



NOCC

The logo consists of the letters 'NOCC' in a metallic, industrial font. The letter 'O' is replaced by a circular ring with three sharp, downward-pointing spikes. The background is a dark, textured surface with faint geometric patterns.



KIT D'INTRODUCTION

A dark, atmospheric scene of a post-apocalyptic city. In the foreground, there is a large, dark, rectangular structure, possibly a vehicle or a piece of machinery. In the background, a city skyline is visible, with several tall buildings and a prominent spire. The scene is lit with a greenish-blue glow, suggesting a night or a dimly lit environment. The overall mood is gritty and industrial.

Version 1.1 - 29/04/2020

CRÉDITS

CRÉATION DE L'UNIVERS ET SYSTÈME DE JEU

Mikaël Cheyrias

RÉDACTION

Mikaël Cheyrias, Cédric Chaillol

CONTRIBUTIONS

Cédric Chaillol, Elwin Charpentier, Mickaël Sibeud, Jérôme Tromparent

ILLUSTRATIONS

Johann Bodin, William Bonhotal, Tarik Boussekine, Cédric Chaillol, Pascal Quidault

GRAPHISMES, CARTOGRAPHIE ET MISE EN PAGE

Cédric Chaillol

RELECTURE ET CORRECTIONS

Sandrine Gaillard

TESTS

William Bonhotal, Cédric Chaillol, Elwin Charpentier, Sandrine Gaillard, Alice Granier, Matthieu Legrand, Anja Liersch, Matthieu Martaresche, Fabien Pellet, Cédric Perotto, Mickaël Sibeud, Fabien «Aer» Tournier, Jérôme Tromparent et le groupe PeeJees.

BANDE SONORE

Kwark

NOC est un jeu de rôle des éditions Sethmes motorisé par le système Nocturne



sethmes
bâtisseurs d'univers

WWW.SETHMES.COM
WWW.FACEBOOK.COM/NOCSETHMES

TABLE DES MATIÈRES

CRÉDITS	3	UN MONDE DANS LES TÉNÈBRES	22
LA NUIT EST TOMBÉE SUR LE MONDE	6	Coordination et société	22
INTRODUCTION	9	Effort et production	22
CRÉPUSCULE	10	Santé et contrôle	25
HISTOIRE	11	Harmonie	26
Contact	11	Progrès et Édification	28
Résistance	11	Usages	31
Soumission	11	Sécurité	32
Mutation	12	SYSTÈME	34
ARTEFACT	13	CONCEPTS CLEFS	35
Homéostasie	13	SYSTÈME DE JEU	36
Structures	13	Talents et niveaux	36
Axes	13	La règle de base	36
Faisceaux	13	Provoquer le destin	37
Mécanismes	14	Marge de réussite	37
Fiel	14	Le Fiel	38
Noirceur	14	Les réserves	38
NOUVEL ORDRE MONDIAL	15	Actions à étapes	40
Le Diktat	16	Actions en collaboration	40
L'Économat	16	Actions en opposition	40
La ConUrb	16	Utilisations actives, passives, préparées	40
Le Census	16	DOMAINES ET TALENTS	42
La Garde Noire	17	Érudition	42
La Voie	17	Technique	42
Le Centre	17	Action	43
La PoliSec	17	Statut	44
LE BLOC	18	Âme	45
Ombre et lumière	18	Social	46
Dimensions et peuplement	18	Vie	46
L'Extérieur	18	ACTION	48
La Ligne	19	Tours et initiative	48
La Campagne	19	Actions principales et annexes	48
Les Banlieues	19	LES VOIES DE LA PERDITION	50
La Ville	19	Blessures	50
Hypogées	21	Trauma	52
Réseau ferroviaire	21	Traque	53
		Noirceur	54

SCÉNARIO	56
INTRODUCTION	57
Survol	57
MISE EN PLACE	58
Archa	58
Alemar Host	58
Le sujet parfait	58
Le soupçon	59
Hors de contrôle	60
Situation actuelle	60
PARTIE 1 – L'ÉVASION	61
L'Enclave Orlova	62
Teodor Simek	63
La mission	66
La place Orlovská	69
L'Annexe du Bureau	70
L'Usine	71
Le Karst	72
Autres approches	73
Passer à l'action	74
PROFIL DES ROUAGES	75
ANNEXES	76
LES PERSONNAGES	83
Information commune	83
Bohdan Gross	84
Dominik Kralov	86
Petra Kantor	88
Jana Alena Novak	90
Hynek Novotny	92
Kubik Oktobar	94
Fiches de personnage	96

LA NUIT EST TOMBÉE SUR LE MONDE

La Terre a été engloutie par l'Artefact, un objet impossible surgi du fond de l'espace et du temps. Il s'est replié sur elle en une étreinte cosmique, se substituant au ciel et aux étoiles.

L'Artefact est une prison qui a plongé l'humanité dans un éternel crépuscule et a disloqué la civilisation. Tel est le fardeau des vivants.

L'Artefact est un bouclier érigé contre une menace extérieure supposée conduire à l'anéantissement de toute vie. Telle est la voix de la propagande.

L'Artefact est un horizon inatteignable aux motivations cryptiques, incarnation de l'apocalypse et porteur d'espoir pour qui croit en son message. Il est l'Objet-Dieu.

Condamné à la régression, le monde s'est fragmenté en îlots de lumière. La population s'est retranchée derrière les murs fortifiés de cités-états indépendantes : les Blocs. Elle obéit aux injonctions de l'Administration, une structure autoritaire supranationale qui œuvre officiellement à préserver la race humaine en collaboration avec l'énigmatique Artefact.

L'Administration exerce sa poigne de fer sur les Blocs qui ont résisté à l'effondrement global et dont les citoyens ont sacrifié leur liberté contre la promesse d'un avenir lumineux. La discipline et la conformité sont des devoirs vitaux. En vertu de l'état d'urgence permanent, la contestation, l'improductivité, le trouble ne sont pas seulement des atteintes à l'ordre établi, ce sont des crimes contre l'humanité.

Car dans l'ombre de la masse impensable de l'Artefact, le mal s'épanche. Il s'insinue dans les corps et les âmes.

L'Armageddon invisible qui fait rage à l'extérieur transpire au travers de la carapace titanesque de l'Objet-Dieu et les échos de ses assauts résonnent dans les étendues sauvages abandonnées à l'obscurité, dans les ruelles sordides des quartiers industriels, dans les salons décadents de l'élite.

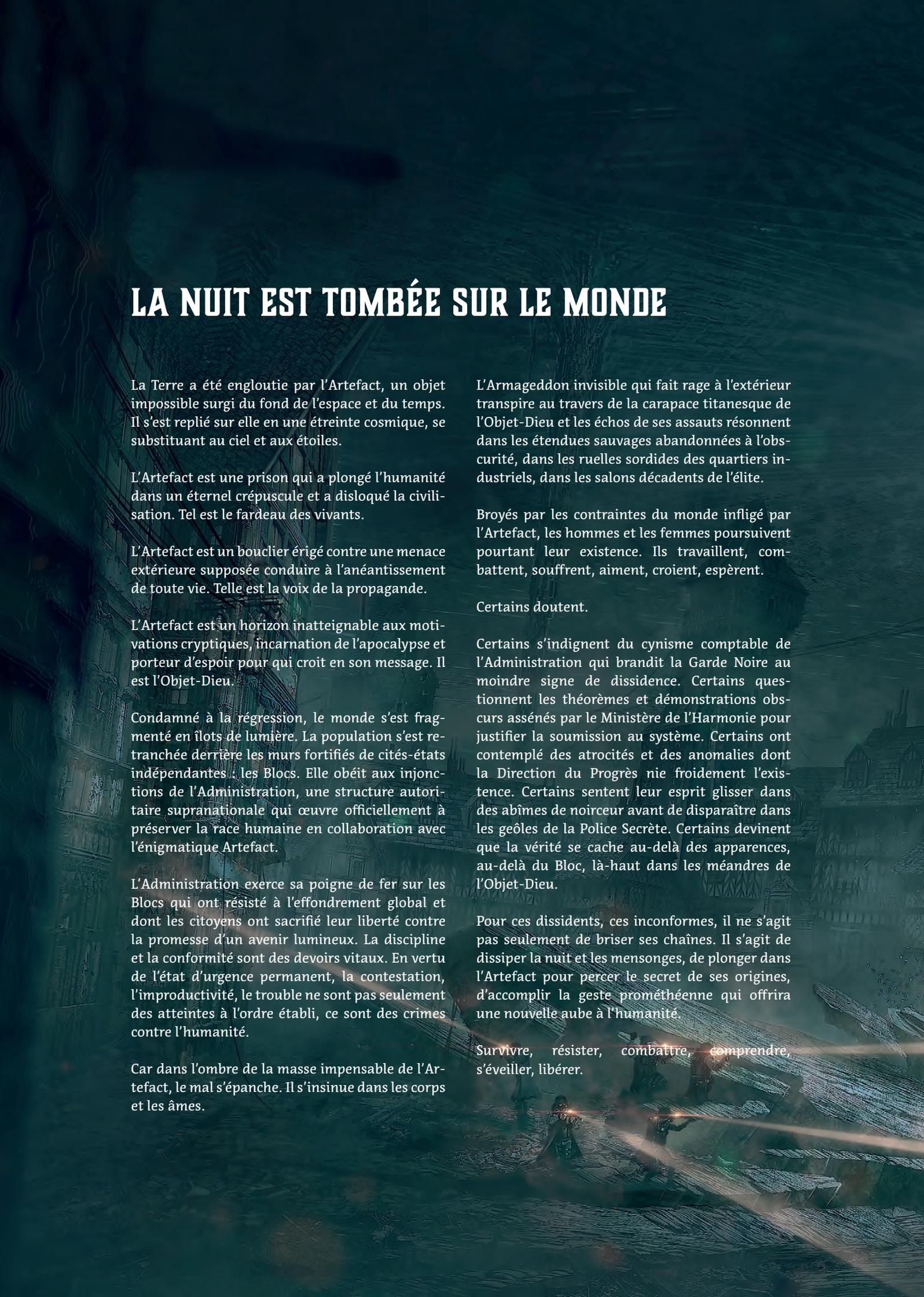
Broyés par les contraintes du monde infligé par l'Artefact, les hommes et les femmes poursuivent pourtant leur existence. Ils travaillent, combattent, souffrent, aiment, croient, espèrent.

Certains doutent.

Certains s'indignent du cynisme comptable de l'Administration qui brandit la Garde Noire au moindre signe de dissidence. Certains questionnent les théorèmes et démonstrations obscurs assénés par le Ministère de l'Harmonie pour justifier la soumission au système. Certains ont contemplé des atrocités et des anomalies dont la Direction du Progrès nie froidement l'existence. Certains sentent leur esprit glisser dans des abîmes de noirceur avant de disparaître dans les geôles de la Police Secrète. Certains devinent que la vérité se cache au-delà des apparences, au-delà du Bloc, là-haut dans les méandres de l'Objet-Dieu.

Pour ces dissidents, ces inconformes, il ne s'agit pas seulement de briser ses chaînes. Il s'agit de dissiper la nuit et les mensonges, de plonger dans l'Artefact pour percer le secret de ses origines, d'accomplir la geste prométhéenne qui offrira une nouvelle aube à l'humanité.

Survivre, résister, combattre, comprendre, s'éveiller, libérer.







INTRODUCTION

Ce kit d'introduction présente une version condensée de l'univers et du système de jeu de NOC.

Il comprend un historique, un survol du contexte et fournit tous les éléments permettant aux joueurs et au meneur de jeu de saisir l'atmosphère et les enjeux de NOC. Cette vue synoptique évacue nécessairement d'importants détails mais vous aurez en main de quoi faire vos premiers pas dans l'ombre de l'Objet-Dieu.

Six personnages prêts à jouer sont mis à votre disposition. Chacun incarne un thème majeur de l'univers et dispose de capacités typées et d'options de personnalisation qui vous permettront de varier les approches de résolution et d'assurer une bonne complémentarité au sein du groupe. Des règles simplifiées vous donnent les outils pour vous lancer sans tarder dans le premier scénario officiel. Celui-ci constitue le volet introductif de la campagne principale de NOC nommée « Les Lueurs obsidionales ». Il est composé de deux chapitres. Le premier se trouve dans ces pages. Le second sera mis à votre disposition en téléchargement libre au mois de juin prochain.

Le livre de base de NOC sera publié à l'hiver 2020-2021. Il détaillera tous les aspects de l'univers : la vie quotidienne au sein d'un Bloc (organisation, justice, sécurité, criminalité, production, santé, idéologie, savoirs, technologie, énergies, vie sociale...), l'historique complet, ainsi que la présentation d'un cadre de jeu particulier : Olomoc, antichambre de Prague.

L'Artefact et ses mystères y seront ouvertement abordés dans une section réservée à la Loi. Elle intégrera de nombreux extraits des archives des Directions sous forme d'aides de jeux que les personnages pourront découvrir durant leurs investigations.

Le système de règles étendra la version allégée présentée dans ces pages. Il contiendra entre autres le mécanisme de progression, vingt archétypes (chacun décliné en trois versions) et un moteur de création de groupes. Celui-ci aura pour but de sceller l'union des héros au sein d'une cellule disposant de ses propres spécificités narratives et techniques.

Pour finir, un long scénario, deuxième volet de la campagne officielle, permettra aux héros de faire de nombreuses découvertes sur l'ordre nocturne et introduira trois « configurations », des modes de jeu ouvrant des possibilités, enjeux et styles d'aventures très différents.

Bienvenue dans NOC.





CRÉPUSCULE

HISTOIRE

CONTACT

Lorsque l'objet fut détecté, il s'ajouta à la longue liste des corps célestes errant dans le vide spatial. D'abord anonyme parmi la multitude, il attira l'attention des hommes par sa masse fabuleuse, sa trajectoire étrange, sa forme inédite. Bientôt, toute l'humanité eut le regard levé vers les abysses stellaires. La conclusion d'années d'analyses tomba comme une sentence. La chose se dirigeait droit sur la Terre et l'oblitération totale était inévitable.

L'annonce du cataclysme plongea le monde dans le chaos. Ses dirigeants durent faire face au déchaînement des foules. Des révoltes évoluèrent en conflits globalisés, trouvant leur carburant dans la terreur et le nihilisme.

Alors, l'objet ralentit sa progression. Sa révélation plongea les créatures vivantes dans l'hébétéude. En moins de deux jours, l'Artefact engloutit l'horizon, morceau par morceau. Puis lorsque le ciel lui eut cédé la place, il se referma sur la Terre, l'emprisonnant tout entière dans sa structure. Ses lueurs se substituèrent aux étoiles. Ses Axes immenses s'enfoncèrent comme des crocs dans une proie condamnée. Ainsi survint son avènement. Ainsi tomba la nuit.

RÉSISTANCE

On se prépara à la mort de toutes choses mais malgré le froid et les ténèbres, elle ne vint pas. L'humanité comprit que les bâtisseurs de l'objet ne l'avaient pas conçu pour la destruction. Son but était l'asservissement. Les lueurs de l'Artefact entretenaient une vague pénombre baignée de vapeurs moites, de gigantesques rayons de lumière balayaient épisodiquement la surface de la planète et semblaient maintenir la vie végétale, limitant l'effondrement de tous les écosystèmes. En vérité, l'Artefact attendait que les hommes impuissants agonisent pour se livrer au pillage.

Dans un sursaut de colère, l'humanité déclara la guerre à l'envahisseur. Elle projeta ses armes les plus puissantes contre sa carapace, sans effet si ce n'est de ravager la Terre. Elle déversa des armées dans les Axes qui n'y trouvèrent que la mort et la folie. Puis, quand elle envisagea les options les plus suicidaires pour mettre fin à cette insoutenable occupation, l'Artefact lui offrit une ultime preuve de sa toute puissance. En un souffle, il ôta aux hommes leurs moyens technologiques. Les machines électriques cessèrent de fonctionner. Le monde s'effondra, l'Objet-Dieu avait vaincu.

SOUMISSION

Alors que la Terre ravagée de guerres claniques et de catastrophes se consumait lentement, le sol s'ouvrit et la lumière en jaillit. Partout, telles de jeunes pousses tendues vers l'avenir, des hommes et des femmes porteurs d'un message d'espoir émergèrent des Hypogées, des installations souterraines jusqu'alors dissimulées.

Ces Messagers, qui arboraient les visages des premières victimes disparues dans les méandres de l'Artefact, offrirent à l'humanité médusée une révélation et une solution. L'Objet-Dieu n'était pas un ennemi, ni une prison mais un bouclier érigé contre le mal absolu qui faisait rage au-delà de son corps divin.



Les Messagers exposèrent également un nouvel ordre placé sous la supervision d'une élite initiée dans les ténèbres. Alors que la Terre était en flammes, les Messagers avaient œuvré à façonner, former et éduquer des milliers d'hommes et de femmes parmi les plus grands penseurs, les plus farouches combattants, les dirigeants les plus avisés. Ils leur avaient accordé des outils, des ressources, des formules de gouvernement, des technologies, des valeurs et des convictions qui permettraient à tous de traverser la nuit vers les lointains rivages de l'aube.

Ainsi les Messagers de l'Objet-Dieu offrirent-ils à ce monde brisé sa nouvelle maîtresse : l'Administration.

MUTATION

Le miracle de l'Administration est celui de la reconquête, de la pacification, de la métamorphose. Le monde ancien s'était effondré dans le sang et la terre, terrassé par les coups qu'il s'était lui-même infligés. Pourtant, l'intention de l'Artefact prit corps et se déploya avec un ordre et une rigueur que tous avaient oubliés. L'Administration se répandit comme un antidote dans un corps malade, lui offrant la reconfiguration sociale et fonctionnelle dont il avait besoin pour échapper à la mort.

Négociation, lutte armée, reconstruction, militarisation, transfert de technologie, réindustrialisation, évaluation, formation, entraînement, il fallut en toutes choses opérer des choix stratégiques, privilégier des zones, des projets, des personnes, au détriment de beaucoup d'autres. C'était une guerre pour la race humaine, avec son lot de sacrifices. Beaucoup se soumièrent aux perspectives offertes par l'Administration, la suivant éperdument comme on se fascine pour un phare dans une mer déchaînée. D'autres résistèrent et furent brisés par la Garde Noire qui précédait les administrateurs.

Au prix de pertes innombrables, soutenue par la sagesse des Messagers et les trésors des Hypogées, l'Administration parvint à construire son purgatoire. Elle imposa tout autant qu'elle offrit aux hommes et aux femmes de bonne volonté un répit salutaire tenu d'une poigne de fer.

L'Homme apprit ainsi à vivre derrière les murailles des Blocs, derniers bastions d'ordre et de lumière, édifiées sur les villes choisies pour survivre. Il exploita les nouvelles technologies sommaires mais robustes, absorba les préceptes de la Voie qui vénérât l'Objet-Dieu et réapprit l'oubli de soi, l'économie, la discipline, la productivité. Il creusa, construisit, pensa dans la direction pointée par le Complexe, l'intangible et mystérieux organe directeur de l'Administration, mû par une saine peur de l'oblitération, tenu par une confiance obligatoire en l'ordre établi.

Et ainsi, naquit le nouveau monde.



ARTEFACT

L'Artefact est pour tous les citoyens une évidence aussi écrasante que la faim, la soif ou la nuit. Le sentiment d'effroi et d'absurdité que son arrivée a suscité s'est mué en une pression diffuse teintée de crainte mystique. Des générations sont nées et mortes sous ce firmament de métal et, de mémoire d'homme, personne n'a jamais vu le ciel. L'Artefact est un horizon permanent et fondamentalement incompréhensible comme a pu l'être l'éclat du soleil pour les peuples primitifs. Face à l'énormité de cette énigme, l'esprit humain a déployé de nombreuses stratégies d'accommodation, la plupart étant scrutées ou produites par la Direction de l'Harmonie qui préside à l'analyse de l'Objet-Dieu.

HOMÉOSTASIE

L'Artefact est une structure artificielle. Malgré les catastrophes provoquées par son arrivée, l'apocalypse climatique, magnétique, volcanique, gravitationnelle qui aurait dû s'en suivre ne vint jamais. L'objet semble s'être ajusté sur la rotation de la planète sans l'altérer et s'y être solidement arrimé grâce aux Axes. De nombreux phénomènes agitent sa surface et interagissent avec la Terre. Bourrasques et tempêtes d'altitude soufflées par des puits colossaux, orages électrostatiques, éclairs zébrant ses formations obscures, émission de torrents de chaleur. En manipulant les flux énergétiques qui baignent la planète, il ne fait aucun doute que l'Artefact travaille activement au maintien de la vie sur la planète, fût-ce dans un mode dégradé.

STRUCTURES

Vu du sol, l'Artefact est un ciel insondable de métal sombre gris ou cuivré. Il est composé d'un enchevêtrement irrégulier de formes colossales agencées en une gigantesque machinerie. Blocs, failles, monts, vallées et canaux dessinent un paysage mouvant qui ne laisse jamais entrevoir l'extérieur. Des motifs géométriques complexes en griffent la surface à perte de vue

et des lueurs diffuses s'épanchent et se meuvent dans ses interstices, entretenant une pénombre crépusculaire.

La face interne de l'Artefact est située en moyenne à 15 kilomètres au-dessus du niveau de la mer. Elle est nimbée de brumes et de nuages, conférant à ses contours une apparence fantomatique et irréelle.

AXES

Les Axes sont de gigantesques colonnes tombant de la surface de l'Artefact, semblables à des tornades immobiles. Ils cascadedent du plafond du monde et s'enfoncent dans le sol à la manière de crocs titanesques, permettant vraisemblablement de sécuriser l'étreinte de l'Artefact et de la Terre.

Leur surface est réhaussée de glyphes complexes et d'incandescences ponctuelles, évoquant tout autant des inscriptions rituelles que des dispositifs technologiques.

Mesurant plusieurs centaines de mètres de diamètre au niveau du sol, les Axes ressemblent à des cathédrales de métal sombre. Même s'ils sont parfois percés de béances obscures et autres conduites graissées de Fiel, s'y aventurer est une entreprise suicidaire qui n'effleurerait pas un citoyen sain d'esprit.

FAISCEAUX

Les Faisceaux sont la manifestation la plus évidente de l'action de l'Artefact sur la planète. Ce sont d'immenses colonnes de lumière pâle qui jaillissent par intermittence et balayent le sol pendant quelques secondes, couvrant plusieurs dizaines de kilomètres carrés. On attribue aux Faisceaux la conservation de la vie végétale, substituant leurs fulgurances ternes à la lumière solaire. Sans eux, l'anéantissement de toutes formes de vie complexe n'aurait pris que quelques années.

Après le passage d'un Faisceau, une brume épaisse, humide, légèrement luminescente et irisée de couleurs changeantes s'élève du sol et y rampe pendant environ une heure. L'horizon entier est alors nimbé d'un brouillard fantomatique où se devinent végétation, reliefs et bâtiments, comme s'ils étaient plongés dans un lac aux reflets malsains.

MÉCANISMES

La surface de l'Artefact est parfois animée de mouvements nommés Mécanismes. Mus par des dispositifs prodigieux, ses éléments s'activent dans de profonds grincements semblables aux cris de créatures gigantesques : un élément glisse ou surgit, un autre s'efface, comme une danse d'icebergs de métal. Ces reconfigurations sont irrégulières, imprévisibles et ne durent en général que quelques secondes. Ces phénomènes sont parfois accompagnés d'éclairs colorés et d'un tonnerre dont le grondement affole hommes et animaux.

FIEL

Le Fiel est un liquide noir et visqueux qui suinte parfois de l'Artefact. Il peut être épais, pâteux, s'épanchant en bourrelets gras des interstices de l'Objet-Dieu, ou fluide et volatile lorsqu'il s'abat en pluie sur la Terre.

Cette substance contribue à la grande ambivalence de l'Artefact car si ce dernier est loué comme un protecteur, le Fiel qu'il émet exerce une influence néfaste sur quiconque y est exposé. Il semble être un déchet de son fonctionnement ou un exsudat infecté témoignant des assauts de l'extérieur. Selon la Voie, il serait le sang vicié de l'Objet-Dieu.

L'exposition au Fiel semble être une source de dégradations mentales et physiques connue sous le nom de Noirceur. L'accumulation de Fiel forme des marécages croupis et enténébrés aux airs de marée noire. Les lieux emprunts de Fiel sont considérés comme maudits, évités autant pour des motifs rationnels que superstitieux, avant de tomber dans l'oubli. Des Blocs entiers auraient été abandonnés au Fiel et à la Noirceur.

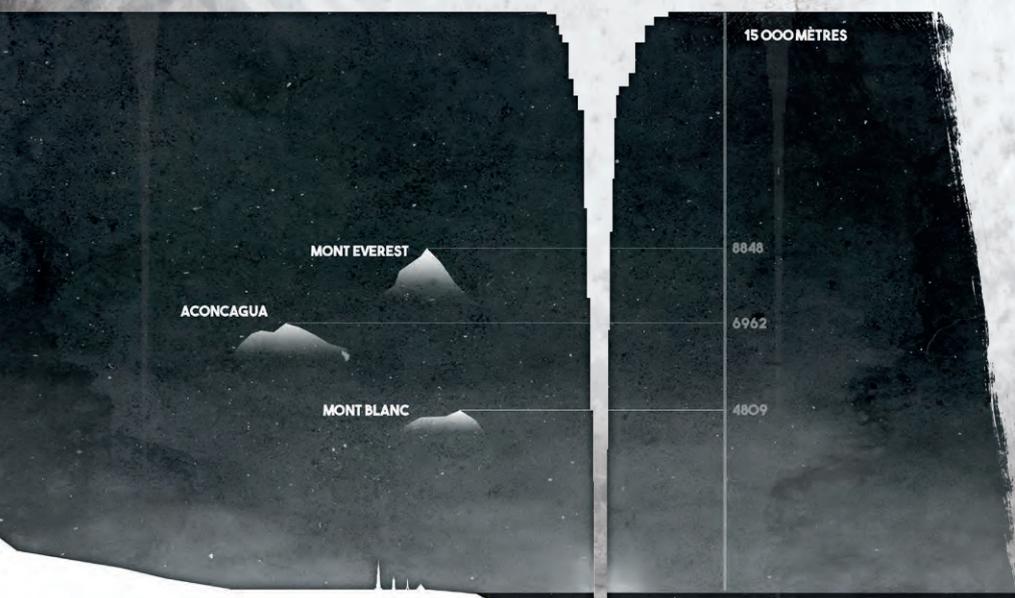
NOIRCEUR

La Noirceur est un ensemble d'altérations psychologiques et physiologiques qui frappent les êtres vivants depuis l'arrivée de l'Artefact. Sa nature et sa cause exactes sont un mystère mais sont assimilées à l'influence des forces extérieures néfastes que l'Objet-Dieu ne parviendrait pas à filtrer totalement.

Fréquemment associée à la présence de Fiel, la Noirceur serait une maladie, un syndrome, un révélateur des plus bas instincts ou une malédiction. Cette dernière interprétation est largement brandie par les adeptes de la Voie pour exhorter la population à la discipline et à l'obéissance.

Ses symptômes, habituellement peu visibles, sont des modifications de l'humeur, une agressivité accrue, des comportements inadaptés, obsessions, manies puis des actes de violence et de cruauté pouvant conduire au meurtre et à la barbarie.

La Noirceur touche également les animaux, qui manifestent une agressivité inhabituelle, et même certains végétaux. Les visions cauchemardesques rapportées par les Gardes Noirs revenant des zones souillées de Fiel en disent long sur le pouvoir corrompteur de ce mal.



Dimensions de l'Artefact



NOUVEL ORDRE MONDIAL

L'Administration a jailli de la Terre durant l'âge sombre succédant à l'avènement de l'Objet-Dieu. Dominée par le mystérieux Complexe, l'Administration est une organisation mondiale nébuleuse dont les ramifications sont inaccessibles aux citoyens communs. Le strict respect de ses règles est la condition *sine qua non* de la survie. La liberté personnelle n'a aucun poids face à la menace d'extermination de l'espèce.

Autoritaire, productiviste, rationaliste jusqu'à l'inhumain, l'Administration est gérée par une élite choisie pour sa conformité au système. Elle n'est pas qu'un régime dictatorial dépourvu de visage. Elle est l'intercesseur entre l'humanité et l'Artefact. Elle distille les réponses dont la population a besoin pour ne pas perdre confiance en l'avenir. Elle seule prétend saisir les intentions de l'Objet-Dieu.

Ses **Ministères** gèrent et dirigent tous les aspects de l'existence des citoyens, mais ces derniers ne savent pas qui préside à leur destinée. Si un gouvernement mondial existe quelque part, ils n'en voient que les incarnations au niveau du Bloc : les Directions.



LE DIKTAT

Le **Ministère de la Coordination, ou Diktat**, définit les objectifs et dirige. C'est une implacable machine bureaucratique qui catalogue, évalue, vérifie, liste, identifie, pondère, attribue, juge, sanctionne et récompense. La Direction de la Coordination centralise toutes les données produites par les autres branches de l'Administration et établit les indiscutables directives susceptibles de bouleverser la vie de milliers de personnes du jour au lendemain. C'est un univers de bureaux monolithiques, de tours massives et labyrinthiques, de façades solennelles et brutales. On trouve dans ses rangs décideurs, analystes, bureaucrates, archivistes, juges, experts, vérificatrices, agents...



L'ÉCONOMAT

Le **Ministère de l'Effort, ou Économat**, est en charge de l'exploitation des ressources et de la production des biens nécessaires à l'autonomie du Bloc. L'Économat emploie ou supervise une très grande partie de la population engagée dans la spirale industrielle et gère la redistribution des fruits de son labeur. C'est un univers d'usines tentaculaires, bruyantes et dangereuses, de cités populaires, d'entrepôts étroitement surveillés, d'ateliers exigus, d'Hypogées obscurs. On trouve dans ses rangs ouvriers, manutentionnaires, contremaîtres, techniciennes, commerçants, directeurs, statisticiennes, artisans, logisticiens...



LA CONURB

Le **Ministère de l'Édification, ou ConUrb**, est en charge de l'habitat, des infrastructures et du développement du Bloc. Ses Directions dictent les choix urbanistiques et architecturaux parfois absurdes mais aussi l'accès aux logements, aux réseaux d'eau et d'air comprimé, à la lumière et la chaleur. L'Édification trace les routes, érige les remparts, permet à la population de se déplacer et de vivre dans un environnement oscillant du luxe insolent à la pire décrépitude. C'est un univers de bureaux d'ingénierie, de chantiers interminables, de réseaux chaotiques, de trams pneumatiques, de souterrains gorgés de canalisations. On trouve dans ses rangs architectes optimisateurs, artistes visionnaires, ingénieurs, travailleuses, réparateurs, démolisseurs, recycleuses, pilotes d'engins...



LE CENSUS

Le **Ministère de l'Intégrité, ou Census**, veille au maintien à un niveau convenable de la santé physique et mentale des citoyens. Le bien-être n'est pas sa préoccupation première mais il fournit les services et les infrastructures qui se rapprochent le plus d'un service sanitaire et social teinté d'hygiénisme. Au sein du Bloc, le Census veille à l'éradication des épidémies, détecte les anomalies sanitaires, gère et étudie les malades mentaux, fournit les services d'assistance en cas de catastrophe et recense la population. C'est un univers d'hôpitaux, de dispensaires de campagne, d'unités de décontamination. On trouve dans ses rangs médecins amidonnés, infirmières débordées, évaluateurs sur le qui-vive...



LA GARDE NOIRE

Le **Ministère de la Sécurité, ou Garde Noire**, est le bras armé de l'Administration. Il représente sans doute le mieux l'état d'urgence martial que vit l'humanité. Les silhouettes sombres de ses soldats sont partout dans les rues, sur les remparts du Bloc, dans les rares véhicules blindés fonctionnant à l'énergie quantique. La Garde Noire est l'instrument du pouvoir, assurant autant les fonctions de défense du Bloc vis-à-vis des menaces extérieures que le maintien de l'ordre en interne. C'est un univers de casernes fortifiées, de campements dans la boue, de contrôles arbitraires, d'expéditions mortelles. On trouve dans ses rangs des soldats engoncés dans leurs lourds uniformes, sergents dépassés, gradés implacables, surveillants pénitentiaires et vétérans traumatisés...



LA VOIE

Le **Ministère de l'Harmonie, ou Voie**, se pose en intermédiaire entre l'Artefact et l'humanité. Il est chargé d'étudier et de comprendre l'Artefact afin de faire appliquer sur Terre ses mystérieux préceptes. Il est en charge de l'éducation, de l'information et s'assure de la conformité des citoyens. Au sein du Bloc, la Voie entretient l'espoir et donne du sens à l'existence de chacun en rappelant que l'Objet-Dieu est une puissance bénéfique mue par un plan pour tous. Démonstrations, messages optimistes et mises en garde à l'égard de l'obscur volonté de l'Objet-Dieu sont les leitmotifs de la propagande de la Voie. Cette Direction est également absorbée par l'analyse des signes et messages cryptiques émis par l'Objet-Dieu. C'est un univers de collègues érudits, d'observatoires hermétiques, de statues monumentales, de cours majestueuses, de cérémonies intimidantes. On trouve dans ses rangs : précepteurs, rhéteurs, espionnes, mystiques, théoriciens...

LES SYNDICATS

Dans une société dépourvue de représentation démocratique et d'élections, les **Syndicats** représentent l'un des rares contre-pouvoirs significatifs susceptibles de rendre audible la voix de la population. Ils se substituent généralement aux services défaillants ou indifférents de l'Administration pour soutenir les citoyens du Bloc, en termes de protection, soins, éducation, logement ou démarches. C'est un univers de coopératives de quartier, de cantines enfumées, de négociations tendues, de manifestations sanglantes. On trouve dans ses rangs des ouvriers volubiles, théoriciens éduqués, instructrices et tous les citoyens qui croient pouvoir faire entendre leur opinion.



LE CENTRE

Le **Ministère du Progrès, ou Centre**, fournit les solutions scientifiques nécessaires à la vie du Bloc et poursuit ses travaux de recherche. Le Centre est la mémoire technologique de l'humanité, condamnée à l'inventivité faute de ressources et d'électricité. Les deux disciplines maîtresses du Centre sont la physique de l'énergie quantique que l'Artefact aurait accordée aux hommes, et la bio-ingénierie. Discret, le Centre infuse pourtant tous les aspects de la vie du Bloc car ses (re)découvertes peuvent faire la différence entre la vie et la mort. On lui doit les complexes systèmes de recyclage et de production d'énergie qui permettent au Bloc de fonctionner. C'est un univers de laboratoires souterrains, d'expérimentations douteuses, de machineries incompréhensibles, de zones d'exclusion et de colloques guidés. On trouve dans ses rangs : chimistes, physiciennes, mathématiciens, techniciens, professeurs, naturalistes, agents de terrain...

LA POLISEC

La **Police secrète, ou PoliSec**, est le regard et la main invisible de l'Administration. Elle surveille, observe et traque les signes de dissidence et d'anormalité. La PoliSec détecte les comportements suspects, enquête, espionne et recherche les phénomènes singuliers, les anomalies physiques et idéologiques. Au sein du Bloc, elle est partout et nulle part. L'irruption de ses berlines noires est toujours de mauvais augure. Parfois, un quartier est bouclé sans explication, une famille disparaît, un bâtiment est condamné. Les agents de la PoliSec semblent bénéficier de prérogatives et d'autorisations presque illimitées justifiées par l'intérêt supérieur de leur mission. Quelle qu'elle soit.

LE BLOC

Le Bloc est l'arche que la civilisation a élaborée pour survivre aux ténèbres. Le Bloc est à la fois État, cité et province ; une enclave qui contraint sa population tout en la protégeant des menaces extérieures.

Les Blocs sont indépendants mais ne sont pas autonomes. Les échanges de ressources et de services sont organisés par le Diktat et répercutés sur toutes les Directions locales. Le Complexe serait le chef d'orchestre de ce fonctionnement délocalisé mais ses objectifs et méthodes exacts restent inconnus.

OMBRE ET LUMIÈRE

Un Bloc est une oasis éclatante dans un monde plongé dans la pénombre. Si les reliefs de l'Artefact émettent une lumière diffuse et que les Faisceaux dessinent de loin en loin d'immenses colonnes incandescentes, l'environnement est figé dans un crépuscule perpétuel. Les couleurs se sont effacées, les distances sont difficilement

évaluables, les zones d'ombre sont impénétrables. L'esprit et le corps humain s'accommodent mal de cette privation et chacun, selon ses moyens, s'assure de conserver une source de lumière qui revêt presque autant d'importance que l'eau et la nourriture. Allumettes, briquet, lampe-tempête, lanterne à résine, torche phosphorescente ou Lumen à énergie quantique, les sources de lumière repoussent autant les dangers réels tapis dans l'ombre que les peurs irrationnelles qui ébranlent le psychisme de tous les citoyens.

DIMENSIONS ET PEUPELEMENT

Les Blocs sont des provinces autonomes au périmètre limité où la population s'est concentrée pour se protéger. Bien que les bouleversements consécutifs à la venue de l'Artefact aient conduit à un dépeuplement important à l'échelle mondiale, les Blocs grouillent de vie, notamment en centre-ville. Schématiquement, la densité de population d'un Bloc croît de la périphérie vers le centre, de la campagne vers le cœur urbanisé.

Un grand Bloc comme celui de Prague fait 100 km de diamètre, occupe environ 800 km² et comprend 600 000 habitants. Le quart d'entre eux vit en ville, alors que le reste se répartit entre les banlieues décrépites et les campagnes.

L'EXTÉRIEUR

L'humanité s'est réfugiée derrière les murs des Blocs et a rendu le reste du monde à la nature et à l'Artefact. Au-delà des fortifications érigées contre l'inconnu s'étendent ruines et immensités sauvages, incarnation du chaos contre lequel les hommes doivent se prémunir. Nul ne s'aventure à l'extérieur du Bloc, sauf en utilisant le réseau de voies ferrées qui connecte les îlots de civilisation, ou dans le cadre d'expéditions expressément mandatées par l'Administration.

LE BLOC EN BREF

Tous les Blocs partagent des caractéristiques similaires en termes d'organisation topographique, urbaine, politique et sociale. Le voyageur est rarement très dépaycé.

Farouche vestige de la civilisation, un **Bloc** est un territoire protégé, isolé de l'**Extérieur** par une **Ligne** close fortifiée et militarisée. Il comprend une zone rurale périphérique peu sûre, la **Campagne**, qui assure la production de nourriture et de ressources primaires nécessaires au fonctionnement du Bloc.

Au cœur du Bloc se trouve la **Ville** surpeuplée et bétonnée, encerclée par une couronne de **Banlieues** sinistres et sous laquelle s'étendent les **Hypogées**. La circulation entre les Blocs est assurée par le **réseau ferroviaire interbloc** qui parcourt l'Extérieur, traverse la Ligne, la Campagne et les Banlieues jusqu'à des gares-forteresses situées à la lisière de la Ville.

Un Bloc est habituellement découpé en **Secteurs**. Il peut également comporter des **Enclaves**, des Secteurs d'importance stratégique dotés de ressources et de défenses propres. Les Enclaves disposent généralement d'une gare desservie par le **réseau ferroviaire intrabloc**.

LA LIGNE

Afin de se protéger de l'Extérieur et des choses qui y rôdent, l'Administration a érigé une ligne fortifiée de plusieurs centaines de kilomètres faite de remparts, tranchées, no man's land, barbelés, miradors et postes avancés.

Les compagnies de soldats de la Garde Noire qui y sont stationnées endurent un quotidien de paranoïa, de violence et de terreur.

LA CAMPAGNE

La Campagne est une région périphérique située entre la Ligne et le centre urbain. Elle est destinée à la production d'une partie des ressources nécessaires à la vie de tous. Forêts, montagnes, champs, prairies, tourbières, steppes, lacs, rivières et étangs, voire littoral, sont activement exploités par des villages de cultivateurs, chasseurs, pêcheurs, éleveurs ou mineurs dont le travail collectif est géré par la Direction de l'Effort.

La Campagne est un espace de transition entre l'Extérieur et les régions plus civilisées du Bloc. C'est ici que se perdent les choses parvenant parfois à franchir la Ligne et que rôdent les prédateurs naturels distordus par la Noirceur. La Campagne est également une zone tampon dans les esprits. Les citadins voient les Campagnards comme des êtres frustes, superstitieux, que la proximité avec l'Extérieur a affectés et éloignés de la Voie.

LES BANLIEUES

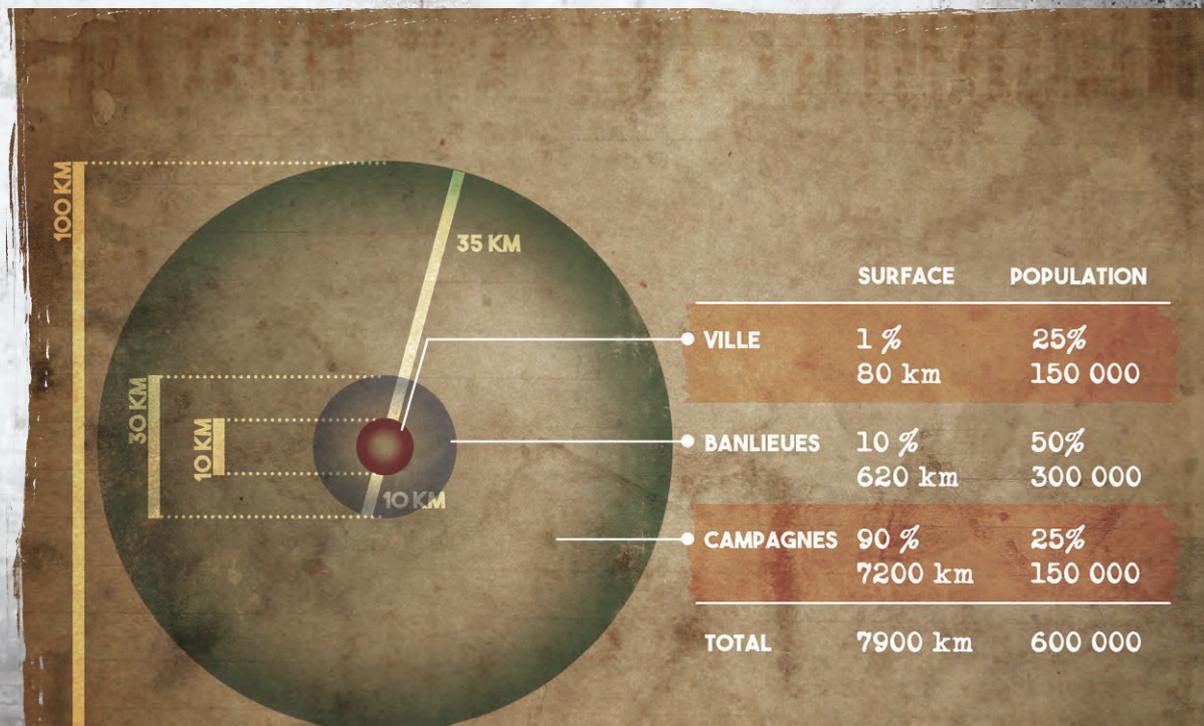
Entre la Campagne et la Ville s'étend une ceinture miséreuse et polluée. Au milieu des terrains vagues s'agglutinent des îlots de béton et d'acier, immeubles décrépits, usines désaffectées, routes défoncées, carcasses de véhicules pourrissantes, chantiers à l'abandon. Les Banlieues composent un mélange morose de cités-dortoirs aux infrastructures défaillantes et de villages ouvriers au cœur d'une forêt de grisaille.

Cette zone lugubre, héritée d'un long passé d'austérité, est pourtant loin d'être déserte : elle accueille la plus grande partie de la population laborieuse qui travaille dans les incontournables usines du Bloc. Les Banlieues sont ainsi dominées par les bâtiments massifs des industries de la Direction de l'Effort qui produisent sans interruption pour atteindre les objectifs de rendement définis par le Diktat.

LA VILLE

Vaste et densément peuplée, la Ville est le cœur du Bloc, son centre de gravité. Elle est l'incarnation de l'ordre voulu par l'Administration opposé à l'absurdité de l'Extérieur et elle se distingue des districts douteux mais nécessaires que sont la Campagne et les Banlieues. Elle a drainé par le passé une bonne partie de la population du Bloc qui en cherchait la protection et en est devenue la capitale. La Ville accueille toutes les fonctions clés qui organisent la société et défend farouchement ses productions les plus avancées.

Structure du Bloc



Les **beaux quartiers, ou ville nouvelle**, rappellent les splendeurs d'antan et accueillent les privilégiés et les notables de l'Administration. Secteurs d'affaires, tours de bureaux, bâtiments officiels, hôtels particuliers et grands magasins côtoient restaurants, cafés, clubs privés sous le regard sévère des nombreux postes de la Sécurité. C'est un espace d'autorité et de pouvoir, de luxe et de fastes inégalités.

Les **Bureaux** composent un réseau de bâtiments massifs et austères où l'Administration accomplit sa tâche mystérieuse de gestion du Bloc et, plus largement, du monde. Si on rencontre beaucoup de ces édifices dans la ville nouvelle, il n'existe pas, à proprement parler de quartier administratif centralisé. Continuellement traversés par un flux de citoyens en quête de formulaires et d'autorisations, d'agents intransigeants traitant la masse écrasante de procédures en cours et de responsables aux pouvoirs enviés, les Bureaux sont partout.

Aux abords de la ville nouvelle se sont développées des zones d'intense activité où petits entrepreneurs, techniciens, artisans, voire lettrés ou modestes ingénieurs conçoivent, réparent, rénover, fabriquent et proposent leur production ou leurs services à la population. Ces **quartiers artisanaux et marchands** sont habituellement organisés par corps de métier et fournissent tous les biens que les centres industriels de la périphérie ne produisent pas, faute de rentabilité ou d'utilité immédiate. Ces secteurs sont des lieux animés, bruyants et vivants, théâtres de luttes d'influence perpétuelles et d'âpres manœuvres commerciales.

Immeubles en bon état, petites maisons urbaines ou lotissements basés sur les édifices du passé, les **quartiers résidentiels, ou Foyers**, accueillent une importante classe moyenne composée d'agents, artisans, techniciens, opérateurs et petits bureaucrates de l'Administration. Les disparités sont grandes d'un quartier à l'autre mais les conditions de vie sont globalement acceptables : les accès aux principales infrastructures médicales, aux Annexes de l'Économat et aux transports sont assurés. La présence paternaliste de l'Édification et de l'Intégrité est partout palpable.

Qu'ils travaillent dans les ateliers, les usines ou les offices de l'Administration, les agents et les travailleurs les moins qualifiés du centre du Bloc s'entassent dans les **nouveaux Ensembles** ou les **anciens Faubourgs**. Ils vivent chichement dans des appartements minuscules au cœur de complexes d'habitation, de secteurs historiques déclassés ou de cités informes. Construction hâtive, vétusté, pénuries, criminalité, coupures des réseaux, expropriations ou quarantaines constituent le quotidien d'une population coincée entre les promesses de la Ville et la décadence des Banlieues. Largement investis par les Syndicats, ces quartiers témoignent pourtant d'une vie riche et colorée, émaillée d'éclats de solidarité, de festivités et d'ingéniosité propres à ceux qui savent ne devoir compter que sur eux-mêmes.



HYPOGÉES

Les Hypogées sont des complexes souterrains habituellement concentrés sous le centre urbain. Ils sont la clé de la survie du Bloc, lui fournissant énergie, chaleur, matériaux de construction et nourriture.

Grâce aux centrales géothermiques installées dans leurs profondeurs et aux digesteurs qui recyclent la matière organique, les Hypogées produisent les principales sources d'énergie : l'air comprimé distribué dans toute la cité et la Résine, un combustible aux applications innombrables utilisé dans chaque foyer, usine, lampadaire... Un des produits de l'activité des digesteurs est le Plast, un biopolymère grisâtre très commun que l'on retrouve dans presque tous les objets et appareils de la vie quotidienne.

C'est également dans ces interminables galeries et cavités souterraines que des cultures verticales hydroponiques, des bioréacteurs et des champignonnières fournissent des quantités importantes de nourriture collectées puis redistribuées par l'Économat.

Les Hypogées jouent enfin le rôle d'abri si le Bloc venait à être menacé. Un gouvernement de crise pourrait y opérer pendant de longs mois mais seule une fraction de la population, soigneusement sélectionnée, y serait accueillie.

RÉSEAU FERROVIAIRE

Le réseau ferroviaire est une infrastructure vitale. Les trains, mus par la Résine ou l'énergie quantique, sont le seul moyen de transport fiable permettant d'acheminer marchandises et voyageurs entre les Blocs et d'entretenir des relations commerciales et industrielles au sein d'un continent. Modeste souvenir d'un monde autrefois globalisé, le transport ferroviaire s'est presque intégralement substitué à tout autre forme de mobilité longue distance. Moins ramifié mais bien plus défendu, ce réseau irrigue les îlots de civilisation et permet à l'Administration d'exercer et de coordonner son influence au-delà de l'enceinte des Blocs.

La gare-forteresse est un passage obligatoire pour quiconque quitte ou arrive dans un Bloc. Elle est habituellement placée entre ville et banlieues. La gare fait l'objet d'une surveillance particulière car elle est une zone vulnérable. Elle constitue un accès pour des ennemis du Bloc et un point de sortie pour des fugitifs. La Garde Noire y assure un contrôle étroit des mouvements de population et les services de l'Intégrité examinent avec soin les voyageurs qui patientent en files interminables ou croupissent en rétention dans des dortoirs-asiles dans l'attente de la validation de leurs autorisations.

Gare-Forteresse



UN MONDE DANS LES TÉNÉBRES

COORDINATION ET SOCIÉTÉ

L'Administration n'offre au peuple aucun espoir démocratique, aucun pouvoir décisionnaire ni même de lisibilité quant à la nature de ses représentants. De sa naissance à sa mort, le citoyen sait que son destin, sa survie et ses tourments sont entièrement placés entre les mains d'une petite cabale plénipotentiaire d'hommes et de femmes, incontestable et éternelle, dans laquelle il n'a d'autre choix que de mettre sa confiance.

Légitimé par l'Objet-Dieu dont il constituerait le relais le plus direct, le Diktat se donne pour mission de canaliser le flot d'ambitions et de convictions jaillissant de l'humanité contrariée vers les sillons bien délimités de la loi, nécessaires à l'ordre et donc à la perpétuation.

LE TEMPS QUI PASSE

Au sein du Bloc, les heures, minutes et secondes sont identiques à celles utilisées avant la survenue de l'Artefact.

L'unité standard est le cycle de fonctionnement industriel. Un cycle est composé de sept quarts de sept heures et compte donc 49 heures. Le septième quart d'un cycle est le « quart de contemplation », marqué par une diminution générale de l'éclairage du Bloc et de l'activité. On l'appelle également le quart nocturne, même si cette notion est symbolique.

Bien sûr, l'activité des citoyens ne peut correspondre à un cycle complet. Habituellement, chacun est en poste pendant deux quarts et se voit accorder deux quarts de repos. Ainsi, les hommes et les femmes du Bloc vivent selon un rythme usuel de 28 heures, période nommée selon le terme archaïque de jour.

Les unités de mois et d'années demeurent, sous de nouvelles acceptions. Les mois, d'une durée de 7 cycles, ont une valeur administrative mais surtout symbolique pour le citoyen, car ils rythment la distribution des tickets de rationnement. L'année, elle, est une notion irrégulière, aussi bien administrative que mystique. La fin d'une année est marquée par une manifestation de l'Artefact : un grondement massif, un barrissement colossal sur-

venant à peu près tous les 150 cycles, entraînant la tenue de grandes cérémonies et la clôture d'exercices comptables parfois très attendues lors des ans les plus longs.

TABULA RASA

Pour affermir sa main-mise sur les foules et oblitérer le dangereux souvenir des jours heureux, l'Administration mena durant les premiers temps de son hégémonie une campagne de désinformation passant par la destruction ou la falsification des archives. Il est aujourd'hui impossible de distinguer la vérité de la fiction. Parallèlement, l'Administration supprima le décompte des années pour lui substituer un système de codification alphanumérique volontairement non explicite. Situer les événements lointains les uns par rapport aux autres sans avoir recours aux almanachs administratifs est une tâche impossible. Pour ces raisons, les citoyens se contentent de leurs souvenirs. Au-delà, privés du repère précieux que constituaient les calendriers, les jalons se font flous et l'homme abdique face à l'Histoire.

EFFORT ET PRODUCTION

L'influence de la Direction de l'Effort se concrétise par les innombrables ordres de production et ratios de rendement qu'il impose aux usines dont il a la gestion directe et par sa mainmise sur l'économie de marché. Elle a toute autorité pour dispenser ou retirer les autorisations nécessaires à l'exploitation d'une société. Chaque chef d'entreprise, chaque artisan doit se soumettre ponctuellement au contrôle de ses vérificateurs chargés d'évaluer l'intérêt de son exploitation pour l'intérêt général.

TRAVAIL

Le travail est le devoir sacré de tout citoyen qui de sa sueur paie sa dette à l'Artefact. Chaque Bloc survit en flux tendu et pour l'autorité, l'inutilité n'est pas une option.

Derrière ce discours officiel, la vérité est encore moins glorieuse. Le désœuvrement est un fléau qui touche les classes les plus basses du Bloc, regroupées dans les banlieues et les faubourgs méprisés par l'Administration et totalement livrées à elles-mêmes.

Pour les travailleurs, l'existence est un autre genre d'enfer. La logique productiviste et l'état de guerre imposent un rythme de travail épuisant. Toutes les machines automatisées sont devenues hors d'usage et l'homme doit les suppléer. Dans les enclaves industrielles, des milliers d'hommes s'affairent à répéter inlassablement les mêmes gestes sur les chaînes de montage. Dans les mines ou les champs, le travail est tributaire du dos et de la main de l'humain. Les enfants commencent à travailler dès l'adolescence.

La nouvelle classe ouvrière compose près de la moitié de la population. Les Syndicats tentent d'améliorer ses conditions de travail mais leurs efforts se brisent trop souvent sur l'inflexibilité de l'Économat.

Les produits manufacturés sont acheminés et écoulés par des commerces de quartier, des marchés et quelques grands magasins, souvent bondés, dans lesquels la population vient dépenser ses tickets de rationnement avec d'autant plus d'avidité que le commerce est l'un des rares espaces où elle conserve un peu de liberté.

Les petits artisans forment une caste respectée et nombreuse. Cordonniers, horlogers, plombiers, menuisiers, maçons, chaudronniers sont les héros de leurs quartiers. Dans cette société contrainte à la mesure, les objets du quotidien comme les chaussures, les vêtements, les meubles, sont entretenus, conservés, prisés.

Les métiers administratifs et tertiaires occupent un petit quart favorisé du peuple. Les places sont chères et les tâches nombreuses. La complexité et la soif de contrôle de l'Administration, combinées à la faiblesse des moyens techniques, impliquent que les effectifs des Directions soient nombreux. Malgré cela, le fichage, le traitement, le classement et l'archivage de l'ensemble des données nécessaires à la vie du Bloc représentent un travail si pharaonique que les Bureaux ont des allures de fourmilières.

USINES ET MANUFACTURES

L'horizon du Bloc est barré par des dizaines de cheminées industrielles, colonnes noires formant de piètres reflets des Axes de l'Objet-Dieu. La périphérie des villes est grêlée par les enclaves industrielles, monstres d'acier assourdissants dissimulés derrière de hauts murs garnis de barbelés et de miradors.

Pour la classe ouvrière, l'usine constitue un alpha et un oméga. Manutentionnaire, contremaître ou chef de ligne, le citoyen affecté à l'Effort intégrera les légions silencieuses à ses douze ans pour n'en sortir qu'à l'aube de sa mort.

L'usine est la mère nourricière du Bloc, un second dieu machine aux voies impénétrables auquel des milliers de citoyens sacrifient leur santé et leur raison, répétant inlassablement les mêmes gestes sur une chaîne de montage, parfois sans recul sur l'utilité des éléments qu'ils assemblent.

Les usines sont esthétiquement austères et invariablement dangereuses. Les accidents sont nombreux et les maladies dues à la pollution, à la manipulation d'éléments dangereux ou l'épuisement prélèvent annuellement leur lot dans les rangs du peuple. Des morts que les Rhéteurs de l'Harmonie ne manqueront pas de célébrer comme héroïques lors de leurs homélies, rappelant ainsi que l'individu n'est rien, tant que le Bloc demeure.

DIGESTEURS ET RÉSINE

Les digesteurs sont des cuves où un mélange de matière organique recyclée est dégradé par une sélection de micro-organismes appelée « Phage ».

Plusieurs sous-produits s'en dégagent, et notamment le Plast, un biopolymère aisément façonnable, et la Résine.

Cette dernière est une ressource de base pour tous les foyers du Bloc. Il s'agit d'une substance ambrée très commune, distribuée sous forme de pains et pouvant être brûlée pour fournir lumière, chaleur, ou alimenter de petits engins thermiques ou à vapeur.

CONSOMMATION ET RATIONNEMENT

Le monde est en état de siège. Ayant dû abandonner d'énormes pans de la Terre à l'envahisseur, l'humanité s'est repliée dans les Blocs et doit lutter chaque jour pour produire, avec des ressources bien moins importantes que jadis, de quoi subvenir à ses besoins. Devant ce constat, l'Administration s'arrogea le droit de fixer les limites. L'homme, par instinct, couve le germe de l'envie et le système du rationnement s'imposa pour le contraindre au pragmatisme.

À longueur d'années, le hall des Annexes ne désemplit jamais. D'interminables files d'attentes courent des guichets aux trottoirs : celles des citoyens venus récupérer la poignée de bons de rationnement qui leur permettra de vivre quelques cycles de plus. Ces tickets sont typés : alimentaires, vestimentaires, éducatifs, sanitaires ou même récréatifs. Par le jeu des dotations, l'Administration garde le contrôle de ce qui est consommé et par qui.

Pour répondre à la nécessité de laisser au citoyen un sentiment d'accomplissement personnel et donc un espace de liberté, l'Administration n'interdit pas le troc et autorise la survivance de monnaies locales, moteur principal d'une économie marginale mais salvatrice.

LES SYNDICATS

Émanations d'un besoin de reconnaissance pour certains, instrument de manipulation au service de l'Administration pour d'autres, les Syndicats refusent le statut de huitième Ministère mais occupent une place sans équivalent dans l'organigramme du Bloc.

Les Syndicats sont l'huile dans les rouages de la machine, la main tendue par le peuple vers le peuple. Dans chaque quartier ou chaque enclave, leurs offices enregistrent les doléances, leurs hospices accueillent les démunis et leurs écoles prennent en charge les enfants encore trop jeunes pour intéresser le Rectorat.

Chaque Bloc possède sa structure syndicale, dont l'existence est garantie par les directives du Diktat lui-même. L'organisation des cartels n'est pas unique ni homogène. Plusieurs institutions se répartissent les fonctions et les secteurs de chaque ville. Deux Syndicats, le Prime et le Tetra, bénéficient aujourd'hui d'un oligopole presque total à l'échelle mondiale, à peine perturbé par des structures mineures à l'ambition forte mais à la durée de vie généralement courte.

Au quotidien, les Syndicats composent un pouvoir parallèle et se substituent à l'Administration auprès de beaucoup de communautés de quartiers populaires pour la gestion des affaires courantes. Leur mission est d'apporter des réponses locales et rapides aux problèmes des citoyens. Ils entretiennent des écoles et des garderies pour les enfants en bas âge ainsi que des hospices pour les doyens. Ils interviennent dans les conflits de voisinage, apportent leur soutien lors des crises sanitaires ou dans les petits drames personnels. Ils distribuent la soupe populaire, organisent des festivités, entretiennent des lieux d'échange ou de rencontre et portent la voix des administrés lorsque la situation l'exige... Autant de missions financées par une petite dotation du Diktat renforcée par une part prépondérante de contributions d'adhérents.

L'Administration voit dans l'action du Syndicat un moyen économique de maintenir l'ordre et le moral du peuple. Les populations y voient un interlocuteur plus sensible et réactif à leurs problèmes. Un accord gagnant-gagnant qui en ferait presque oublier que le Syndicat est né des mêmes entrailles que le Bureau : dans l'Artefact.





LOISIRS

Même le plus cynique des administrateurs de l'Effort comprend la nécessité d'accorder des moments et des sources de loisirs aux citoyens. Bars, pubs, tavernes, tripots, casinos, salons huppés, théâtres ou lupanars regorgent à longueur de cycles de clients de toutes sortes. Les parcs, nombreux et entretenus avec attention par l'Édification, accueillent une population abondante aspirant à retrouver un peu de verdure au cœur du Bloc.

La musique est un art du direct. Si quelques gramophones et mange-disques mécaniques circulent, les citoyens préfèrent fréquenter les clubs proposant des représentations et spectacles vivants. Petits groupes ou grands ensembles, jazz, classique ou nouvelle vague, l'offre musicale est large, variée et largement appréciée.

Le commerce des drogues paye bien : l'alcool, les cigarettes et certains narcotiques sont produits par l'Administration et distribués à la population via les tickets de rationnement. Ils constituent un bon moyen de contrainte et d'apaisement. Les drogues dures sont, elles, totalement prohibées et soupçonnées de contribuer à la propagation de la Noirceur.

La lutte contre les substances interdites relève de la compétence de la Police Secrète et le châtiement réservé aux pourvoyeurs est expéditif.

Le niveau d'alphabétisation réserve la littérature à la classe aisée. Pour autant, les musées officiels, gratuits et entretenus par la Direction de l'Harmonie, sont fréquentés par une population hétéroclite et intéressée.

SANTÉ ET CONTRÔLE

La Direction de l'Intégrité, ou Census, gère l'humain en tant que ressource. Hommes et femmes sont la fin et le moyen qui permettront à l'Administration de remporter la guerre contre l'extinction. Tout comme l'Effort veille au respect des cadences en scrutant et ajustant en permanence ses machines, l'Intégrité s'assure que les paramètres biologiques et psychologiques de la population sont maîtrisés à des niveaux compatibles avec les objectifs de la Coordination.

PARANOÏA SANITAIRE

L'Intégrité est très présente dans les gares-forteresses, où elle gère les mises en quarantaine et vérifie les documents sanitaires des voyageurs venus d'autres Blocs. Les cas suspects sont mis à l'isolement, avec le soutien de la Garde Noire, et font l'objet de tests poussés. En cas de trouble avéré, le sujet contaminé pourra disparaître pendant des semaines dans les bas-fonds d'un centre de rétention sanitaire.

L'influence de la Direction de l'Intégrité se ressent partout. Dans ses hôpitaux, bien sûr, mais aussi par ses affichages rappelant les consignes de propreté et de sécurité, par ses distributions de rations, vitamines et médicaments, par ses campagnes de vaccinations massives, ou lors des descentes d'agents en combinaison qui analysent ou stérilisent les zones douteuses.

Certains quartiers en déshérence sont abandonnés par l'Administration mais l'Intégrité sait qu'ils sont des foyers infectieux où prolifèrent maladies et déviances psychiques. Sans chercher à améliorer la situation, la Direction y maintient une présence limitée, administrant des soins minimaux et maintenant une veille active. En cas de menace majeure, avérée ou supposée, le Censur pourra réclamer le soutien de la Garde Noire pour l'établissement de cordons sanitaires renforcés ou, dans les cas les plus graves, la conduite de désinfections globales par le feu ou des agents chimiques terrifiants. La stabilité du Bloc justifie tous les sacrifices.

SUPPORT

Outre la veille sanitaire, l'Intégrité joue dans une certaine mesure le rôle de services sociaux. Elle veille à l'attribution de logements décentes et à l'accès aux réseaux et aux ressources basiques. Ses Annexes sont emplies de citoyennes et de citoyens transmettant leurs doléances quant à leurs conditions de vie.

La prise en charge des indigents, des orphelins et des vieillards est également du ressort du Censur mais l'Administration n'a guère d'empathie pour ceux qu'elle considère comme des poids morts. Les orphelinats et les hospices de l'Intégrité comptent parmi les lieux les plus sinistres d'un Bloc.

DÉRIVES MENTALES

La vie au sein du Bloc est une épreuve qui pèse lourdement sur le psychisme des citoyens. Le Censur surveille étroitement l'état mental des habitants du Bloc car les maladies et désordres psychiques présentent deux types de risque.

Premièrement, les attitudes non-conformes menacent l'ordre établi par le Diktat et sont susceptibles de contaminer le reste de la population. Les excentriques, les originaux, les volubiles ne sont pas les bienvenus. La différence entre un trouble mental avéré et une voix dissonante est ténue mais l'Intégrité part du principe qu'un esprit sain est un esprit obéissant et respectueux des prescriptions de l'Harmonie.

Deuxièmement, la fragilité mentale est identifiée comme un symptôme ou un vecteur potentiel de Noircœur. Ce mal rampant exsudé par l'Artefact se niche et prospère avec facilité dans les esprits altérés, à plus forte raison lorsque le sujet s'est écarté de la Voie. L'Intégrité est ainsi le premier rempart contre la Noircœur et les comportements monstrueux qui y sont associés avant que la Police Secrète ne se saisisse des cas les plus manifestes.

Les sanatoriums de l'Intégrité sont bondés. Les êtres brisés par une vie de labeur et d'injustice côtoient les illuminés qui prétendent parler à l'Objet-Dieu et les victimes d'hallucinations persuadées d'avoir croisé des anges de ténèbres à l'Extérieur du Bloc. Les traitements qui leur sont réservés sont brutaux et leurs résultats anecdotiques. Pour les êtres corrompus par la Noircœur, le Censur ne peut plus grand chose et ils échouent aux mains de la Police Secrète.

HARMONIE

Alors que la majorité de la population ploie l'échine devant l'Artefact, que presque plus personne ne questionne ses moyens ni ses objectifs, le Ministère de l'Harmonie ne s'est jamais résigné. À la différence des autres Ministères, la Voie s'est détachée des impératifs opérationnels visant à la survie de l'humanité pour se consacrer exclusivement à la compréhension de l'Objet-Dieu. L'Artefact est son unique sujet d'étude, son but, sa fin, et la Voie espère en extraire le savoir libérateur qui offrira à nouveau la lumière au monde.

La Voie est autant une religion qu'une science. Il n'en existe pas d'églises, mais des collèges. Philosophes, physiciens et théologiens y confrontent leurs opinions sur la nature et la signification de l'Artefact, articulant leurs hypothèses métaphysiques sur un socle de démonstrations scientifiques, logiques ou spirituelles d'une complexité inouïe.

Agglomérées au fil du temps, les théories de la Voie forment un dogme vertigineux fait d'équations, de syllogismes et de raisonnements abstraits qui, malgré sa complexité et son austérité, finit par s'enraciner dans la culture populaire ; celle d'un peuple qui attendait désespérément des réponses à la démesure de ses questions.

Se plaçant au-dessus de toutes les vieilles religions dont il teinta largement les fondamentaux, le credo de la Voie se base sur le principe que l'Objet-Dieu fut conçu et envoyé à l'humanité par une force supérieure pour la protéger d'un mal ravageant l'univers et pour lui permettre de se transcender. Tous les comportements de l'Artefact, les Mécanismes, les Faisceaux, la Brume et même le Fiel, sont observés, quantifiés, répertoriés, car ils sont perçus comme des indices sur la nature et la volonté de la Source, qu'il s'agisse de Dieu, d'un dieu ou d'une civilisation exogène. Les signes de l'Objet-Dieu sont une base d'enseignements plus directe encore que tous les livres saints car ils ne nécessitent ni prophètes, ni exégèse.

La Direction de l'Harmonie est l'un des piliers de l'Administration car ses théories placent la nécessité de sauvegarder la civilisation humaine au centre de la volonté de l'Artefact. Ainsi donne-t-il à l'ordre établi, gardien du lien sociétal, une légitimité spirituelle aux yeux des citoyens.

FORMATION, INFORMATION ET CENSURE

La Direction de l'Harmonie est garante du moral du peuple et gardienne de la vérité. Non qu'elle prétende la posséder totalement, mais elle seule a autorité pour fixer les limites du dicible et de l'indicible, du questionnement et du scepticisme, du conforme et du dangereux. Trois organes permettent d'asseoir son influence sur les foules : le Rectorat, la Commission de l'Information et la Cellule de Vérification.

De sept ans, âge d'accession à la citoyenneté, à onze ans, âge de l'orientation professionnelle, tous les enfants du Bloc intègrent le Rectorat et bénéficient du système d'éducation obligatoire mis en place par la Voie. Ce dernier se limite à de grands rassemblements d'une durée d'un mois délivrés tous les sept mois. Ce cursus basique a pour but de fournir aux jeunes filles et jeunes garçons les outils nécessaires pour devenir un bon citoyen : alphabétisation sommaire, éducation civique et morale, fondamentaux culturels et pratiques, dogme officiel.

Cérémonie de l'Harmonie



L'esprit bien initié, le citoyen se montre dans les meilleures dispositions pour recevoir durant toute sa vie les sollicitations nombreuses de la Commission de l'Information. Nouvelles sur la vigueur ou l'efficacité du Bloc, rappels à l'ordre ou simples invitations à l'optimisme, les messages de l'Harmonie inondent constamment les citoyens, relayés par les haut-parleurs de rue, les affichages publics, les journaux officiels ou les discours des rhéteurs lors des cérémonies de la Voie.

Dans l'ombre de la grande et glorieuse Commission de l'Information, la Cellule de Vérification assume la difficile tâche de faire taire les voix dissonantes. La démocratie est morte avec le soleil. L'Administration doit maintenir la cohésion d'une humanité humiliée et bafouée et ne peut laisser germer les graines de la révolte sans courir le risque de voir la Terre sombrer dans le chaos.

Le Bureau de Censure est le garde-fou de la pensée. Toutes les productions littéraires ou artistiques doivent passer par le jugement de ses vérificateurs qui décideront si l'objet peut être décevement dévoilé au public. Tous les messages et tous les élans doivent être validés conformes à l'intérêt supérieur et donc à la volonté de l'Artefact. Les censeurs sont à l'affût de tous les accrocs menaçant le décor flamboyant dépeint par l'Harmonie. Du pamphlet ouvertement anti-système aux tags subversifs, aucune brèche n'est traitée à la légère.

BIOTECHNIQUES

Malgré leur apparence archaïque et rebutante, c'est dans les chaudrons et les bassins de fermentation où bouillonne le Phage que se trouvent les fondements de la survie mis au point par le Progrès.

Les principales formules du Phage étaient entre les mains des Messagers dès l'apparition de l'Administration et ces biotechniques, au même titre que l'énergie quantique, étaient alors déjà abouties lors de l'avènement du nouvel ordre.

Le nom générique de Phage désigne les nombreuses combinaisons et formules de bactéries modifiées, levures, protistes, champignons, algues, enzymes et même virus. Elles sont produites par le Progrès et interviennent partout, se substituant à des machines encombrantes au rendement bien inférieur. Les digesteurs qui produisent la Résine et le Plast sont ensemencés de cocktails bactériens dédiés, les cultures hypogéennes bénéficient de l'action de symbiontes optimisés, de nombreux médicaments et traitements sont produits par voie biologique, les cultures extérieures dépendent de compléments viraux...

STYLE OBSIDIONAL

L'Artefact, ses formes, sa substance, ses sons et ses symboles ont eu des répercussions majeures sur la sensibilité et l'expression artistique humaine. Joyau d'un artisanat suprême, prodige divin, l'Objet-Dieu est la muse éternelle d'une majorité d'artistes aspirant à lui rendre gloire au travers de leurs œuvres.

Or, aucune forme créative ne permet mieux d'effleurer le gigantisme du titan céleste que l'architecture. Les responsables de l'Édification ont donné le nom de style « obsidional » au mouvement consistant à évoquer l'Artefact dans la structure des bâtiments. Surtout réservé aux édifices principaux du Bloc jugés dignes de cet honneur, le style obsidional peut s'exprimer dans tous les aspects de la confection : ornements basés sur les glyphes de la Matière Noire, conception asymétrique, perspectives ou géométries contrariées, utilisation de matériaux sombres... Le panorama d'un Bloc a parfois des airs de reflet céleste.

PROGRÈS ET ÉDIFICATION

La fin de l'électricité marqua l'effondrement de la civilisation technologique et posa les bases d'un nouveau monde dépendant des solutions révélées par les Messagers. Le manque de ressources, l'isolement et la perte du savoir conduisirent les survivants à adopter strictement les procédés offerts par le Progrès et l'Édification. La vie du Bloc est aujourd'hui un mélange de formules techniques éprouvées et sommaires aux accents désuets et de tours de force scientifiques qui trahissent l'influence probable de l'Artefact.

La Direction du Progrès produit, autorise et diffuse les connaissances scientifiques. Elle a une mission de recherche et détient un corpus de savoirs alimenté par ses propres investigations et les mises à jour ponctuelles d'émissaires extérieurs venus d'autres Blocs. La divulgation et l'utilisation de certaines connaissances sensibles sont étroitement contrôlées afin de maîtriser le développement stable de la société. La contribution du Progrès est notamment capitale dans les domaines du génie biologique et de l'énergie quantique.

La Direction de l'Édification fournit le cadre de vie du Bloc. Elle gère ses énergies, flux, ressources et met à disposition les infrastructures vitales. Son approche de la technologie est beaucoup plus pragmatique, basée sur le recyclage, l'optimisation et l'exploitation de technologies éprouvées visant

à l'autosuffisance et la résilience. L'Édification et ses techniques inventives, parfois étonnamment simples et parfois imprégnées des finesses du Progrès, sont partout.

ÉNERGIES

Air comprimé

L'air comprimé s'est presque totalement substitué à l'électricité et aux hydrocarbures. Il circule partout en ville via un réseau souterrain reliant usines, bâtiments officiels et immeubles résidentiels du centre-ville. En réservoir ou grâce à des vannes publiques, il alimente de nombreuses machines domestiques et la plupart des véhicules.

Cette énergie mécanique est produite par des compresseurs dans les Hypogées grâce à la chaleur de centrales géothermiques ou à la combustion de Résine et de gaz émis par les digesteurs.

Énergie quantique

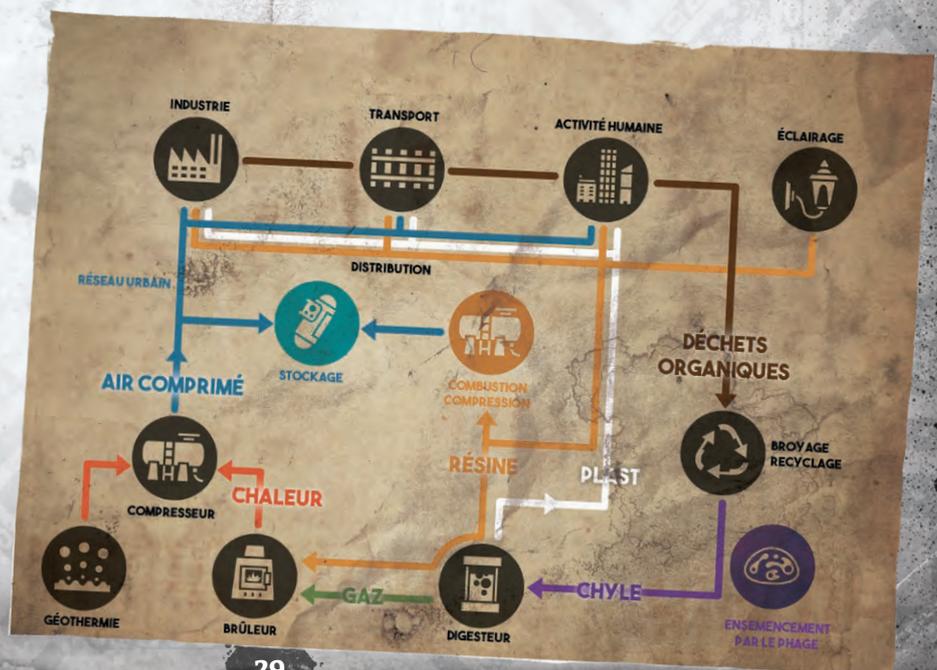
Le terme d'énergie quantique englobe tous les phénomènes et effets produits par la technologie atypique dont disposaient les Messagers lors de leur sortie des Hypogées. Obscure, contre-intuitive, la technologie quantique est basée sur le comportement probabiliste des objets qui composent le réel et permet d'altérer certaines propriétés fondamentales de la matière et de l'énergie. Les appareils recourant à cette technologie semblent canaliser, formaliser et fixer le champ des possibles en vue d'obtenir un effet répétable. Pour le citoyen, son fonctionnement est hors de l'entendement, nimbé de mystère et reste une source inépuisable de mythes et de légendes urbaines.

Si les dispositifs exploitant ces propriétés sont rares, peu standardisés et souvent cryptiques, la population est familiarisée avec les générateurs quantiques qui alimentent en énergie une variété d'engins et de bâtiments officiels. Munis d'une batterie dédiée nommée Quantar, les générateurs quantiques sont des appareils encombrants qui délivrent une énergie fluctuante et de faible intensité sur une très longue durée. Ils alimentent des véhicules, lampadaires, armes, moteurs et machines diverses. Ces appareils sont toutefois rares et coûteux et ne sont presque jamais entre les mains de particuliers.

Énergies naturelles

La quête de l'autonomie énergétique passe par le recours aux énergies naturelles et renouvelables. Le vent, la gravité, l'énergie hydraulique sont exploités localement, sans toutefois pouvoir rivaliser avec l'air comprimé, la Résine ou l'énergie quantique. L'inépuisable énergie géothermique est quant à elle étroitement intégrée dans les procédés de production d'air comprimé des Hypogées.

Les flux du Bloc



RESSOURCES

Nourriture

Nourrir le Bloc est une préoccupation centrale de l'Administration, clé de la performance collective et de la paix sociale. La nourriture distribuée dans les Annexes de l'Économat est essentiellement produite dans les Hypogées, au plus près des digesteurs, dans d'immenses serres souterraines, cuves de production, cultures verticales sous lumière artificielle quantique ou gaz fluorescents. Des tonnes de fruits, légumes, champignons et substrats protéinés sont conditionnées et acheminées en surface chaque jour.

La Campagne est exploitée intensivement, qu'il s'agisse de cultures (céréales, vergers, riz, algues...) ou d'activités plus opportunistes comme la pisciculture ou la chasse. Ces produits sont fréquemment échangés sur les marchés et complètent l'offre standard de l'Économat.

Habitat

Les Blocs se sont développés sur des cités existantes et réutilisent un grand nombre de bâtiments historiques mais la recherche de l'autonomie et du contrôle de la population ont conduit à la création d'infrastructures et de logements guidée par l'optimisation, le rationalisme, l'utilitarisme et des règles plus cryptiques liées à l'Artefact. Le cœur urbain du Bloc est un chantier permanent où se côtoient belles demeures privées, ensembles résidentiels spartiates et quartiers vétustes où s'entassent les plus pauvres.

L'Édification assure la fourniture en eau et en chaleur, que ce soit grâce à la Résine ou au réseau hydraulique chauffé dans les Hypogées. Les matériaux de construction sont abondamment recyclés et les expropriations pour l'intérêt supérieur du Bloc ne sont pas rares.

Certaines zones des Blocs sont quasiment abandonnées par l'Administration et leurs habitants doivent faire preuve d'inventivité et de solidarité pour survivre. Collecte d'eau, réservoirs, stocks de Résine, campements et occupation de ruines, ces solutions de fortune sont souvent gérées par les Syndicats ou la pègre locale.

Nuit et éclairage

Dans le monde crépusculaire imposé par l'Artefact, la lumière est une ressource précieuse tant pour des raisons pratiques que psychologiques. De nombreux lampadaires à Résine, régulièrement alimentés par des agents de l'Édification, éclairent l'espace public et les bureaux de l'Administration sont violemment illuminés par des projecteurs à énergie quantique. Moins répandus, on trouve localement d'autres dispositifs tels que des tubes à gaz fluorescent et autres lumières chimiques.

Les habitations sont essentiellement éclairées grâce à la lumière dégagée par la combustion de la Résine : cheminées, bougies, lampes, lanternes individuelles, sous d'innombrables formes.

Certaines administrations, industries et demeures privilégiées bénéficient d'un éclairage à énergie quantique sous la forme de torches, lampes ou projecteurs, nommés Lumens, capables de projeter une lumière durable quoique fluctuante.

L'éclairage individuel est une sécurité pour qui-convue s'écarte des quartiers baignés de la lueur des lampadaires et l'on retrouve souvent au fond des poches des citoyens quelques allumettes, un morceau de Résine et un brûleur. Bien sûr, les professionnels de la nuit, tels que les agents de liaison ou les Gardes Noirs sont presque toujours équipés de Lumens portatifs.

USAGES

Communications

Les échanges d'informations, qu'ils concernent les institutions officielles ou les particuliers, recourent lourdement aux envois de courriers manuscrits ou dactylographiés, transmis par coursiers, messagers ou agents de liaison à pied ou motorisés.

En centre-ville, le mode d'expédition standard est le tube pneumatique propulsé dans un réseau tentaculaire de conduites sous pression courant dans les Hypogées et alimentant les principaux quartiers de la cité. La plupart des Directions, industries ou commerces d'importance, de même que certaines résidences aisées, disposent d'installations pneumatiques permettant d'envoyer et de recevoir des messages.

Les ondateurs quantiques, des machines rares et convolutées, évoquent les antiques postes de radio et permettent de s'affranchir des contraintes des messages physiques en transmettant l'information sous forme d'ondes électromagnétiques retranscrites en courts textes. Ces appareils encombrants sont presque exclusivement réservés aux Directions de l'Administration.

Transports

La marche et l'énergie humaine sont la base des déplacements au sein du Bloc qui se pratiquent largement à pied ou en cycles. Des transports collectifs sillonnent la plupart des centres urbains, essentiellement des tramways pneumatiques et des trains intérieurs qui desservent les différents secteurs des Blocs les plus étendus.

Peu répandus parmi la population, les véhicules autonomes sont utilisés par les Directions et les individus les plus fortunés. Voitures particulières, camions de l'Économat, blindés de la Garde Noire sont propulsés à l'air comprimé, à la vapeur de chaudières à Résine ou, parfois, à l'énergie quantique. Fréquemment affectés à la Direction de la Sécurité, les véhicules dotés de moteurs thermiques sont rares et précieux du fait des stocks très limités en carburant.

Le réseau ferroviaire est une infrastructure vitale qui irrigue les îlots de civilisation et permet à l'Administration d'exercer et de coordonner son influence au-delà de l'enceinte des Blocs. Outils de survie et instruments de pouvoir, les trains sont des monstres blindés atteignant couramment 300 mètres de longueur, mus par deux ou quatre motrices à Résine, et comprenant une

section fret et une section voyageurs. Deux wagons dotés d'armes lourdes et opérés par la Garde Noire sont usuellement placés en tête et en queue. Les citoyens n'ont pas d'autre moyen que le train pour quitter le Bloc et se jeter dans l'inconnu, encore faut-il qu'ils disposent des nombreuses autorisations que nécessite ce genre de périple.

Il n'existe aucun appareil volant, du fait des besoins énergétiques de tels engins et des directives de la Direction de l'Harmonie qui proscribit formellement toute tentative d'approche directe de l'Objet-Dieu. Les leçons d'Icare ont été tirées.

Médecine

Plusieurs aspects de la médecine, notamment l'imagerie, les soins d'urgences et la chirurgie ont fortement régressé, la technologie quantique étant rarement capable de fournir des alternatives viables à la grande variété d'appareils électriques employés par le passé. C'est dans les domaines de la chimie et de la maîtrise des microbiotes que s'illustrent les chercheurs du Progrès et les médecins de l'Intégrité. Les maladies et blessures courantes sont traitées avec abondance de drogues, médicaments et agents biologiques sous de nombreuses formes, comprimés, solutés, baumes, gélules et autres emplâtres. Selon le credo des microbiologistes du Progrès, à moins de passer sous le scalpel du chirurgien, les machines et instruments des médecins sont désormais bien souvent invisibles à l'œil nu.

SÉCURITÉ

LA GARDE NOIRE

La Garde Noire est l'armature de l'édifice que constitue le Bloc. Elle est le bouclier dressé contre les ténèbres et l'épée qui s'abat contre les ennemis du système et donc, de l'humanité. De la Ligne qu'elle garde aux limites de la civilisation aux casemates ponctuant les grandes avenues du centre-ville, elle entretient un climat de rassurante oppression.

Ses soldats sont omniprésents. Leur mission est de maintenir l'ordre et la sécurité dans le Bloc, au sens large, qu'il s'agisse de faire respecter la loi, de punir les contrevenants, de défendre les zones critiques ou d'affronter les choses hostiles portées par la Noirceur. Même dans les faubourgs misérables, les transports de troupes parcourent régulièrement les rues et leurs équipages n'hésitent

pas à utiliser la force devant tout comportement déviant.

La Garde Noire est un élément de l'environnement aussi récurrent et ostensible que les tours de l'Administration ou l'Artefact dans le ciel. Contrôles d'identité, patrouilles, sirènes, avertissements ou couvre-feux, pas un cycle ne passe sans qu'un citoyen ne soit confronté des dizaines de fois aux manifestations de la force armée. La plupart du temps, il parvient à se souvenir que cette présence envahissante est le prix à payer pour l'intérêt supérieur, qui est aussi le sien, car les menaces qui pèsent sur sa fragile existence sont innombrables.

LA POLICE SECRÈTE

Nimbée de mystère, la police secrète est la moins connue des branches de l'Administration. Son organisation, son agenda et ses méthodes échappent totalement au commun des mortels. On dit que ses taupes se cachent parmi les masses populaires, à la recherche de la moindre piste susceptible de motiver la rédaction d'un rapport – document aux allures de condamnation pour les personnes citées. On sait que les agents de la Police Secrète, enserrés dans leurs manteaux de cuir noir, ne sortent qu'exceptionnellement des Citadelles mais qu'ils ne le font jamais en vain. Le passage de leurs longues voitures glace le sang des citoyens. On parle de leurs pratiques le soir au coin du feu, pour se faire peur.

La Police Secrète est la force d'espionnage et de contre-espionnage de l'Administration, placée sous l'autorité du Diktat lui-même. Ses agents ne s'occupent pas des délits et crimes du quotidien. Ils se concentrent sur les exactions les plus sérieuses, menaçant le Bloc de l'intérieur : terrorisme, conspiration ou corruption. Les meurtres touchant les hauts fonctionnaires sont de sa juridiction, ce qui l'entraîne parfois dans de courtes luttes de pouvoir avec l'armée... qui se soldent le plus souvent par une mise à pied de l'officier local. Car on ne joue pas avec la Police Secrète. Elle est toute puissante et intouchable. Ses agents jouissent d'une autorité suprême. Ils peuvent renverser un rhéteur de la Voie, priver un exploitant de son autorisation d'exercer, fermer un laboratoire du Centre et ordonner une manœuvre de l'armée contre les masses populaires. L'autorité de la Police Secrète s'étend loin au-dessus de celle des tribunaux centraux où sont jugés les criminels appréhendés par la Garde. La culpabilité des suspects qu'elle capture sera évaluée dans le secret

de ses geôles, à l'aide de méthodes dont elle seule a le secret et sans aucun respect pour la dignité humaine. De ceux qui survivront à ses examens ne resteront que des coquilles vides et des esprits brisés. Rien n'arrête la Police Secrète car la vie d'un seul ne vaut rien aux yeux de ceux qui ont entre les mains la survie de tous.

LOI ET JUSTICE

Le système juridique n'est pas guidé par un idéal moral d'équité, un hypothétique ordre naturel ni la protection de l'intégrité individuelle. Aux yeux de l'Administration, presque toute infraction aux directives est considérée comme une atteinte aux institutions et représente de fait une menace pour la survie du Bloc.

Tous les citoyens ont le devoir de contacter un office de Justice lorsqu'ils constatent une infraction. Si les responsables n'ont pas pu être identifiés et que l'ordre public est maintenu, la Garde Noire transfère le dossier à un procureur du Département de la Justice du Diktat. Ce dernier représente les intérêts de l'Administration et cherche à établir les faits. Pour cela, il diligente des officiers de la dixième compagnie de la Garde Noire, autrement nommée le Bureau des Investigations.

Lorsque le procureur estime qu'il a accumulé assez de matière, il présente ses affaires au cours d'interminables séances tenues au sein d'un tribunal du Diktat composé d'un juge, d'experts de la Chambre et de représentants de l'Harmonie. Les faits sont confrontés aux directives innombrables et changeantes qui composent le corpus juridique et la sentence tombe rapidement. Les peines sont variées et incluent des amendes, des restrictions de droits et diverses formes de détention. Les accusés ne disposent d'aucun moyen de défense officiel et les verdicts rendus par l'Administration sont incontestables, sans recours possible.

Au système judiciaire administratif se superposent localement des tribunaux arbitraux qui règlent de nombreux litiges, nuisances et crimes mineurs qui n'entravent pas directement le fonctionnement du Bloc et n'intéressent pas l'Administration. Ainsi les conflits entre particuliers (violences, vols) sont fréquemment gérés à l'échelle du quartier ou de la corporation par des assemblées ou conseils locaux. Les Syndicats et les pègres qui tiennent certaines zones chapeautent très souvent cette justice locale, par conviction humaniste ou par besoin de maintenir une certaine discrétion dans les affaires locales.





SYSTEME

CONCEPTS CLEFS

Dans le système de NOC, les atouts et les faiblesses des personnages sont traduits par leur niveau dans une trentaine de Talents englobant l'ensemble des capacités, aptitudes et compétences utiles au jeu.

Ces Talents sont regroupés en sept Domaines thématiques, envers lesquels les personnages peuvent développer des affinités : Action, Âme, Érudition, Social, Statut, Technique et Vie.

Une simple comparaison du niveau possédé par un personnage avec celui requis par l'action entreprise permettra, la plupart du temps, de savoir s'il réussit ou échoue, et dans quelle mesure.

Les aléas, coups du sort ou du destin relèvent dans NOC d'une gestion ou d'un pari. Le joueur souhaitant obtenir des résultats dépassant ceux autorisés par ses niveaux pourra en appeler à sa réserve d'Espoir ou provoquer le destin. Il pourra alors jeter des dés mais, attention, s'ils permettent parfois d'obtenir des résultats exceptionnels, ils risquent également de valoir de sinistres points de Fiel à toute la table.

Enfin, les fléaux qui ne tarderont pas à s'abattre sur les personnages, blessures physiques ou mentales, chute sociale ou corruption de l'âme, sont gérés par 4 jauges au fonctionnement homogène : Blessures, Trauma, Traque et Noirceur.

SYSTÈME DE JEU

TALENTS ET NIVEAUX

Les personnages de NOC sont définis de façon synthétique par leur niveau dans divers Talents dont vous trouverez la description dans le chapitre suivant.

Pour les êtres humains ordinaires, ces niveaux s'échelonnent de -1 à 3.

Le **niveau 0** correspond au degré de maîtrise basique d'un individu non entraîné, d'un homme du quotidien. Pour les Talents de connaissance, il indique que le personnage sait ce que tout le monde sait, ce que l'on apprend dans les centres de formation ou dans la rue, ni plus, ni moins. Pour les Talents physiques ou pratiques, un niveau 0 indique qu'il est capable d'obtenir des performances moyennes : il peut rafistoler temporairement le bracelet cassé de sa montre mais sera bien incapable d'en réparer le mécanisme.

Le **niveau 1** est celui de l'amateur éclairé, de l'individu entraîné. Il sait des choses que l'homme de la rue ignore et obtient de meilleurs résultats sans trop d'efforts.

Le **niveau 2** est celui du professionnel, du cœur de métier.

Le **niveau 3**, celui du spécialiste, du maître, de l'expert.

Enfin, le **niveau -1** représente un handicap, une incapacité, une faille dans les aptitudes du personnage.

TERMINOLOGIE ET CODIFICATION

NOC utilise la terminologie suivante :

Le meneur de jeu est désigné comme « **la Loi** » ;

Le terme « **joueurs** » désigne les personnes participant à la partie, hormis la Loi. Le terme « **Héros** » désigne les personnages des joueurs. Le terme « **Rouages** » désigne tous les acteurs de l'histoire n'étant pas joués par un joueur ;

Lorsque la connaissance ou l'obtention d'une information, ou la réussite d'une action nécessite un niveau particulier dans l'un des Talents du jeu, ce dernier sera indiqué sous la forme [**Talent (niveau requis)**]. S'il s'agit d'une action en opposition, [**Talent (Talent opposé)**] ;

Un **quart** désigne un découpage administratif du temps d'une durée de sept heures.

LA RÈGLE DE BASE

En cours de jeu, lorsqu'il est utile d'évaluer le degré de connaissance ou de performance d'un personnage dans une situation donnée, il suffit de consulter son niveau dans le Talent adéquat. Lorsqu'il y a un doute sur ses chances de réussite, la Loi compare son niveau à celui qu'elle estime nécessaire à la réalisation de la tâche. Ce dernier est appelé la **difficulté** de l'action.

La difficulté peut être déterminée par la Loi ou correspondre au Talent d'un autre personnage lorsque ce dernier est un obstacle ou la cible de l'action.

EXEMPLES

Pour soulever un ondulateur quantique particulièrement lourd, le MJ peut décider que le niveau de Constitution requis est 2.

Un personnage se faufile derrière un Garde. La difficulté est égale au niveau du Talent Instinct de ce dernier.

Si le niveau du personnage est supérieur ou égal à la difficulté, le personnage obtient l'effet ou l'information désiré.

Si le niveau du personnage est inférieur à la difficulté, il échoue dans sa tentative : il n'a pas la connaissance ou les compétences nécessaires. Il doit compter sur le destin pour espérer réussir (voir *Provoquer le destin* plus loin).

La Loi peut choisir d'indiquer la difficulté d'une action au joueur ou au contraire de la garder secrète, selon la situation, l'intérêt narratif ou la lisibilité des circonstances pour le personnage.

Par exemple, lorsqu'un Héros interroge un suspect, la Loi trouvera plus intéressant de ne pas révéler le niveau de Tromperie de ce dernier. À l'inverse, le joueur pourra avoir une estimation précise du niveau de Déplacement nécessaire pour franchir un fossé.

PROVOQUER LE DESTIN

Dans NOC, les coups du sort, les hasards favorables et la fatalité sont placés entre les mains des joueurs.

Un personnage ne possédant pas le niveau requis pour l'accomplissement d'une tâche pourra tenter de se surpasser en « provoquant le destin ».

Un personnage possédant le niveau requis pour l'accomplissement d'une tâche pourra également provoquer le destin pour améliorer sa performance ou rassembler plus de connaissances, par exemple.

Le Héros doit décider s'il provoque le destin après que la Loi lui a indiqué si son niveau est suffisant ou si la difficulté est secrète. Le joueur doit faire son choix avant la description des effets de sa tentative.

Lorsqu'un personnage provoque le destin, le joueur peut jeter autant de dés à dix faces qu'il souhaite, jusqu'à un maximum égal à son score dans le Domaine concerné. Ces dés sont appelés dés de destin.

Chaque dé donnant un résultat de 8, 9 ou 10 est un succès. Pour chaque succès, le niveau de Talent est augmenté d'un point pour cette action. Libre à la Loi de justifier cette bonification sur un plan narratif. Il peut s'agir d'un coup de chance étonnant ou d'une troublante inspiration, voire d'un dépassement personnel incroyable.

De plus, chaque 10 permet au joueur de lancer immédiatement – s'il le veut – un dé de destin supplémentaire et de l'intégrer à son résultat.

En revanche, pour chaque dé donnant un résultat de 1, une goutte de Fiel est ajoutée à la jauge de Fiel du groupe des Héros.

EXEMPLE

Un personnage poursuivi par les agents de la Police Secrète se retrouve sur le toit d'un immeuble. Pour s'échapper, il n'a pas d'autre choix que de bondir jusqu'au bâtiment d'en face. Il n'est pas particulièrement sportif (niveau 0 dans le Talent Déplacement), et la Loi estime que cette action requiert un niveau 1. Le joueur fait appel à sa bonne étoile et lance 2 dés.

Le premier dé donne un 8 et le second, un 1. S'élançant avec foi, mobilisant ce qu'il a de meilleur en lui, le personnage parvient à atteindre l'attique salvateur mais l'effort a laissé des traces : le groupe gagne une goutte de Fiel.

Si le niveau requis pour accomplir une action dépend essentiellement de sa difficulté intrinsèque, certaines circonstances peuvent compliquer les choses.

À tâche égale, il sera plus difficile d'agir dans l'urgence, sous la pression ou dans de mauvaises conditions que dans un environnement favorable et sans impératif. C'est pourquoi le meneur de jeu pourra exiger un niveau de Talent supérieur d'un ou deux points à celui qu'implique la réalisation d'une tâche dans de bonnes conditions, pour refléter des facteurs circonstanciels particulièrement néfastes.

Exemple : si réparer un moteur de voiture exige un niveau de 2 dans le Talent « Mécanismes », le faire sans éclairage et avec de mauvais outils exigera un niveau de 3 et le réparer durant une tempête de neige, sous la menace d'une arme, un niveau de 4.

À l'inverse, certains facteurs peuvent améliorer sensiblement les chances de réussite. Un personnage prenant beaucoup de temps pour accomplir une tâche (au moins 3 fois celui qu'elle aurait normalement demandé) en diminue la difficulté de 1. Un personnage disposant d'un équipement adéquat diminue également la difficulté de l'action de 1.

MARGE DE RÉUSSITE

Lorsque le niveau d'un personnage est supérieur à celui requis par l'action, la différence est appelée **Marge de réussite**. À l'inverse, si le niveau du personnage est inférieur au niveau requis, la différence est appelée **Degré d'échec**. La Loi peut valoriser une Marge de réussite en accordant un avantage concret. Elle rendra compte de l'interprétation et des intentions du joueur : veut-il gagner du temps ? Approfondir ses connaissances ? Être discret ?

Pour chaque niveau de Marge, l'un des effets suivants peut s'appliquer.

Rapidité : le temps de réalisation est divisé par deux.

Durabilité : le résultat du personnage durera deux fois plus longtemps.

Finition : l'action est mieux réussie. L'information obtenue est plus complète.

Discrétion : le personnage laisse moins de traces, augmentant d'un niveau la difficulté pour détecter son action.

Précision : le personnage frappe plus juste, plus près du but. Dans le cas d'une attaque, les dommages sont augmentés de 1 point de Blessures.

Grâce : le personnage obtient un résultat plus beau, évocateur et profond. Dans le cas d'une œuvre, un autre personnage reçoit un point d'Espoir la première fois qu'il la découvre.

Étendue : l'action du personnage touche deux fois plus de cibles ou de surface. En combat, cet effet est utilisé pour augmenter de 1 la valeur X du trait Multiple d'une arme (voir p. 52).

LE FIEL

À chaque fois que le groupe accumule 5 gouttes de Fiel, les éléments suivants se produisent (dans l'ordre) :

- 1 - le niveau de Menace de l'histoire augmente de 1 ;
- 2 - 5 gouttes sont retirées de la jauge de Fiel ;
- 3 - la Loi choisit l'un des effets suivants par niveau actuel de Menace. Elle peut choisir plusieurs fois le même effet, les pertes étant alors cumulées (avant déduction de l'éventuel Talent de résistance : Folie, Façade ou Lumière ; voir description des Talents concernés).

LES EFFETS DU FIEL

Fatigue : la fatigue se fait sentir. Tous les personnages perdent 1 point d'Espoir. Un personnage qui ne peut pas payer devient fatigué et souffre d'un malus de 1 à tous ses Talents tant qu'il n'aura pas passé un moment de calme (voir p. 41).

Tension : le stress sape la volonté des personnages. Chaque Héros subit 2 points de Trauma. Pour chaque niveau que le Héros possède dans le Talent Folie, il peut diminuer de 1 la perte qu'il subit.

Coup du sort : à force de provoquer le destin, celui-ci se venge. Que le niveau du personnage soit suffisant ou pas pour accomplir l'action, cette dernière échoue de façon totale, critique, et met le personnage en grande difficulté.

Traque : dans les coulisses, la Direction de la Sécurité commence à se poser des questions sur les agissements des personnages. Chaque Héros subit deux points de Traque. Son niveau dans le Talent Façade est déduit de la perte subie.

Intervention de l'Artefact : comme s'il était attiré par l'action des PJ, l'Artefact se manifeste comme il sait le faire : un Faisceau balaye le ciel, la

Brume se lève, les éclairages quantiques vacillent, un Mécanisme se produit... Chaque Héros subit 2 points de Noirceur. Pour chaque niveau que le Héros possède dans le Talent Lumière, il peut diminuer de 1 la perte subie par lui ou par un autre personnage se trouvant avec lui. L'effet des Talents Lumière de plusieurs personnages peut se cumuler.

Événement inattendu : dans certaines situations, la Loi ou le scénario peuvent prévoir un effet néfaste spécifique. Il se déclenche alors.

DIMINUTION DU FIEL

Lorsque tous les Héros prennent un moment de calme, la jauge de Fiel est diminuée de 1.

Le niveau de Menace ne diminue de 1 qu'au début de chaque séance de jeu.

LES RÉSERVES

LA RÉSERVE DE SINGULARITÉ

Un personnage commence chaque séance de jeu avec une réserve de points de Singularité, dont la taille dépend de son niveau dans le Talent Artefact (voir p. 43).

Un personnage peut dépenser un point de Singularité pour empêcher l'ajout d'une goutte de Fiel à la jauge des Héros.

La réserve de Singularité ne se recharge pas en cours de partie.

LA RÉSERVE D'ESPOIR

Un personnage commence chaque scénario avec une réserve de points d'Espoir, dépendant de son niveau dans le Talent Ferveur.

Un personnage peut dépenser un point d'Espoir pour lancer trois dés de destin supplémentaires lors de n'importe quelle action. Il peut aussi dépenser un point d'Espoir pour lancer trois dés lorsqu'il subit des points de Blessures, Trauma, Traque ou Noirceur. Dans ce cas, chaque succès diminue de 1 le nombre de points encaissés. Par contre, chaque 1 ajoute une goutte à la jauge de Fiel.

Donner l'Espoir - Un personnage peut offrir ses points d'Espoir à un autre personnage avec lequel il est en mesure de parler. Ce dernier ne peut pas stocker le point donné et doit le dépenser immédiatement pour bénéficier de l'avantage correspondant décrit ci-dessus.

LA MENACE

Le niveau de menace de la table sert à évaluer la violence des effets causés par le Fiel. Narrativement, il représente l'emballement des événements, la tension qui s'installe, le contrecoup du destin qui ne supporte pas d'être aiguillonné par les Héros.

Les savants du Progrès y verront probablement une forme d'équilibrage dans la mécanique du chaos et les mystiques de la Voie, une manifestation de l'attention des ténèbres se portant petit à petit sur ceux qui sortent du rang.

Dans une situation d'Action, donner de l'Espoir est une Action annexe (voir p. 48). Le personnage recevant le point d'Espoir doit le dépenser lors de son prochain tour.

Retrouver Espoir - Un personnage qui s'accorde un moment de calme (voir p. 43) pour s'aérer l'esprit et se couper de ses problèmes (dormir, passer du temps avec ses proches, sortir avec des amis...) regagne un point d'Espoir, plus son niveau d'Extase.

Si plusieurs personnages partagent ce moment de calme, un ou plusieurs d'entre eux peuvent utiliser leur niveau d'Extase pour recharger les réserves d'un ou plusieurs de leurs alliés.

Le nombre de points maximum que peut contenir la réserve d'Espoir d'un personnage dépend de son niveau dans le Talent Ferveur (voir p. 47).

LA RÉSERVE DE VÉCU

Les Héros commencent chaque scénario avec une réserve de 3 points de Vécu. Le Vécu correspond au passé des personnages et à leur familiarité avec certains environnements et certaines pratiques.

Lorsqu'un personnage entreprend une action pour laquelle son histoire ou son expérience personnelle sont susceptibles de lui octroyer un avantage logique, le joueur peut dépenser un (et un seul) point de Vécu pour obtenir un niveau supplémentaire au Talent utilisé. Cette dépense doit être effectuée avant tout jet de dés de destin.

Ce bonus peut être lié à un équipement que le personnage a déjà manipulé, à un lieu qu'il connaît, à un groupe avec lequel il a déjà eu affaire, à une faction qu'il a déjà rencontrée, etc. Il doit être justifié par le joueur et validé par la Loi.

Les Héros regagnent un point de Vécu au début de chaque séance, jusqu'à reconstitution de leur réserve (3 points maximum).

SÉQUENCE DE RÉOLUTION D'UNE ACTION

- 1 - Le Héros annonce son intention.
- 2 - La Loi détermine la difficulté et indique éventuellement si le Talent du Héros est suffisant.
- 3 - Le joueur décide s'il utilise un point de Vécu (voir p. 39).
- 4 - Le joueur décide s'il provoque le destin et dépense de l'Espoir (voir p. 38).
- 5 - L'action est résolue.

LA RÉSERVE DE FAVEUR

Un personnage commence chaque scénario avec une réserve de points de Faveur, dépendant de son niveau dans le Talent Contacts (voir p. 44).

Le joueur peut dépenser les points de Faveur pour obtenir des informations, du matériel ou des services de la part de ses contacts. Pour faire appel à ces derniers, le personnage doit passer une heure à solliciter, négocier ou faire chanter les membres de son réseau.

Les points de Faveur sont récupérés au début de chaque scénario.

EXEMPLES DE FAVEURS

Petites faveurs (1 point) : obtenir une planque pour la durée d'un quart, un objet inhabituel mais légal, une information simple. Il est possible de dépenser une petite faveur pour augmenter son Talent Fortune d'un point lors d'une transaction.

Grandes faveurs (3 points) : obtenir une arme, un objet illégal ou l'aide d'un gros bras pour une scène. Sortir le personnage de prison. Identifier une plaque d'immatriculation.

Énormes faveurs (5 points) : arrêter une enquête en cours, placer une personne en garde à vue, fermer un site public pour la durée d'un quart, l'aide d'une petite équipe pour une scène, lancer une enquête sur quelqu'un, détruire ou récupérer une pièce à conviction. Il est possible de dépenser une énorme faveur pour augmenter son Talent Fortune de 2 points lors d'une transaction.

ACTIONS À ÉTAPES

L'accomplissement de certaines tâches requiert du temps et parfois l'utilisation de Talents différents. La lecture d'un volumineux rapport du Progrès, la fouille d'une vaste demeure ou la réparation d'un moteur ne sauraient se régler en quelques secondes.

Lorsqu'un personnage entreprend une telle action, la Loi doit préciser toutes les étapes devant être accomplies, ainsi que le Talent, le temps et le niveau requis pour chacune. Certaines de ces étapes devront être réalisées dans l'ordre, tandis que d'autres pourront être faites en parallèle. Dans ce dernier cas, plusieurs personnages peuvent concourir en accomplissant diverses étapes en même temps.

La réalisation de chaque étape suit les règles normales de jeu.

EXEMPLE

L'équipe de Héros se lance dans l'aménagement d'un QG de fortune dans les ruines d'un ancien corps de ferme. La Loi décide que ce chantier demandera l'accomplissement de trois étapes réalisables en parallèle :

- *le rétablissement du réseau d'eau potable : Artisanat (1) ;*
- *la réparation de la chaudière à Résine : Mécanismes (2) ;*
- *le tri des anciennes provisions de la cave : Survie (1).*

ACTIONS EN COLLABORATION

Lorsque c'est matériellement possible, des personnages peuvent collaborer à une même tâche. L'un des personnages est désigné comme le meneur de l'action. Les autres personnages sont désignés comme ses assistants et vont tenter de lui apporter leur soutien. La Loi indique les Talents correspondant à la tâche principale et ceux qui pourront être utilisés par les assistants pour apporter du soutien. Par tranche de deux niveaux obtenus par ses assistants, le meneur recevra un bonus de 1 niveau pour l'exécution de la tâche principale. Le meneur et les assistants peuvent bien sûr provoquer le destin et recourir à leurs Réserves.

ACTIONS EN OPPOSITION

Quand deux personnages s'affrontent, lors d'un bras de fer ou d'une partie d'échecs par exemple, celui possédant le niveau le plus haut l'emporte.

Si un personnage veut utiliser un point de Vécu, le joueur doit l'annoncer avant que les résultats soient décrits. Si la Loi veut utiliser le Vécu d'un Rouage, elle doit l'annoncer avant que le joueur ne le fasse pour son Héros.

Si au moins l'un des participants souhaite provoquer le destin, les joueurs choisissent secrètement le nombre de dés qu'ils vont lancer puis les révèlent et les lancent en même temps. Comme d'habitude, les succès sont ajoutés au niveau de base du personnage.

En cas d'égalité lors d'une opposition, c'est le personnage ayant obtenu le dé de destin affichant la plus grande valeur qui l'emporte. Par exemple, si un personnage obtient un 6 sur l'un de ses dés et que son adversaire obtient seulement un 5, ou qu'il n'a pas lancé de dé du tout, il gagne. En cas de nouvelle égalité, la Loi peut se contenter d'un statu quo ou de les départager avec un nouveau test.

Certaines actions en opposition peuvent également se produire à des moments différents, comme c'est le cas lorsqu'un garde tente de trouver les traces laissées précédemment par un voleur, par exemple. Dans ce cas, le personnage actif se confronte au niveau qu'avait obtenu son opposant.

UTILISATIONS ACTIVES, PASSIVES OU PRÉPARÉES

Les Talents peuvent être utilisés de plusieurs façons différentes.

USAGE ACTIF

Un Talent est utilisé de façon active lorsque l'action est initiée par le personnage, dans le but d'obtenir un effet. Par exemple, lorsqu'il ouvre le feu, fouille une pièce ou essaye de convaincre quelqu'un. C'est l'usage classique des Talents.

À chaque fois que les règles évoquent le niveau d'un personnage dans un Talent, le joueur peut décider de se contenter de son niveau de base, y ajouter son Vécu ou lancer les dés de destin afin d'obtenir des niveaux additionnels.

USAGE PASSIF

Un Talent peut également être utilisé de manière passive, c'est-à-dire sans que le joueur n'ait initié l'action qui en justifie l'emploi. C'est le cas des Talents relatifs à la vigilance, lorsqu'il s'agit de savoir si le personnage détecte l'ennemi qui tente de se glisser dans son dos, qu'un marchand essaye de l'embobiner ou la proximité d'une source de Noirceur.

C'est aussi le cas des Talents de résistance utilisés pour diminuer l'effet d'une source de dommages (Constitution lorsqu'elle sert à diminuer le nombre de points de Blessures subis, Folie pour les points de Trauma, Façade pour les points de Traque ou Lumière pour les points de Noirceur).

C'est enfin le cas des Talents de ressources : Fortune, Rang, ou ceux conditionnant la taille de réserves de points (Artefact, Ferveur, Contacts). Dans ces cas, ni les dés de destin ni les réserves ne peuvent être utilisés. En cas d'action en opposition, le niveau de Talent du personnage cible sert de niveau requis à l'auteur de l'action.

TALENT PRÉPARÉ

L'utilisation passive d'un Talent peut être préparée en renforçant son niveau par anticipation d'un événement à venir. C'est le cas, par exemple, lorsqu'un personnage étudie le terrain, analyse son interlocuteur pour cerner sa psychologie ou mobilise ses ressources pour augmenter ses fonds disponibles.

Dans ce cas, le joueur peut lancer les dés de destin au moment où il annonce qu'il « prépare » son Talent. Le niveau final du Talent sera utilisé pour la première utilisation passive qui pourrait survenir dans la même scène. Dans le cas d'un Talent de ressources lié à une réserve du personnage (Artefact, Ferveur, Contact), le personnage reçoit un point correspondant à cette réserve par succès obtenu sur ses dés de destin, à dépenser dans le courant de la prochaine scène.

Le temps nécessaire pour préparer un Talent de ressources est de 30 minutes, durant lesquelles le personnage se concentre, étudie ses notes, pense au problème, prend des contacts ou contemple l'Artefact.

Lorsqu'un personnage prépare un Talent, il est concentré sur cette tâche au détriment de tout le reste. La Loi peut lui imposer un malus de 1 pour réagir à une situation imprévue.

ROUAGES ET FORCES OCCULTES

Les Rouages peuvent avoir recours aux dés de destin. Chaque résultat de 1 sur un dé de destin d'un personnage allié augmente la jauge de Fiel du groupe comme s'il avait été obtenu par un Héros. Chaque résultat de 1 sur un dé de destin d'un Rouage hostile ou opposé aux Héros diminue la jauge de Fiel de ces derniers de 1.

Si cette réserve est vide, l'un des Héros, désigné par la Loi, gagne un point de Singularité.

PERDRE ESPOIR

Lorsqu'il atteint son dixième point de Blessures, Trauma, Traque ou Noirceur, un personnage peut définitivement sacrifier un niveau de son Talent Ferveur (et donc, diminuer la taille de sa réserve d'Espoir). S'il le fait, il échappe miraculeusement au danger.

Dans le cas des Blessures, il est laissé pour mort mais se réveillera à la fin de la scène avec 9 points de Blessures.

Dans le cas du Trauma, il sombre dans l'inconscience ou la catatonie jusqu'à la fin de la scène, où il retrouve sa lucidité avec 9 points de Trauma.

Dans le cas de la Noirceur, le personnage manifeste de violents symptômes de rejet du mal. Il vomit ou pleure du Fiel, souffre d'une fièvre terrible et d'hallucinations effroyables. Il retrouve sa vitalité à la fin de la scène, avec 9 points de Noirceur.

Dans le cas de la Traque, le personnage réussit à se dissimuler miraculeusement, tandis qu'un ensemble d'erreurs administratives ou de vices de procédure compliquent la tâche de ses poursuivants. Il se fait discret jusqu'à la fin de la scène, dont il sort à 9 points de Traque.

Un personnage ne peut pas utiliser cette capacité si son niveau de Ferveur est déjà à -1.

LES MOMENTS DE CALME

Certaines règles font appel à la notion de « moment de calme » pour fixer les temps de récupération des réserves et compteurs des personnages. La durée d'un moment de calme n'est pas stable. Elle est laissée à l'appréciation de la Loi et dépend de la situation en jeu. Par défaut, lorsque les personnages évoluent dans un environnement familier et qu'ils peuvent retrouver aisément un cadre confortable et rassurant, un moment de calme dure un quart, soit 7 heures.

Dans un environnement hostile ou inquiétant, obligeant les personnages à rester sur le qui-vive, le repos sera plus diffus. En terme de jeu, un moment de calme exigera un cycle d'inactivité (soit 28 h) voire plus.

Pour rappel, voici les différents éléments impactés par un moment de calme :

- le niveau de Fiel diminue de 1 ;
- tous les personnages regagnent 1 point d'Espoir plus leur niveau d'Extase ;
- tous les personnages guérissent d'un point de Blessures et peuvent être soignés (voir p. 50) ;
- tous les personnages guérissent d'un point de Trauma et peuvent être apaisés (voir p. 53) ;
- tous les personnages guérissent d'un point de Traque et peuvent être blanchis (voir p. 54) ;
- tous les personnages guérissent d'un point de Noirceur et peuvent être purifiés par la Lumière de leurs alliés (voir p. 55).

DOMAINES ET TALENTS

Les Talents décrivent et définissent les capacités, connaissances et compétences des personnages de NOC. Les Talents sont regroupés en Domaines, des thématiques larges correspondant à un aspect du monde de NOC et à la manière dont les personnages y évoluent.

Il existe 7 Domaines : **Érudition, Technique, Action, Statut, Âme, Social** et **Vie**.

Vous trouverez pour chaque Talent une présentation générale et des indications sur ce que représente un niveau de maîtrise commun de 0. Elles serviront de base pour interpréter l'effet des niveaux inférieurs ou supérieurs.

ÉRUDITION

Ce Domaine regroupe toutes les connaissances, à l'exclusion de la technologie qui relève d'un Domaine propre.

Un personnage possédant des niveaux dans les Talents d'Érudition fait partie d'une caste élitiste. Il est probablement bibliothécaire, érudit, professeur. Le savoir, dans la société délitée de NOC, est un important marqueur de statut.

CULTURE

La Culture est un Talent très large : il reflète la connaissance générale du personnage, qu'il s'agisse d'histoire, de géographie ou des dogmes officiels de la Voie.

Niveau 0 : le personnage sait passablement lire et écrire. Il connaît le nom des Blocs voisins, se souvient de faits passés durant les trois dernières années officielles et peut réciter les mythes propagandistes courants.

BUREAU

Le Talent Bureau recouvre la connaissance de l'administration et de ses rouages. Les codes, les lois, les formulaires, les services, les grades.

Niveau 0 : le personnage sait où retirer ses tickets de rationnement, qui appeler au secours et qui ne pas ennuyer.

RECHERCHE

Le Talent Recherche permet de passer au crible un lieu ou une masse de données dans le but d'en extraire des informations. Ce Talent servira aussi bien pour fouiller une pièce que pour épilucher des coupures de presse dans une bibliothèque.

Niveau 0 : le personnage trouvera les preuves évidentes mais ne fera pas de rapprochement et ne tirera pas de conclusions de la présence ou de l'absence d'éléments trop subtils.

SOCIÉTÉ

Le Talent Société permet de connaître les noms, les lieux, les ragots sur ce qu'il se passe dans le Bloc. Il permet d'identifier une personnalité, de connaître les rumeurs associées à un événement ou de savoir où passer une bonne soirée.

Niveau 0 : le personnage connaît les figures importantes de son quartier, les enseignes incontournables de la ville, sait où faire des affaires et quand sont prévus les grands événements.

TECHNIQUE

Ce domaine est celui des savoirs pratiques, des objets et de leur fonctionnement, de la débrouille et des technologies inspirées de l'Artefact.

SURVIE

Le Talent Survie est possédé par les habitants des campagnes ou des banlieues miséreuses. Il regroupe toutes les techniques permettant de se repérer, de s'alimenter, de dormir et de survivre en terrain naturel ou défavorable comme les pires banlieues.

Niveau 0 : le personnage est né et a toujours évolué dans le cœur urbain du Bloc. Il n'a ni les connaissances, ni les réflexes, ni le cran pour affronter l'Extérieur.

ARTISANAT

Le Talent Artisanat reflète les capacités du personnage dans tous les champs de techniques de base : maçonnerie, forge, ébénisterie, tannage...

Niveau 0 : le personnage est capable de bricoler plus ou moins adroitement. Il rafistole, mais pas plus.

MÉCANISMES

Le Talent Mécanismes indique la capacité du personnage à concevoir, réparer ou confectionner des objets novateurs ou complexes, des moteurs de voiture aux escalators. Plus que cela, ce trait est nécessaire à la manipulation, réparation ou construction des objets quantiques. Ce Talent reflète également sa connaissance des principes scientifiques de base, de la physique comme de la chimie.

Niveau 0 : pour le personnage, les merveilles quantiques sont hors de compréhension. Il sait qu'une pomme lancée en l'air retombe mais ne sait pas vraiment pourquoi. Il comprend les principes de base d'un moteur mais serait bien en peine d'en construire un.

ARTEFACT

Le Talent Artefact permet de bénéficier d'une sorte d'empathie avec l'Objet-Dieu. Le personnage comprend, ressent la logique de l'Artefact, de ses rythmes, de ses pulsations.

Niveau 0 : le personnage sait distinguer un Mécanisme d'un Grand Mécanisme, mais c'est tout. Sa réserve de points de Singularité est vide (voir p. 38).



ACTION

Ce Domaine est celui des capacités physiques et des réflexes, du prédateur et de la proie, de la survie et de la traque. Un personnage possédant une affinité en Action sera plus vigilant, plus vif et plus fort que ses semblables.

Note : l'utilisation de certains Talents de ce Domaine font l'objet d'un développement dans le chapitre « Action », p. 48.

COMBAT

Le Talent Combat reflète l'aisance du personnage dans les situations physiques ou martiales et sa maîtrise des armes.

Niveau 0 : le personnage ne sait pas se battre et n'en viendra aux mains qu'en dernière extrémité.

Note : chaque fois qu'un personnage développe le Talent Combat au-dessus du niveau 0, il choisit deux armes parmi celles présentées p. 51. Ainsi, il choisit 2 armes au niveau 1, 2 de plus au niveau 2, etc.

Lorsqu'il manie des armes qui ne sont pas du même type que celles qu'il a choisies, il souffre d'un malus de 1 à son niveau de Combat.

Dans le cadre de ce kit, les Héros et les Rouages n'ont pas de malus lorsqu'ils manient les armes indiquées dans leur équipement.

DÉPLACEMENT

Le Talent Déplacement est celui de l'agilité et de l'athlétisme, de la grâce, de la souplesse et de l'endurance. Il régit la coordination corporelle qui permet de courir vite, de sauter loin, d'éviter les attaques, de marcher longtemps et de se mouvoir discrètement.

Niveau 0 : le personnage est capable de performances physiques communes. Il court le cent mètres en moins de quinze secondes et peut sauter quatre mètres en longueur avec élan. Il s'épuise au bout de quelques dizaines de minutes d'effort.

INSTINCT

Le Talent Instinct rend compte de la perception du personnage, de sa capacité à entendre un bruit fugace dans son dos, à voir un tireur embusqué sur un toit, à remarquer une odeur suspecte. Dans les situations tendues ou dangereuses, les Héros « prépareront » souvent leur Instinct. L'Instinct est généralement un trait passif, utilisé pour déterminer si la personne se rend compte de quelque chose qui survient alors qu'il ne s'y attend pas. Il diffère

en cela du Talent Recherche, qui vaut lorsque le personnage cherche activement un élément dans une masse de données.

Niveau 0 : le personnage n'est pas toujours sur ses gardes. Il lui arrive d'être perdu dans ses pensées ou d'être surpris par un événement inattendu.

CONSTITUTION

Le Talent Constitution définit la carrure du personnage, sa puissance et sa résistance physique.

Niveau 0 : le personnage a une stature moyenne, la force compensant son poids. Il peut porter une trentaine de kilos durant moins de dix minutes, et soulever de terre un objet d'une cinquantaine de kilos maximum.

STATUT

Les Talents du Domaine Statut ne reflètent pas directement des capacités ou des connaissances du personnage mais son rang, ses connexions et sa position sociale. Il s'agit de Talents passifs (voir p.41). Ils indiquent quels sont les moyens concrets et matériels à sa disposition.

FORTUNE

Le Talent Fortune indique la richesse du personnage.

Niveau 0 : le personnage fait partie de la classe moyenne. Il loue un appartement dans les faubourgs ou un petit studio dans les quartiers populaires du centre-ville. Il n'a pas vraiment de patrimoine mais dispose des fonds suffisants pour s'alimenter, se vêtir et se déplacer au quotidien. Durant ses temps morts, il se contente de loisirs simples : visite des musées officiels, un spectacle cautionné de temps en temps, deux ou trois verres dans un club middle-class. Il dispose de quelques couronnes pour ses transactions courantes sans menacer son train de vie.

RANG

Le Talent Rang indique l'autorité du personnage, le grade ou la fonction sociale dont il peut se prévaloir. Ce Talent ouvre des portes et lui assure des passe-droits. Pour jouir de son niveau de Rang, le personnage doit toutefois porter ostensiblement la preuve de son niveau, qu'il s'agisse d'un badge, d'un uniforme, ou d'un nom célèbre (le sien ou celui d'un ami important), qu'il se doit alors de révéler. En cela, il lui sera impossible de jouir de

son niveau de Rang tant qu'il restera sous couvert d'une fausse identité, par exemple.

Niveau 0 : le personnage n'a pas de statut particulier. Il ne peut se prévaloir d'aucune autorité à part, peut-être, dans l'espace très restreint de son environnement professionnel.

Ce Talent sert à obtenir des accès, des autorisations et de précieux formulaires en jeu.

CONTACTS

Le Talent Contacts indique le nombre de personnes bien placées prêtes à aider le personnage. Pour chaque niveau qu'il possède dans ce Talent, il connaît un individu ou un groupe disposant de ressources ou de connaissances intéressantes dans le cadre de sa lutte. Lorsqu'il a besoin de matériel, d'un service ou d'une information, le personnage peut joindre l'un de ses contacts pour l'obtenir. Les moyens de ces contacts n'ont pas à être décrits avec précision.

Niveau 0 : le personnage est un homme ou une femme ordinaire. Il peut demander de menus services à ses proches, mais ne connaît personne d'assez bien placé ou d'assez investi prêt à se compromettre pour lui. Sa réserve de points de Faveur est vide (voir p. 39).

FAÇADE

Le Talent Façade est l'expression de la prudence et de la paranoïa du personnage. Il reflète le soin qu'il prend à cacher ses traces, à brouiller les pistes, à placer des obstacles sur le chemin de ceux qui voudraient remonter jusqu'à lui, découvrir ses agissements, accéder à son domicile, saisir son argent. Il représente également la capacité du personnage à passer inaperçu, à avoir l'air inoffensif, à ne pas être remarqué parmi une foule.

Niveau 0 : le personnage est un citoyen ordinaire. Son dossier administratif est bien fourni, son adresse connue et ses moyens de fuite limités. Lorsqu'il a des choses à se reprocher ou qu'il est sous pression, son attitude peut paraître suspecte.

Ce Talent sert à ralentir l'effet de la Traque sur le personnage.

ÂME

Ce Domaine est celui de l'inconscient, de ce qui se cache au-delà des pensées et de la rationalité du personnage. C'est le royaume de l'inavouable, des pulsions, de la vie intérieure mais aussi de la sensibilité et de l'inspiration. Dans le monde désenchanté par l'Administration, ceux qui restent habités par leurs rêves, bons ou mauvais, sont autant à envier qu'à plaindre.

SENSIBILITÉ

La Sensibilité est la réceptivité du personnage aux choses invisibles, aux énergies, aux flux, aux émotions. Elle permet de comprendre ou de produire une œuvre d'art, mais également de sentir les « mauvaises ondes » indiquant la proximité d'une source de Noirceur (voir p. 54).

Niveau 0 : le personnage n'est pas particulièrement réceptif. Dans sa vie, il lui est parfois arrivé d'avoir des impressions troublantes mais il n'a pas su les interpréter correctement ou leur accorder l'importance qu'elles auraient mérité. L'art ne lui inspire pas grand chose sinon les œuvres les plus directement accessibles.

FOLIE

La Folie est un talent ambigu. Sa possession indique que le personnage a déjà subi des traumatismes, vécu des expériences terribles ou avancé sur la voie de la démence et que ce passif l'a en quelque sorte préparé aux horreurs que lui réserve sa vie future.

Niveau 0 : le personnage est un citoyen de ce monde dur. Il a une certaine habitude de la violence, de l'oppression et de l'étrange – éléments que l'on rencontre souvent, même à l'abri d'un Bloc – mais il n'a jamais assisté à un massacre, jamais approché un Autre et jamais subi un interrogatoire de la Police Secrète. Autant d'événements susceptibles de l'affecter durablement.

Ce Talent sert à ralentir l'effet du Trauma sur le personnage.

TÉNÈBRES

Le Talent Ténèbres représente la part d'ombre du personnage, le poids de ses crimes, son inclination au mal. Qu'il ait réellement commis des actes mauvais, ou qu'il s'agisse d'une faille béante dans son âme, cette zone ténébreuse sera sentie par les Autres et interprétée comme un signe d'appartenance. Ce Talent représente également la brutalité,

Pour régler les échanges en jeu, chaque bien et chaque service ont une valeur. Un Héros disposant d'un niveau de Fortune égal ou supérieur à cette valeur pourra l'acquérir. Son achat constitue toutefois un excès pour un Héros ayant un niveau inférieur de 1 point à la valeur requise et sera impossible pour les autres.

En dehors de ses dépenses courantes, l'achat d'une dizaine de biens ou services de valeur égale à sa Fortune, ou deux de valeur supérieure, constitue une charge lourde pour un citoyen du Bloc. La Loi a toute latitude pour décider ce qui représente un excès financier pour un Héros et le sanctionner, le cas échéant, par un malus à son Talent Fortune pour le reste du scénario.

Rappel : la dépense d'un point de Faveur permet d'augmenter son Talent Fortune d'un niveau (et d'un seul) lors d'une transaction. La dépense de cinq points permet de l'augmenter de 2 niveaux pour une transaction.

Ainsi, un personnage possédant un niveau de 0 en Fortune mais souhaitant acheter un objet de valeur 1 peut dépenser un point de Faveur pour l'acquérir sans impacter excessivement son capital. Libre au joueur d'expliquer comment son réseau influe sur la transaction, en accord avec la Loi : le marchand souscrit-il au même syndicat que lui et décide-t-il de l'aider dans sa mission ? Les appuis du Héros dans l'Administration plaident-ils sa cause ?

la monstruosité ou la froideur émanant de sa personne, la crainte qu'il inspire à ses semblables. Il sert à intimider les humains, les animaux ou les créatures surnaturelles.

Niveau 0 : le personnage est une proie, un spécimen quelconque de la race humaine et, à ce sens, ne fera l'objet d'aucun traitement particulier de la part des Autres. À moins d'être armé ou en situation de force, il n'intimidera généralement que les couards.

EXTASE

Le Talent Extase est une indication de la stabilité du cadre familial ou amical du personnage, de la puissance cathartique de ses passions et de sa facilité à trouver du réconfort dans son environnement. L'Extase lui permet de se vider la tête, de retrouver son calme.

Niveau 0 : le personnage a une famille qu'il peut retrouver avec plaisir, ou un loisir, un passe-temps, grâce auquel il peut penser à autre chose. Boire un coup avec des amis, jouer aux jeux de hasard, danser ou fréquenter les lieux de débauche, il sait comment tuer le temps.

Le Talent Extase permet de recharger sa jauge d'Espoir et celle de ses alliés durant les moments de calme.

SOCIAL

Ce Domaine est celui de l'interaction pacifique entre êtres humains. Il permet de régir les dizaines de petites batailles que chaque femme et chaque homme doit mener au quotidien lorsqu'il évolue parmi ses semblables : séduire ou être séduit, convaincre ou être convaincu, s'imposer ou se soumettre.

TROMPERIE

Le Talent Tromperie indique la capacité du personnage à mentir, à dissimuler ses émotions ou ses intentions, à jouer la comédie.

Niveau 0 : le personnage est tendu lorsqu'il ment et ce d'autant plus que l'enjeu ou les risques sont importants. Sa voix est subtilement différente. Il ne regarde pas son interlocuteur dans les yeux, se frotte le visage, se racle la gorge. Dans l'urgence, il est capable de concevoir un mensonge à peu près cohérent mais sera en difficulté s'il lui est demandé de rentrer dans les détails.

PSYCHOLOGIE

Le Talent Psychologie est celui de l'empathie, de l'analyse du paraverbal, de la lecture du corps. Il permet de détecter le mensonge, d'interpréter ce qui se joue dans l'esprit, dans le cœur et dans les tripes de ses semblables.

Niveau 0 : le personnage n'est pas spécialement subtil mais il est capable de se projeter sur l'effet induit par une situation forte chez ses semblables.

CHARISME

Le Talent Charisme est celui de la séduction, du charme, de l'appétit, de la sympathie. Il permet d'obtenir quelque chose d'un interlocuteur : des informations, des services, une prestation ou un assentiment. Ce talent permet aussi de persuader, de porter un message avec force et crédibilité.

Niveau 0 : le personnage est physiquement banal. Il n'a pas de sex-appeal et ne plaît qu'à une petite part des membres du sexe opposé. Il ne possède aucun atout physique significatif et ne souffre d'aucun défaut visible socialement handicapant. Il a du mal à enflammer un auditoire ou à persuader les étrangers de ses idées, même les plus sincères.

CONVICTION

Le Talent Conviction exprime la force de volonté du personnage, sa détermination, sa lucidité face à tout ce qui pourrait le détourner de sa route. Il lui permet de résister à la tentation, à la corruption, à l'intimidation et à la torture.

Niveau 0 : le personnage a des convictions, mais il n'est pas prêt à mourir pour elles.

Ce Talent sert de niveau requis aux tentatives de persuasion, de séduction ou d'intimidation contre le personnage.

VIE

Ce Domaine est celui du don de soi, de l'abnégation et de la bonté. Un personnage doté d'une affinité en Vie sera une lueur dans un monde de ténèbres, une incarnation de la volonté de survie de l'espèce confrontée à son ultime épreuve.

APAISEMENT

Le Talent Apaisement permet au personnage de calmer les tourments psychologiques de ses semblables, de trouver les mots rassurants pour reconforter la victime après un événement traumatisant.

Niveau 0 : le personnage n'a pas d'expérience particulière des situations de crise et doit improviser avec son propre malaise lorsqu'il est confronté à la détresse d'autrui.

Ce talent permet de soigner des points de Trauma d'un autre personnage.

SOINS

Le Talent Soins est celui des médecins et des guérisseurs.

Niveau 0 : le personnage n'a pas d'autres notions de médecine que celles inculquées par la culture populaire. Il connaît quelques remèdes de grand-mère, ne manque pas de bon sens, mais sera démuni devant la moindre blessure sérieuse.

Ce talent permet de soigner des points de Blessures d'un autre personnage.

LUMIÈRE

Le Talent Lumière représente la pureté d'âme du personnage, sa noblesse profonde, sa bonté. Il reflète la résistance mystique et physiologique du personnage à la Noirceur.

Niveau 0 : le personnage possède des failles, une part d'ombre sur laquelle les ténèbres peuvent germer.

Le Talent Lumière sert à encaisser les points de Noirceur et les dégâts liés au trait Énergie Noire (voir p. 52).

FERVEUR

Le Talent Ferveur représente la flamme qui anime le personnage, son élan, le souffle qui lui permet de maintenir son espoir et de communiquer à ses proches, même dans les pires situations.

Niveau 0 : le personnage est vaillant mais se décourage face aux grosses difficultés. Il dispose d'une réserve de 3 points d'Espoir.

Ce Talent définit la taille de la réserve d'Espoir du personnage.

L'AURA DE LUMIÈRE

Certaines règles font référence à l'aura d'un personnage pour déterminer l'aire d'effet de son Talent Lumière.

L'aura d'un personnage s'étend à toute la zone éclairée dans laquelle il se trouve, jusqu'à un maximum de 10 fois son niveau de Lumière exprimé en mètres. Vous trouverez p. 51 la portée des éclairages communs.

Par exemple, si le personnage se tient dans une pièce éclairée par une bougie (portée : 3 mètres), son Talent Lumière aura un effet sur tous ses alliés se trouvant dans la lumière de cette bougie.

Dans une zone plongée dans la pénombre, la portée de l'aura est réduite à 1 mètre.

Dans les ténèbres complètes, l'aura est réduite à 0 et seul le contact direct avec le personnage permet de bénéficier de sa Lumière.



ACTION

TOURS ET INITIATIVE

Pour des raisons pratiques, dès qu'une scène d'action débute, le temps est fractionné en une succession de tours d'une durée approximative de cinq secondes.

On appelle **round** une séquence complète de **tours**.

Un round débute avec le tour du personnage le plus rapide, et se termine à la fin du tour du personnage le plus lent. Certains événements spéciaux pourront survenir « à la fin du round ». Cela signifie qu'ils se produisent après que tous les personnages ont agi.

L'ordre d'interaction des personnages est déterminé, au début du premier round, par le niveau d'Instinct des personnages.

Il s'agit d'une action en opposition (voir p. 40). L'intervenant ayant le meilleur niveau joue en premier, puis passe la main à celui ayant obtenu le second meilleur résultat, et ainsi de suite. L'initiative n'est définie qu'une fois, au début du premier tour : les personnages garderont le même ordre d'intervention jusqu'à la fin du combat. En cas d'égalité, les Héros jouent en premier, puis les Rouages hostiles, puis les Rouages neutres ou alliés.

Si, pour une raison ou pour une autre, un personnage n'est pas conscient que la confrontation va éclater (il tombe dans une embuscade, est attaqué dans le dos, etc.), il est dit surpris, et son niveau d'Instinct est diminué à -1.



ACTIONS PRINCIPALES ET ANNEXES

À son tour, un personnage peut accomplir **une Action principale et une Action annexe**, dans l'ordre qu'il désire.

Les actions marquées d'un * sont des **Réactions**, et peuvent être annoncées au moment où le personnage est pris pour cible, avant tout test.

Utiliser une Réaction consomme l'Action principale ou annexe (selon le cas) du personnage pour ce round.

Si le personnage a déjà dépensé ses Actions principales et annexes durant ce tour, il ne peut pas effectuer de Réaction.

Réserver son Action : un personnage peut, s'il le désire, réserver son Action annexe, son Action principale ou les deux s'il veut intervenir plus tard dans l'ordre de jeu. Il pourra les effectuer à n'importe quel moment ultérieur du round.

ACTIONS ANNEXES

Se déplacer : le personnage se déplace de 10 mètres.

Se déplacer furtivement : le personnage se déplace de 5 mètres mais ne perd pas son éventuelle couverture s'il s'était précédemment Mis à couvert (voir Action annexe : Se mettre à couvert).

Parer* : Cette Action annexe est utilisée pour dévier une attaque au corps-à-corps. Le résultat de l'attaque est diminué de 1 par niveau de Déplacement (min. 0).

Se mettre à couvert : le personnage utilise le couvert derrière lequel il est caché. Tous les tirs le ciblant souffrent d'un malus de 1 supplémentaire jusqu'au début de son prochain tour.

Préparer : Le personnage ajuste son coup. Si sa prochaine Action est une attaque, celle-ci bénéficie d'un bonus de 1. Sinon, l'effet de la préparation est perdu.

Sortir un objet : le personnage sort un objet de sa poche, dégaine son arme, encoche une flèche...

ACTIONS PRINCIPALES

Courir : le personnage se déplace de 10 mètres, plus 10 mètres par niveau de Déplacement.

Esquiver* : le personnage esquive une attaque portée contre lui au corps-à-corps ou un tir. Le résultat de l'attaque est diminué de 1 par niveau de Déplacement (min. 0).

Se jeter au sol : tous les tirs ciblant le personnage souffrent d'un malus de 1 jusqu'au début de son prochain tour.

Recharger : le personnage recharge son arme à feu.

Temporiser : le personnage analyse la scène. Son initiative est augmentée de 2 niveaux dès le début du round suivant.

Attaquer : Le personnage effectue un jet de Combat.

FURTIVITÉ ET DISCRÉTION

Lorsqu'un personnage réalise une action impliquant discrétion ou dissimulation, la Loi devra considérer les Talents suivants.

Le Talent **Déplacement** représente l'agilité, la coordination et le contrôle que le personnage possède de son corps. Il sera utilisé pour progresser sans bruit, rester tapi, immobile et silencieux ;

Le Talent **Façade** reflète la respectabilité du personnage, sa capacité à paraître à sa place et à ne pas attirer l'attention. Il servira pour échapper à l'attention des patrouilles de Gardes Noirs, à se noyer dans la foule. Le talent Façade ne permet pas d'être invisible mais de sembler inoffensif ;

Les Talents **Instinct** ou **Recherche** permettent respectivement de Dissimuler un objet sur soi ou dans un décor. Ils agissent par effet miroir : savoir où chercher aide à savoir où cacher.

SITUATION DE COMBAT

NIVEAU REQUIS

Bout portant (2 m ou moins)*	-1
Courte portée (5 m)*	0
Corps-à-corps ou tir à moyenne portée (10 m)*	1
Longue portée (20 m)*	2
Couvert	+1 à +2
Conditions extérieures (obscurité, vent , Brume...)	+1 à +2
Surnombre	-1 à la Parade ou à l'Esquive par ennemi en plus du premier

* Armes à distance uniquement



LES VOIES DE LA PERDITION

BLESSURES

COMBAT

Lorsqu'un personnage est touché au combat, il subit autant de points de Blessures que les Dégâts de base de l'arme, moins son niveau de Constitution et d'Armure.

Rappel : un personnage attaquant peut utiliser l'effet Précision de sa Marge de Réussite pour augmenter ses dégâts.

CHUTES, BRÛLURES, NOYADES, POISONS

Lorsqu'un personnage tombe, il subit 1 point de Blessures par tranche de 2 mètres de **chute**, moins son niveau de Déplacement.

Un personnage en **feu** subit un nombre de points de Blessures dépendant de l'intensité et de la taille des flammes (le plus souvent 2, 1 pour une bougie, à 3 pour un bûcher chimique). La Constitution et l'Armure sont retranchées de ces dégâts. Tant que le feu n'est pas arrêté, le personnage subit les mêmes dommages augmentés de 1 à chaque tour suivant. Éteindre le feu requiert une action complète et l'utilisation de tout moyen approprié (eau, couverture, extincteur).

Un personnage peut retenir sa **respiration** pendant 1 minute, plus 1 minute par niveau dans le Domaine Action. Passé ce cap, il subit entre 2 et 3 points de Blessures toutes les 10 secondes. La constitution ou l'Armure ne diminuent pas ces dégâts.

Un personnage **empoisonné** subit 1 point de Blessures tous les tours, toutes les minutes ou toutes les heures (pour une toxine légère, un poison violent ou un gaz mortel). La Constitution ou l'Armure ne diminuent pas ces dégâts.

EFFETS DES BLESSURES

Dès qu'il a subi 5 points de Blessures, le personnage souffre d'un malus de 1 à tous ses niveaux de Domaine.

Si un personnage cumule 8 points de Blessures, il est lourdement blessé. Il subit un malus de 1 à tous ses niveaux de Talent. De plus, il gardera des séquelles de cet événement : l'un de ses points de Blessures devient permanent et ne pourra pas être soigné.

Si un personnage cumule 10 points de Blessures, il agonise. Il meurt au bout de dix minutes s'il n'est pas soigné.

GUÉRISON ET SOINS

Un personnage récupère 1 point de Blessures s'il passe un moment de calme (voir p. 41).

Un personnage peut utiliser le talent Soins sur un autre. Il lui enlève un point de Blessures par niveau. Un personnage soigné ne peut plus l'être à moins de subir de nouveaux dégâts. Il doit miser sur la récupération naturelle. Toutefois, si le personnage soigné reçoit ultérieurement des soins complémentaires de la part d'un personnage ayant un meilleur niveau en Soins que le précédent, il récupère un nombre de points de Blessures supplémentaires égal à la différence des niveaux de Soins des soignants.

ARMES

Désignation	Dégâts de base	Trait	Munitions / valeur
Mains nues	Constitution +1	-	-/-
Matraque	Constitution +2		-/0
Bâton	Constitution +2	Long	-/0
Couteau	Constitution +2	Tranchant	-/0
Sabre	Constitution +3	Tranchant, long	-/1
Hache	Constitution +4	Tranchant, complexe	-/1
Arc*	2	Perforant	1/0
Arbalète*	3	Perforant	1/1
Revolver*	3	Perforant, limité (1)	6/1
Revolver gros calibre*	4	Perforant, limité (1)	6/2
Fusil*		Limité (1)	2/1
balles	4	Perforant, longue portée	
chevrotine	3	Tranchant, multiple (1)	
Mitraillette*	4	Perforant, multiple (2), limité (2)	15/2
Pistolet quantique*	2	Quantique (3), limité (2)	10/2
Carabine quantique*	3	Quantique (4), limité (3)	15/2
Grenade*	5	Multiple (3), limité (2)	1/1
Lance-flammes*	3	Multiple, récurrent, limité (3)	3/6

* Armes à distance

ARMURES

Désignation	Armure	Trait	Valeur
Tenue de combat	1	Limité	2
Armure d'infanterie lourde de la Garde	2	Encombrant, limité	3

SOURCES DE LUMIÈRE

Désignation	Portée
Allumette	2 m
Bougie	3 m
Lampion, lanterne	10 m
Lumen	20 m

TRAITS DES ARMES ET DES ARMURES

Choc : la cible ne subit pas de blessure mais compare son niveau de Constitution aux dégâts de l'arme. S'il est supérieur ou égal, elle perd l'Action principale de son prochain tour. Si son niveau est inférieur aux dégâts de l'arme, elle tombe inconsciente durant 10 minutes.

Complexe : le talent de Combat du personnage est diminué de 2 lorsqu'il utilise cette arme si elle ne figure pas dans son équipement de départ.

Encombrant : le personnage subit un malus de 1 à son Talent Déplacement.

Énergie noire (X) : l'arme inflige X points de Blessures supplémentaires à la cible. Ces dégâts sont diminués par le niveau de Talent Lumière de cette dernière et de tous ses alliés à portée d'aura (voir p. 47), jusqu'à un minimum de 0.

Limité (X) : si l'objet ne fait pas partie des dotations professionnelles du personnage, son Rang doit être supérieur ou égal à X pour qu'il ait le droit de le posséder et de le porter.

Long : un personnage utilisant une arme longue et affrontant au corps-à-corps un adversaire n'ayant pas lui-même d'arme longue peut relancer les dés n'ayant pas donné un résultat de 1 à ses jets d'attaque et de parade lors du premier tour de combat.

Longue portée : les malus dus à la portée ne s'appliquent qu'au double des distances normales, et au quadruple pour une arme à Très longue portée.

Multiple (X) : occasionne X touches. La première touche inflige autant de points de Blessures que les dommages de l'arme, la deuxième un niveau de moins, la troisième deux niveaux de moins, etc. Si le nombre des Blessures descend ainsi en dessous de 1, les touches supplémentaires sont ignorées. Dans le cas des armes à feu, la première touche doit être occasionnée à la cible principale de l'attaque. Les suivantes peuvent blesser la même cible ou toute cible située à moins de X mètres de la première. Les dégâts supplémentaires obtenus par l'effet de Marge de Réussite Précision ne s'appliquent qu'à la première touche.

Rappel : l'effet Étendue de la Marge de Réussite permet d'augmenter la valeur X du trait Multiple d'une arme lors d'une attaque.

Perforant : l'arme inflige au minimum 2 points de Blessures à une cible sans armure, même si sa Constitution réduit les dégâts à 1 ou moins.

Quantique (X) : lorsque la cible est touchée, l'attaquant doit lancer X dés de destin, qui peuvent générer des gouttes de Fiel. Les succès s'addi-

tionnent aux dégâts. Ces dégâts sont diminués par le niveau de Talent Lumière de la cible et de tous ses alliés à portée d'aura (voir p. 47), jusqu'à un minimum de 0.

Récurrent : un personnage subissant une blessure récurrente doit consacrer son Action à s'en débarrasser par tout moyen approprié (eau ou couverture pour du feu, par exemple), sous peine de subir des points de Blessures égaux à ceux subis au tour précédent (du fait de la source de dégât récurrent) majorés de 1.

Tranchant : l'arme inflige au minimum 1 point de Blessures à une cible sans armure, même si sa Constitution réduit les dégâts à 0 ou moins.

TRAUMA

Lorsqu'un personnage vit une situation susceptible de l'affecter psychologiquement, il subit un certain nombre de points de Trauma, en fonction de la situation. Son score de Folie se retranche du montant encaissé.

GAIN DE TRAUMA

1 point : situation stressante, angoissante ou effrayante. S'enfoncer dans un lieu réputé maudit, avoir une conversation avec un pervers, savoir que des Autres rôdent dans les parages...

3 points : situation choquante ou violente. Scènes de violence ordinaire, d'angoisse ou de peur sévère. Assister à une fusillade, être agressé pour la première fois, découvrir un corps, se livrer à des actes violents.

6 points : scènes de violence intense, de terreur, de douleur physique ou psychologique. Découvrir un corps mutilé, être agressé et blessé pour la première fois, perdre un proche, tuer un humain, assister à un phénomène inexplicable.

8 points : scènes touchant intimement le personnage. Découvrir le corps mutilé d'un être proche, causer la perte d'un être proche, être torturé pendant plusieurs jours, assister à un événement surnaturel remettant en cause les croyances profondes du personnage.

10 points : multiples stimuli de niveau 5 ou inférieurs en même temps.

TRAUMATISME

Dès qu'un personnage a subi 5 points de Trauma, il est **Choqué**. Son état de stress est tel qu'il influe sur ses performances et sur sa lucidité. Il souffre d'un malus de 1 à tous ses niveaux de Domaine.

Dès qu'il a subi 8 points de Trauma, le personnage est **Traumatisé**. Il souffre d'un malus de 1 à tous ses niveaux de Talent. De plus, il gardera des séquelles de cet événement : l'un de ses points de Trauma devient permanent et ne pourra pas être soigné.

Si un personnage cumule 10 points de Trauma, il devient **Fou**. Il tombe en catatonie durant le reste de la scène. Passé ce cap, son traumatisme est tel qu'il ne sera plus jouable. Il est définitivement perdu.

SOIGNER LE TRAUMA

Un personnage perd un point de Trauma s'il passe un moment de calme (voir p. 41).

Un personnage peut utiliser le talent Apaisement sur un autre. Il lui enlève un point de Trauma par niveau. Un personnage apaisé ne peut pas l'être à nouveau à moins de subir de nouveaux points de Trauma. Il doit compter sur la récupération naturelle. Toutefois, si le personnage apaisé reçoit plus tard des soins complémentaires de la part d'un personnage ayant un meilleur niveau d'Apaisement, il perd un nombre de points supplémentaires égal à la différence des niveaux d'Apaisement des soignants.

TRAQUE

Au fil de leurs aventures, des Héros imprudents attireront probablement l'attention du Bureau. Bientôt, leurs exploits en feront des opposants au système, des menaces à éliminer coûte que coûte. Des patrouilles de la Garde Noire se mettront à leur recherche, la Police Secrète lancera une enquête à leur sujet et les pontes de la Direction de la Sécurité inscriront leurs noms sur la liste des ennemis publics.

La pression de cet étai, qui n'aura de cesse de se resserrer, est matérialisée par des points de Traque.

Lorsqu'elle estime que les Héros se comportent de manière suspecte et ostentatoire et qu'ils encourent le risque d'être pistés et découverts, la Loi doit leur infliger des points de Traque.

Le nombre de points de Traque subis dépend de la **gravité** du crime, tandis que les **précautions**

prises par les personnages conditionnent le temps au bout duquel le méfait sera découvert, et donc les points encaissés (voir l'encart *Gain de Traque*).

Selon la situation ou la sensation qu'elle veut installer à sa table, la Loi peut conserver le niveau de Traque secret au lieu de l'indiquer aux joueurs.

Les points de Traque encaissés sont minorés par le niveau de Façade du personnage.

Lorsqu'il a cumulé 5 points de Traque, le personnage est **Signalé**.

Lorsqu'il a cumulé 8 points de Traque, le personnage est **Recherché**. Il gardera des séquelles de cet événement : l'un de ses points de Traque devient permanent et ne pourra pas être retiré. De plus, il gagne le trait **Criminel**.

Lorsqu'il a cumulé 10 points de Traque, le personnage est **Pourchassé**. De plus, il gagne le trait **Ennemi public**.

EFFET DES NIVEAUX DE TRAQUE

La réaction des autorités dépend du statut du personnage.

Signalé : les patrouilles ont le signalement du personnage qui sera arrêté en cas de contrôle.

Criminel : le personnage est activement recherché. Des investigateurs se rendent à son travail, interrogent son entourage, etc. Une équipe du Bureau des Investigations se met à sa poursuite.

Ennemi public : le personnage est l'ennemi numéro un du Bloc. Des patrouilles sillonnent la ville à sa recherche. Ses proches, ses collègues sont surveillés, et certains, violentés ou arrêtés. Son domicile est fouillé sans ménagement. Cinq équipes du Bureau des Investigations le recherchent.

ÉTAT D'ARRESTATION

Lorsqu'un personnage est arrêté, son sort dépend de son statut.

Signalé : le personnage est placé en garde à vue durant une demi-journée puis interrogé. Il écope d'une amende sévère. Tous ses Talents de Statut sont diminués de 1 pour le reste du scénario.

Criminel : le personnage est placé en garde à vue durant 48h et subit un interrogatoire violent. Il écope d'une sanction lourde. L'un de ses Talents de Statut est définitivement diminué de 1.

Puis, si l'un de ses Talents de Statut possède un niveau négatif, il est condamné à 1 an de travaux forcés. Il perd le trait Criminel.

Ennemi public : le personnage est jugé rapidement puis emprisonné quelques semaines dans l'attente de son exécution dans une chambre de la Citadelle.

DESSERRER L'ÉTAU

Un personnage perd un point de Traque s'il se fait discret le temps d'un moment de calme (voir p. 41).

Durant un moment de calme, un personnage peut utiliser son talent Bureau pour retirer les points de Traque d'un de ses alliés. Il lui enlève un point de Traque par niveau. Un personnage ainsi blanchi ne peut plus l'être à moins de subir de nouveaux points de Traque. Il doit miser sur le temps. Toutefois, si le personnage blanchi reçoit ultérieurement un soutien complémentaire de la part d'un personnage ayant un meilleur niveau en Bureau que le précédent, il récupère un nombre de points de Traque supplémentaires égal à la différence des niveaux de Bureau de ses alliés.

Même si son total de points de Traque redescend en dessous des paliers Recherché ou Pourchassé, il conserve ses traits Criminel et Ennemi public.

NOIRCEUR

La Noirceur est une force invisible et corruptrice, capable d'éveiller les pires instincts dans le cœur des êtres humains. Lorsque le personnage commet un acte vil ou se trouve en présence d'un vecteur de Noirceur, il reçoit des points de Noirceur.

1 point : converser avec un pervers, être touché par le Fiel

2 points : commettre un crime de sang froid

6 points : nager dans du Fiel

Un personnage possédant un niveau de 1 ou plus dans le Talent Lumière diminue d'autant le nombre de points de Noirceur subis par lui et par tous ses alliés dans son aura (voir p. 47).

Lorsqu'il a cumulé 5 points de Noirceur, le personnage est **Teinté**.

Lorsqu'il a cumulé 8 points de Noirceur, il est **Possédé**. De plus, il gardera des séquelles de cet événement : l'un de ses points de Noirceur devient permanent et ne pourra pas être soigné.

Lorsqu'il a cumulé 10 points de Noirceur, il est **Corrompu**. La Loi en prend le contrôle (à moins que le joueur n'accepte de jouer ce rôle jusqu'au

bout). Le corrompu fera tout pour rallier un Axe le plus rapidement possible. S'il y parvient, il disparaît dans l'Artefact à tout jamais.

À chaque palier de Noirceur (5, 8 ou 10 points), il développe un trait de Noirceur, au choix du meneur.

Violence : le personnage ne peut pas arrêter un combat tant qu'il n'a pas occasionné la perte d'au moins 3 points de Blessures à un ennemi (à moins qu'il ne soit neutralisé avant).

Malaise : le personnage est victime de malaises et nausées. Il a l'impression que son corps est parasité. Lorsqu'il est victime de n'importe quel effet du Fiel, il perd un point d'Espoir additionnel. S'il n'en a plus, il devient Fatigué et subit un niveau de malus à tous ses Talents jusqu'à ce qu'il bénéficie d'un moment de calme (voir p. 41).

Hallucinations : le personnage est victime d'hallucinations. Il voit des choses terrifiantes qui n'existent pas. Il entend des voix, sent des choses qui le touchent, perçoit des odeurs putrides. Lorsqu'il est victime de n'importe quel effet du Fiel, il subit un point de Trauma additionnel.

Mauvais penchants : le personnage ne régénère plus sa jauge d'Espoir qu'en s'adonnant à ses vices. Lors de chaque moment de calme (voir p. 41), s'il désire recharger ses réserves ou soigner des points de Blessures, Trauma ou Noirceur, il doit recevoir un point de Traque.



SENTIR LA NOIRCEUR

Le Talent Sensibilité permet à un personnage de sentir la proximité d'un vecteur de Noirceur. Plus qu'un sentiment, ce sixième sens se traduit généralement par des stimuli physiques : sueurs froides, nausées, céphalées, vertiges... Des réactions plus violentes peuvent apparaître chez les individus sensibles, ou face à des vecteurs puissants : pertes de connaissance ou de contrôle, visions, pulsions violentes ou désirs inhabituels.

La table suivante indique la difficulté de détection d'un vecteur de Noirceur.

DÉTECTER LA NOIRCEUR

Points de Noirceur	Difficulté
1	3
2	2
3	1
4 et plus	0

CHASSER LA NOIRCEUR

Un personnage perd un point de Noirceur s'il passe un moment de calme (voir p. 41). Si son total de Noirceur diminue sous l'un des paliers (10, 8 ou 5), il peut guérir l'un de ses traits de Noirceur.

Un personnage peut utiliser le Talent Lumière sur un autre. Il lui enlève un point de Noirceur par niveau. Un personnage ainsi aidé ne peut pas l'être à nouveau à moins de subir de nouveaux points de Noirceur. Il doit compter sur la récupération naturelle. Toutefois, si le personnage aidé reçoit plus tard le bénéfice de la Lumière d'un allié ayant un meilleur niveau de Lumière, il récupère un nombre de points supplémentaires égal à la différence des niveaux de Lumière des aidants.

GAIN DE TRAQUE

GRAVITÉ DES CRIMES

- **1 point** : participer à une rixe, acheter du matériel illégal sans fausse identité
- **3 points** : se livrer à de la contrebande, acheter un objet limité sans autorisation
- **Rang de la victime • 3 points** : molester un citoyen
- **6 points** : publier un pamphlet contre le Bloc, posséder une œuvre d'art illégale, fuir un contrôle d'identité
- **Rang de la victime • 7 points** : commettre un meurtre de citoyen
- **10 points** : tuer un Garde, saboter une chaîne de montage

PRÉCAUTIONS

- Crime scrupuleux parfaitement planifié ou d'une discrétion totale : **1d10 mois** (les crimes d'une Gravité inférieure au nombre de mois obtenu ne seront jamais découverts)
- Crime très bien dissimulé ou commis sur un site abandonné : **1d10 semaines** (les crimes de Gravité 1 ou 2 ne seront pas découverts).
- Crime dans une enceinte privée, efforts de dissimulation importants (gants, cagoules, masques, faux papiers...) : **1d10 jours** (les crimes de Gravité 1 ne seront pas découverts).
- Crime dans un lieu public, précautions limitées : **1d10 heures**
- Crime en pleine rue : **1d10 minutes**
- Crime sous les yeux d'un Garde Noir : **immédiat**. La gravité du crime est majorée de 2 et le Talent Façade est ignoré.





LA RÉPONSE

SCÉNARIO

INTRODUCTION

La Réponse est une aventure d'introduction à NOC, conçue pour 2 à 6 joueurs et un meneur de jeu souhaitant découvrir l'univers et s'initier au système de règles.

Une galerie de six personnages préconçus se trouve en fin de ce kit d'introduction.

Chaque joueur devra la consulter et faire son choix. Ces alter ego correspondent à des profils, des possibilités et des perspectives de jeu très différents.

La Réponse est un scénario autonome, mais il constitue également une introduction optionnelle à la campagne « **Les Lueurs obsidionales** », à paraître prochainement aux éditions Sethmes. Le choix des joueurs s'inscrit donc potentiellement sur le long terme.

SURVOL

Dans **La Réponse**, les Héros sont des citoyens du Bloc de Prague en quête de vérité. Ils ignorent tout des secrets de l'Artefact et ne sont pas encore engagés dans la lutte contre l'envahisseur véritable. Leur combat n'en reste pas moins capital et mortel.

Le chapitre 1 demande aux Héros de **planifier et de réaliser une action** contre les intérêts stratégiques du Bureau. Ils reçoivent la mission de rallier Orlova, une Enclave industrielle à trois cents kilomètres de Prague, en proie à un mouvement social extrêmement dur. Ils doivent procéder à l'évasion d'un résistant remarquable avant son interrogatoire par la Police Secrète. Ils ne pourront compter que sur leurs compétences et sur le support d'un sympathisant distant, infiltré dans le pouvoir en place. Cette première partie se soldera par l'enlèvement de leur cible par les Autres eux-mêmes et la découverte d'informations troublantes au sujet de son passé.

Les chapitres 2 et 3 de cette aventure seront mis à disposition gratuitement par les éditions Sethmes mais en voici le résumé.

Le chapitre 2 est une **investigation**. Convaincus que le résistant influent possède un double visage, les Héros tâcheront d'évaluer la nature et le niveau de sa compromission. Ils assembleront alors les

pièces d'un puzzle sordide jusqu'à comprendre que ce soi-disant héros entretenait des liens interlopes avec la pègre d'Orlova, dont il s'est servi notamment pour procéder à l'enlèvement et à l'exfiltration d'un enfant au profil étrange.

Le chapitre 3 mêlera **survie, infiltration et action**. Suivant la trace de l'enfant disparu, les Héros aboutiront à la cité d'Olomoc, dont le dispensaire sert de façade à un laboratoire secret dissimulé dans les marécages. Hors des murs, ils découvriront un complexe depuis lequel une cabale de serviteurs de la Nuit se livrent à des expériences terrifiantes sur des victimes innocentes. Les Héros poseront du même coup le pied dans l'horreur et s'engageront sur la voie de l'Éveil.

Un élan brusquement interrompu par un **final doux-amer**, car même si les Héros parviennent à arracher les cobayes des griffes de leurs tortionnaires, ils seront placés en état d'arrestation par la Garde Noire pour un motif administratif futile.



MISE EN PLACE

ARCHA

Le groupe Archa a été créé il y a sept ans par Dagmara Klauss, une Docte du Centre et disciple des Ténèbres, condamnée à la clandestinité à cause de ses sujets et méthodes de recherche jugées extrêmes, même aux yeux très permissifs de la Direction du Progrès.

Guidée par les énergies noires, Dagmara Klauss trouva refuge à l'extérieur des murs des Blocs tchèques où elle finit par découvrir les vestiges d'un très ancien laboratoire, au-delà des marécages putrides entourant la cité d'Olomoc. De là, et avec l'aide de la Noirceur, elle posa les bases d'un projet dépassant tout ce que le Bureau lui avait autorisé. Elle se fixa l'objectif de créer des avatars parfaits, des corps que les puissantes manifestations de Noirceur hantant l'Objet-Dieu pourraient parasiter afin de pénétrer sur Terre. Durant de long mois, elle peaufina son protocole, consolida son plan de financement puis rassembla une équipe parmi les étudiants et chercheurs du Centre partageant son ambition et son mépris pour la morale.

Alternant corruption et séduction, elle s'immisça dans la politique locale et parvint à placer l'un de ses sujets à la tête du sanatorium d'Olomoc, une façade idéale pour ses affaires.

Tous ces éléments en place, elle dut aborder le point le plus épineux : l'approvisionnement en sujets d'étude, ses cobayes.

Pour cela, elle repéra, évalua et approcha des rabatteurs dans les principaux Blocs d'Europe centrale. C'est ainsi qu'elle prit contact avec Alemar Host.

ALEMAR HOST

Lorsque Dagmara Klauss prit contact avec lui, deux ans avant le début de cette aventure, Alemar Host était déjà un homme à deux visages. Le jour, il occupait un poste de contremaître sur la chaîne Or1-14 de l'enclave industrielle Orlova-Bohumin du Bloc d'Ostrava. Reconnu dans son métier, c'était un homme discret, apprécié de ses subalternes autant que de la Direction de l'Effort, séduite par sa capacité à ne pas faire de vagues.

Pourtant, la nuit, Alemar Host endossait son second costume, celui d'opposant en lutte contre le système. Membre lointain de nombreux groupes de Résistance et sympathisant de groupes marginaux comme la Cabale Dykoviennne, il comptait de nombreux faits d'armes (sabotage, vol d'information ou retournement) et se trouvait au centre d'un réseau solide de contacts tenus parfois par conviction, parfois par chantage. Parmi eux se trouvaient quelques citoyens utiles, une poignée d'officiels et plusieurs caïds de la pègre locale.

Dagmara Klauss fut impressionnée par l'efficacité opérationnelle de Host et la solidité de sa couverture. Elle employa de grands moyens – naturels et non naturels – pour retourner sa cible. Malgré sa force de caractère hors du commun, Host finit par succomber.

LE SUJET PARFAIT

Après de longs mois de veille active, Host finit par repérer un sujet idéal pour les expérimentations de sa maîtresse : Hugo, un enfant que les citoyens du secteur Pudlov d'Orlova appelaient déjà *Odpověď*, « la Réponse ». Cet orphelin du Bloc, abandonné devant la porte d'un fourneau neuf ans auparavant, possédait un don de guérison certain contre les « mauvaises ondes » (les radiations fréquentes sur les chaînes d'Or1-14 spécialisées en moteurs quantiques). Le garçon et son talent gagnèrent peu à peu en notoriété au point que l'institution Rolnicka, où il était placé, dut faire appel à la Garde pour endiguer l'afflux

d'ouvriers cherchant coûte que coûte le contact miraculeux.

Host voulut s'assurer que le miracle était réel et ne relevait pas du charlatanisme. Il se procura les dossiers médicaux d'ouvriers irradiés ayant bénéficié des soins d'Odpořád' et les soumit à l'analyse d'experts (dont la Cabale Dykoviennne par l'intermédiaire de Teodor Simek, voir plus bas), qui confirmèrent tous l'étrangeté des relevés.

Aleamar Host prépara lentement et méthodiquement son coup. Il remarqua que Hugo fuguait parfois la nuit, en compagnie de deux amis, par un chemin bien tracé dans le parc de l'orphelinat.

Host mobilisa son réseau, s'entendit avec ses complices habituels, organisa la logistique puis passa à l'action. Cette fois, au petit matin, les trois orphelins ne regagnèrent pas leurs lits : deux d'entre eux gisaient inconscients dans un terrain vague tandis que Host prenait la direction du lieu d'échange.

LE SOUPÇON

Mais un événement inattendu survint. Tandis qu'il atteignait le site d'extraction avec son « colis », Host tomba nez à nez avec deux ouvriers de sa chaîne, fins saouls : les frères Piotr et Vaclav Potemkine. Host évalua immédiatement les risques. Seul et encombré, attaquer ces deux solides manœuvres était à exclure. En outre, une agression risquait d'attirer l'attention. Il misa sur leur ébriété et continua son chemin.

Mal lui en prit. Ses hommes avaient l'habitude de l'alcool et l'incongruité de la rencontre ne leur avait pas échappé. Le lendemain, lorsque la nouvelle de la disparition d'Odpořád' commença à se propager, ils firent immédiatement le rapprochement et y virent une aubaine. Ne sachant que mal lire et écrire, ils poussèrent Yvon, fils de Piotr, à rédiger une lettre de chantage, exigeant une forte somme en échange de leur silence.

Pour Aleamar Host, la situation était critique et nécessitait des moyens exceptionnels. Il contacta en urgence Videk Lovidek, petit capo de la pègre moldave contre lequel il conservait un dossier compromettant. Il lui promit la destruction immédiate et totale de ces pièces à charge en échange de la mort des deux ouvriers. Un accord fut conclu et un stratagème établi.

Sept semaines avant le début de l'aventure, Aleamar Host dissimula une mallette vide à l'endroit désigné par ses deux maîtres-chanteurs : le

LES TÉNÈBRES ET LES AUTRES

L'Artefact est hanté par des choses terrifiantes et hostiles. Une énergie malsaine filtre ponctuellement de sa coque, sous les formes parfois tangibles de la Brume ou du Fiel, et parfois plus subtiles comme la Noireur. Ces influences occultes semblent le plus souvent conjoncturelles, aléatoires et relever simplement du nouvel ordre naturel du monde. Il arrive toutefois que les synchronicités, hasards congruents ou motifs perceptibles leur confèrent une étrange cohérence, comme si elles relevaient d'une volonté dotée d'un but et de moyens propres.

Qu'il s'agisse de la manifestation du fléau affectant l'univers au-delà de l'Objet-Dieu comme le prétend la Direction de l'Harmonie, ou du vrai visage de l'envahisseur comme le craignent certains dissidents, les ténèbres sont le véritable ennemi de cette histoire et Dagmara Klauss est leur marionnette.

Les Autres, figures d'épouvante intervenant à plusieurs reprises dans ces événements, sont les incarnations du mal. Il s'agit d'humains jadis conduits ou attirés dans les profondeurs de la machine et transformés à jamais en agents infernaux. Leurs organismes sont totalement altérés, vicieux et magnifiés par les phénomènes auxquels ils ont été livrés – parfois volontairement. Leur libre-arbitre a été annihilé au profit d'une soumission tenant de l'esprit de ruche teinté d'un instinct de prédation envers le genre humain, pour lequel ils possèdent une haine viscérale. Plus troublant encore, leur métamorphose semble leur avoir conféré des capacités dépassant les principes admis des lois de la physique. Des rapports confidentiels de la Direction de la Sécurité tentent de décrire et de quantifier ces prouesses mais leur hétérogénéité constitue une limite à la compréhension. Les scientifiques du Progrès y voient un lien avec l'Énergie Noire, nouveau champ apparu sur Terre en même temps que l'Artefact. Pour la sagesse populaire, les Autres maîtrisent simplement une sorcellerie dont les plus anciennes traditions humaines portaient déjà les germes.

Les vérités se cachant derrière la nuit et les Autres dépassent le cadre de ce kit d'introduction mais seront pleinement développées dans le livre de base.

foyer d'un four de fonte inusité au bout de la ligne 33, site que les Moldaves avaient précédemment piégé.

Lorsque les ouvriers crédules se présentèrent le lendemain pour récupérer leur magot, une explosion contrôlée sectionna les attaches d'un godet de métal en fusion. Le liquide mortel se répandit sur l'atelier. Les deux manœuvres furent tués, ainsi que quatre de leurs camarades de section. Un dommage collatéral acceptable pour Aleamar Host qui poussa un soupir de soulagement.

HORS DE CONTRÔLE

Pourtant, les choses échappèrent à nouveau à Alemar. Beran Bach, le nouveau mais prometteur représentant du syndicat Tetra, vit dans cet « accident industriel » une preuve du mépris de l'Économat pour ses employés. Avec fougue et talent, il exigea des réponses, un dédommagement et des excuses officielles. Devant le silence de la Direction de l'Effort puis les menaces à peine larvées des responsables, Bach se radicalisa. Ses appels à la grève reçurent un écho inattendu. Ligne après ligne, les machines furent éteintes et lentement, la production cruciale des moteurs quantiques d'Orlova-Bohumin fut stoppée.

Host décida de suivre ce mouvement sans enthousiasme, préférant s'offusquer avec ses hommes plutôt qu'éveiller leurs soupçons. Devant un mouvement social d'une telle ampleur, le Bureau adopta un protocole digne d'une épidémie mortelle. Les portes de l'enclave Orlova furent fermées et la Garde Noire mobilisée. Le couvre-feu fut instauré.

Très vite, la répression déboucha sur des actes de violence. Loin de mater la révolte, elle l'attisa. Une coterie d'ouvriers grévistes radicalisés s'introduisit dans le bâtiment central de l'usine et y sabota sa machine principale : le générateur de bande quantique à quartz.

Cet acte de haute trahison poussa le Bureau à réagir de manière extrême. La Garde Noire organisa une rafle massive chez les leaders de la rébellion, embarquant par la même occasion Alemar Host du fait de son statut de chef de ligne.

SITUATION ACTUELLE

Voilà trois jours que Alemar Host et une trentaine d'autres grévistes croupissent dans les geôles du pénitencier d'Orlova. De nouvelles exactions commises par des ouvriers radicaux ont hypothéqué tout espoir de résolution pacifique du conflit. Au contraire, des rumeurs font état de l'implication prochaine de la Police Secrète.

D'ici une semaine, les agents de la Citadelle lanceront leur investigation pour identifier les meneurs, leurs moyens et l'emplacement de leurs repères. Au début de l'aventure, l'arrestation de Host n'est pas encore connue de la Cabale Dykovienne à Prague. En réponse aux sollicitations de Teodor « l'Achillée » Simek et suite à l'étude des étranges documents que ce dernier lui a fait parvenir (les relevés de flux quantiques que lui a présentés Host attestant du pouvoir d'Odpověď), le vieil horloger Minar s'appête à envoyer à Orlova un groupe de sympathisants pouvant tous trouver un intérêt à rencontrer Alemar Host.



PARTIE 1 – L'ÉVASION

Lors de cette première partie, les Héros vont devoir préparer et réaliser – ou plutôt, tenter de réaliser – l'exfiltration d'Aleamar Host du pénitencier Hermanice, de l'enclave Orlova. Leur mission a été montée dans l'urgence, et c'est au sein d'un compartiment privé du train à destination d'Orlova qu'ils se retrouvent. Tous ont eu l'occasion au moins une fois de se rencontrer lors d'une des réunions de la Cabale Dykovienne.

Minar a confié à l'un des membres du groupe la mission de les briefer pendant le trajet. Confiez les informations contenues dans l'encart « le briefing » à une joueuse ou un joueur et laissez-le faire les présentations. Idéalement, le rôle de meneur incombera à Jana mais n'importe quel Héros peut endosser cette responsabilité, notamment Dominik ou le professeur Oktobar.

Laissez quelques minutes aux joueurs pour échanger et faire le point sur ce qu'ils ont sur eux avant de passer à l'arrivée à Orlova.

Lisez ou interprétez le texte suivant :

« Les volets du train blindé s'ouvrent enfin après de longues heures d'une plongée angoissante dans les étendues séparant le Bloc de Prague de celui d'Ostrava, près de trois cents kilomètres à l'est. Malgré les ténèbres et les nappes d'une Brume en résorption, vous devinez les contours d'une vaste et vieille ville qui dut jadis abriter plusieurs centaines de milliers d'habitants. Les clochers et immeubles historiques partagent l'horizon avec d'innombrables cheminées industrielles et, loin vers le nord, un Axe de l'Artefact enfoncé dans le secteur Zvinov.

Cette vision fugace cède vite la place aux murs d'enceinte du Bloc : une muraille de béton haute de quinze mètres, cerclée d'une douve et rehaussée de barbelés, miradors et projecteurs. Bientôt, apparaissent les premières structures de la gare-forteresse Bohumin, votre destination.

Votre véhicule ralentit à l'approche d'un bâtiment long et étroit dans lequel vous vous enfoncez, presque à l'arrêt. Au plafond et aux murs de ce tunnel court un système d'aspersion, dont jaillit un liquide jaunâtre et fumant. L'agent actif ruisselle encore sur vos vitres lorsque des techniciens en combinaisons blanches viennent compléter cette désinfection sommaire à grand renfort de brosses

et de pulvérisateurs sous la supervision de Gardes Noirs prêts à ouvrir le feu au moindre symptôme de contamination.

Vous attendez de longues minutes jusqu'à ce qu'une sirène annonce la fin de l'inspection. La locomotive s'anime à nouveau et vous glissez jusqu'au hall de débarquement.

L'endroit est presque vide de passants. Entre les guichets administratifs et les patrouilles de soldats, nombreuses et ostensiblement nerveuses, des vendeurs de journaux officiels, cireurs de chaussures ou marchands à l'étalage, moins d'une centaine de citoyens attendent leurs proches. Une situation exceptionnelle dans un Bloc aussi grand.

Tandis que le personnel de gare décharge vos bagages, vous intégrez la file des arrivants. Il est 7 h. De longues minutes vous séparent encore du guichet de l'Intégrité où vous subirez un rapide examen médical et pourrez faire tamponner vos Autorisations de résidence.

C'est alors que vous entendez un jeune marchand de fleurs interpeller la foule :

« Ce ne sont pas des achillées que je vends, mais des roses, j'aime autant ! »

Laissez vos joueurs gérer la situation à leur convenance. L'enfant est porteur d'un message pour eux, qu'il a dissimulé dans le bouquet qu'ils lui achètent ou qu'il glissera dans leur main discrètement, avant de disparaître rapidement : « Troisième colonne – parc Petra – 18h ».

Il faudra encore deux bonnes heures aux Héros pour régler les formalités administratives – particulièrement sévères dans cette enclave – puis récupérer leur équipement et retrouver leur liberté de mouvement. Ils sont informés de la tenue d'un couvre-feu tous les quarts nocturnes.

L'ENCLAVE ORLOVA

L'Enclave Orlova est un secteur verrouillé du Bloc d'Ostrava, le troisième plus vaste de la Moravie et le plus important stratégiquement après celui de Prague du fait de sa prodigieuse capacité industrielle. Au-delà d'un centre historique prestigieux, Ostrava se compose d'une ceinture d'usines spécialisées dans l'équipement lourd. L'Enclave Orlova possède un statut encore plus spécifique car ses chaînes possèdent les infrastructures et une main d'œuvre compétente dans la réalisation d'éléments cruciaux pour tous les Blocs d'Europe centrale : les moteurs-piles quantiques capables d'alimenter les complexes et les machines les plus puissantes.

Cette aura prestigieuse est toutefois entamée par la situation actuelle. L'Enclave Orlova est aujourd'hui le théâtre d'un mouvement social radicalisé tutoyant la guerre civile. Plusieurs milliers d'ouvriers, techniciens, et quelques rares – courageux – responsables occupent les rues, entre manifestations et piquets de grève. Dans le camp opposé, vingt bataillons d'infanterie – douze ostraviens, renforcés par six bataillons pragois, un cracovien et un viennois – forment la réponse de l'Administration. La moitié des effectifs constitue des lignes de défense autour de sites stratégiques (au premier rang desquels se trouve l'Annexe centrale du Bureau).

LE BRIEFING

Lors d'un rendez-vous précipité, Minar vous a confié les informations suivantes : un représentant local de la cabale, surnommé l'Achillée, a été approché par l'un de ses contacts nommé Alemar Host. Ce dernier est entré en possession de documents témoignant de la manifestation de phénomènes quantiques inexplicables dans l'Enclave Orlova.

Malgré la dureté du mouvement social affectant le secteur, vous avez décidé d'embarquer pour Orlova pour interroger ce sympathisant. L'affaire pourrait être en lien avec des événements troublants survenus dans la vie de certains d'entre vous.

Un intermédiaire vous attendra à la gare, avec le mot de passe suivant : « Ce ne sont pas des achillées que je vends, mais des roses, j'aime autant ! ».

Sur place, votre couverture sera celle d'une « mission de réhabilitation de la production », commanditée par les Directions du Bloc de Prague, dont vous serez des représentants. Nous avons obtenu que cette attribution soit mentionnée sur vos laissez-passer, mais n'en abusez pas : une mauvaise missive à Prague et vous pourriez être découverts.

Les autres organisent des barrages de contrôle sur les principales artères (par groupes de deux ou trois sections de douze hommes), procèdent à des investigations succinctes – débouchant souvent sur des arrestations sommaires – ou à des assauts des positions adverses les plus menaçantes.

Corollaire de ce conflit, l'Enclave Orlova fait aujourd'hui l'objet d'une procédure de quarantaine. Ses portes vers Ostrava sont closes et l'effectif de la Garde sur les murs frontaliers la séparant du reste du Bloc a été triplé. Les approvisionnements en vivres ont été réduits, entraînant une situation sanitaire alarmante. La famine ne tardera pas.

En terme de jeu, les Héros ne pourront pas accéder au Bloc d'Ostrava ; en tout cas, pas sans un plan et des moyens dont ils ne disposent pas au début de cette aventure. Ostrava est hors du périmètre de ce scénario et fera l'objet d'un développement dans un supplément ultérieur.

Les sites importants d'Orlova seront détaillés plus loin.

JOUER L'ÉTAT DE GUERRE

La Loi devra garder en tête la situation sociale lorsque les Héros évolueront dans les rues d'Orlova. Voici quelques idées de mise en scène :

Contrôle d'identité

Les Héros sont soumis à des contrôles d'identité plusieurs fois par jour. À moins qu'ils ne possèdent le formulaire nécessaire, leurs armes sont confisquées. Certains agents plus zélés que d'autres pourraient se montrer tatillons, laissant entrevoir que quelques tickets de rationnement aideraient à solder le contentieux. Les joueurs doivent comprendre que la force n'est jamais la bonne solution.

[Bureau (1)] Le personnage se souvient de l'existence du formulaire de Laissez-passer de la Direction de l'Intégrité valable en situation de quarantaine. [Bureau (2)] Le Héros pensera au Certificat d'intérêt supérieur – liaison interblocs de l'Économat, permettant d'être immunisé aux fouilles (voir *L'Annexe – Les formulaires*).

Rafle

[Instinct (1)] Les Héros détectent la manœuvre d'encercllement d'escouades de la Garde annonçant un assaut prochain. S'ils ne s'échappent pas très vite, ils se retrouveront au milieu d'une rafle et alignés contre un mur au même titre que d'autres citoyens. Un contrôle d'identité musclé permet à

la Garde d'identifier les trois individus recherchés (deux jeunes ouvriers et une lavandière), qu'elle embarque aussitôt dans son véhicule blindé.

Manifestation violente

Une foule énervée progresse dans la direction des Héros qui, en fonction de leur apparence extérieure, risquent d'être assimilés à des agents du Bureau et pris à partie. L'intervention d'un véhicule de la Garde Noire mettra fin aux situations les plus tendues.

Attentat

Une déflagration retentit non loin de la position des Héros. Dans le chaos qui s'ensuit, ils pourront voir des ouvriers détalier – et périr, pour certains – sous le feu nourri de la Garde Noire.

TEODOR SIMEK

Le contact des Héros à Orlova – celui qui leur a donné rendez-vous au parc Petra et qui a relayé à la Cabale Dykovienne les documents de Host – se nomme Teodor Simek.

Bien qu'il ne soit pas véritablement un agent double, il est à la fois sympathisant de la Cabale et archiviste à la Direction de l'Harmonie. Quand les Héros arrivent à leur rendez-vous, lisez ou interprétez le texte suivant :

« Le parc Petra est presque vide. Vous comprenez pourquoi en reniflant le parfum résiduel des agents chimiques de répression flottant dans l'atmosphère. Tout prête à croire que ce charmant espace vert était quelques heures auparavant le site d'un rassemblement massif d'opposants. Des pancartes aux slogans subversifs gisent, brisées, au sol et des tâches de sang témoignent de la violence des affrontements.

Au nord-est du parc, un bâtiment finit de se consumer. Vous devinez à son architecture qu'il devait s'agir d'une annexe de la Direction du Progrès. Non loin, vous localisez sans peine la troisième colonne, un triptyque d'obélisques noirs à la gloire de l'Objet-Dieu dressé au centre des jardins. Plusieurs bancs sont installés autour, tous vides. Une petite boîte en carton est toutefois déposée sur le plus excentré. »

La boîte est vide mais Teodor Simek la surveille depuis le sous-bois proche. Les Héros pourront le repérer [Instinct (1)]. Sinon, il finira par sortir de sa cachette et les abordera.

ET S'ILS OUVRENT LE FEU ?

Et si vos Héros surestiment leurs forces et s'en prennent physiquement à la Garde ?

À moins que la manœuvre ne tienne du suicide, laissez toujours un échappatoire à vos joueurs. Quelques idées :

- un attentat se produit non loin juste à ce moment-là, provoquant un chaos suffisant pour laisser aux Héros le temps de prendre le large ;
- des manifestants galvanisés se joignent aux Héros pour en découdre ;
- en dernier recours, l'Artefact lui-même se manifeste : un Faisceau balaye la ville, un Mécanisme éclate dans le ciel...

Dans tous les cas, ne laissez pas cette agression – même en cas de légitime défense – impunie. Les sautes d'humeurs ou attaques non létales causeront le gain de 5 points de Traque aux Héros présents sur la scène. Les assauts armés vaudront 7 points de Traque.

C'est un homme de petite taille, vêtu d'un chapeau feutre et d'un manteau beige sur un costume bas de gamme. Il est atteint d'une infirmité de la moelle épinière lui donnant un air voûté et le contraignant à une claudication sévère. Dans la quarantaine, le visage quelconque et le teint gris caractéristique des employés de bureau, il dissimule une bouche lippue sous une épaisse moustache trop cirée.

« Je me nomme Teodor Simek, l'Achillée, et c'est moi qui ai contacté Minar pour l'avertir. Je n'ai pas envie que l'on nous voie ensemble plus que de raison, aussi allons à l'essentiel. Orlova est frappée par un mouvement social sans précédent depuis plusieurs semaines. La Garde Noire mène une dure répression mais sans autre effet que de radicaliser la situation. Des limites ont été franchies des deux côtés. Des installations stratégiques en ont fait les frais. Il y a eu des sabotages. En réponse, le Bureau a ordonné une rafle. Plusieurs dizaines d'acteurs, réels ou supposés, de l'opposition ont été arrêtés. Aujourd'hui, ils crouissent dans le pénitencier Hermanice de Bohumin, en attendant leur interrogatoire par la PoliSec, prévu la semaine prochaine. Parmi eux se trouve un membre important de la lutte et un sympathisant de la Cabale : Alemar Host.

Cet homme était sur des pistes sérieuses. Il m'a contacté voilà deux semaines pour me montrer des relevés de fluctuations quantiques. Il voulait que je lui confirme qu'ils étaient anormaux. Je ne sais pas

d'où ils étaient tirés mais ils étaient tout à fait troublants. En tout cas, vu son niveau d'implication et d'information, le passage de cet homme entre les mains des bourreaux de la Coordination serait une catastrophe pour nous tous. Pour vous, comme pour moi. Il connaît des noms, des lieux, des codes. Vous devez le sortir de là. Il faut procéder à son évasion. »

Teodor Simek répondra évidemment à quelques questions des joueurs, de façon lacunaire et évasive. Il précise que sa position au sein de l'administration le place dans une situation délicate, d'autant plus depuis qu'il sait que la PoliSec va entrer dans la danse. Il a préparé une partie du travail des Héros en amont mais refuse de s'impliquer personnellement plus que nécessaire.

TEODOR SIMEK, OUTIL DU MENEUR

Teodor est un outil à disposition du MJ et des joueurs pour résoudre les éventuels blocages dans le déroulement de l'aventure. Si la Loi estime que ses joueurs ont besoin d'aide pour avancer, elle pourra faire intervenir Teodor qui, grâce à son réseau d'informateurs, donnera le coup de pouce nécessaire pour relancer ou recadrer les Héros. À l'inverse, les Héros pourront contacter Teodor s'ils se sentent perdus.

Attention aux abus toutefois. Simek a clairement spécifié que sa position était risquée. Si les joueurs le contactent à tort et à travers, la Loi devra les sanctionner d'un point de Traque.

LE LOCAL D'ARCHIVES

Le vieux local administratif dont Teodor Simek remet les clefs aux Héros se trouve au 352 Na-Uvoze, dans une zone résidentielle à faible densité du secteur Zablati. Il compte un seul étage d'une cinquantaine de mètres carrés, largement occupés par des armoires aux rayonnages vides. Doté d'une structure vaguement heptagonale et de nombreuses fenêtres, c'est un endroit facile à surveiller (du dehors comme du dedans). Il dispose d'un simple sanitaire (un lavabo et deux toilettes) sans douche mais très fonctionnel. Des matelas d'appoint et quelques boîtes de conserve ont été déposés dans le sas d'entrée. Aucun dispositif d'éclairage n'est en place.

La Loi a trois leviers pour consolider l'implication des joueurs :

- la **curiosité** : Host avait promis à Simek de lui révéler prochainement d'où il tenait ces relevés. Certains Héros ont un besoin intime d'entendre ces réponses ;
- la **colère** : le sort réservé à Host et aux ouvriers ne fait pas de doute et atteint des sommets d'injustice et d'arbitraire ;
- la **peur** : Minar a bel et bien indiqué à l'Achillée l'identité de ceux qu'il lui envoyait. Simek a évoqué la question avec Host. Bien qu'il ne se souvienne plus des détails de leur discussion, Simek craint que le nom de certains Héros ait fuité.

Simek leur remet les maigres informations qu'il a pu réunir concernant la cible et son lieu de détention (*aides de jeu : fiche du citoyen Host, la carte de l'enclave et les courbes de flux quantique*), ainsi que les clefs d'un ancien local d'archives, dans le secteur de Zablati, qu'il propose aux Héros comme QG d'appoint.

[*Mécanismes (3)*] Les courbes de flux quantiques sont effectivement très étranges. Elles semblent montrer que le sujet d'étude, soumis à une forte exposition à l'énergie quantique, ait brusquement été purifié. Rien ne précise si le relevé porte sur un objet, un lieu ou une personne mais un tel phénomène est tout bonnement impossible.

ORLOVÁ BOHUMIN

DIRECTION DE L'ÉDIFICATION

LB-1602-DC



- Hypogée
- Tram
- Voie ferrée
- Fortification



- | | |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| 1. Accès à l'enclave | 1. Parc Petra |
| 2. Prison Heřmanice | 2. QG des personnages, 352 Na-Uvoze |
| 3. Laboratoires du Progrès | 3. Le marché de la place Orlovská |
| 4. Gare de Bohumín | 4. L'Obédience |
| 5. Annexe du Progrès | 5. Le château d'eau de l'Harmonie |
| 6. Place Masarykovo | 6. Syndicat Tetra |
| 7. Annexe de l'Édification | 7. Demeure de Vis Da Rold |
| 8. Loge de l'Économat | 8. Repaire de Mann Gustav |
| 9. Annexe de la Coordinaton | 9. Atelier de Novocek |
| 10. Collège de la Voie | 10. Logement d'Aleamar Host |
| 11. Annexe de l'Effort | 11. Bureau d'Aleamar Host |

LA MISSION

La situation étant posée, les Héros ont maintenant leur objectif principal et quelques informations de base.

Le passage suivant présente plus en détails le pénitencier – sa géographie, son personnel et ses systèmes de sécurité. Des paragraphes « *éléments clefs* » présentent des pistes, informations ou éléments dont l'obtention sera très utile aux Héros pour réaliser leur plan d'évasion.

La collecte de tout ou partie des informations ou objets présentés dans ce chapitre constituera sans aucun doute la première étape du plan des Héros.

Les sources d'information – c'est-à-dire les lieux, les personnes ou les façons de les obtenir – sont développées dans les sections suivantes. Des envois entre parenthèses sont donnés point par point pour faciliter le travail de la Loi.

Localiser ces sources d'informations ne devrait pas être compliqué pour les joueurs : une simple étude de l'environnement suffira à entrevoir de nombreuses possibilités. Toutefois, s'ils éprouvent des difficultés, la Loi peut utiliser Simek comme guide, sans toutefois les exonérer totalement de cette stimulante phase d'investigation.

DISPOSITION ET LOCALISATION

La prison Nova Hermanice est le principal centre de détention du Bloc Ostrava.

Aspect extérieur

Profitant d'une implantation pénitentiaire très ancienne, ce bâtiment heptagonal de sept étages a été bâti sur les ruines du complexe précédent pour correspondre aux critères standards de la Direction de la Sécurité.

Il est fait de béton armé d'un mètre d'épaisseur, doublé de plaques de métal sur le tiers inférieur.

Autour du bâtiment principal s'étend un terrain vague miné et garni de fosses, plots de béton et de barbelés. Vers le sud, il est large d'une centaine de mètres. Vers le nord-est, il se réduit à une bande de terre.

Une double muraille enserme tout le complexe. Chacune est constituée d'un mur de béton de cinq mètres de haut ponctué de miradors et surmonté de barbelés.

Nova Hermanice se trouve au sud-ouest de l'enclave Orlova. Au sud, la prison jouxte les remparts du Bloc, dont elle n'est séparée que par les douves inondées. Du fait de l'effondrement d'une ancienne tour de surveillance dont les ruines encombrant aujourd'hui la fosse, l'eau putride déborde sur l'enceinte du complexe, transformant la partie septentrionale des cours de promenade en marécage.

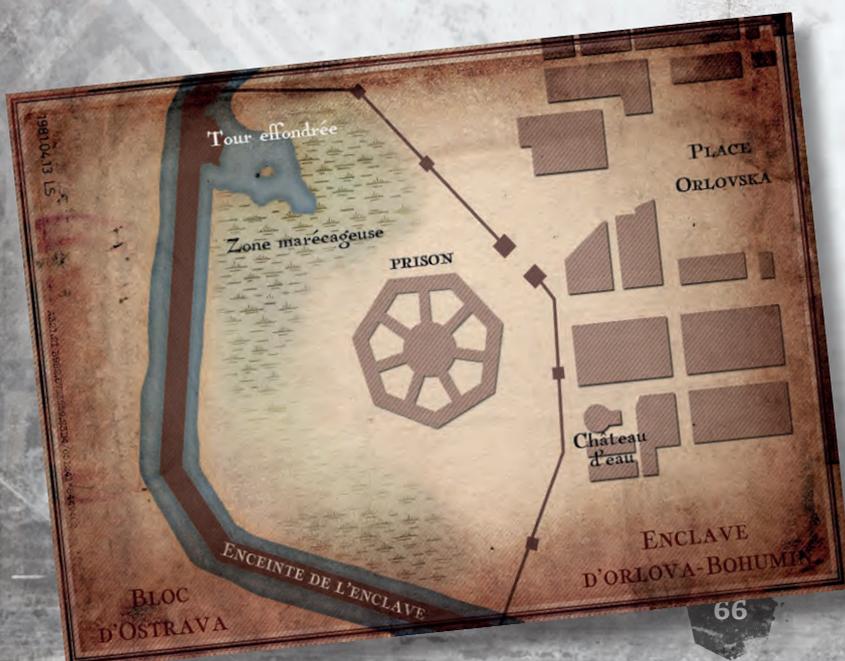
Au nord-est, les portes du pénitencier donnent sur la place Orlovska.

Composition intérieure

La structure du bâtiment principal est creuse, ouverte sur toute sa hauteur sur un large puits central. Une tour s'élève au centre de cette ouverture.

Chacun des étages est isolé des autres et relié à la tour centrale par des bâtiments transversaux identifiés sous le nom de « rayons », numérotés de 1 à 7.

Une tour métallique surplombe la structure centrale. Elle est composée, pour sa moitié basse, par un mirador (très visible du fait de ses trois projecteurs mobiles balayant constamment l'horizon ou la rue en contrebas) et pour sa moitié supérieure par une antenne à ondulations. Le drapeau de la Direction de la Sécurité flotte au sommet de sa hampe.



La tour centrale concentre l'ensemble des services administratifs (étages 4 à 6), le centre de surveillance (étage 3), un service médical et un réfectoire (étage 2), un centre opérationnel, un dortoir et des vestiaires (étage 1), un quai de déchargement de marchandises, un hangar de réception des prisonniers, un hall d'accueil des visiteurs (étage 0) puis les locaux techniques (hypogées).

Le septième étage est occupé par les quartiers de l'officier, le colonel Stern, ainsi que par les salles de réception des hauts gradés.

Les cellules, quant à elles, occupent la totalité du bâtiment périphérique. Sur les sept ailes, deux sont réservées aux détenus hommes, une aux femmes et une aux mineurs.

L'aile sud est composée du quartier de haute sécurité (quatre étages inférieurs), et du quartier d'isolement (étages cinq à sept).

L'aile orientale est occupée par les ateliers et chaînes de travaux forcés. Elle n'est utilisée que deux quarts sur quatre.

La dernière aile, au sud-est, est la plus sinistre de toutes : elle est réservée aux corrompus touchés par la Noirceur. Les hurlements, ululements et rires déments s'entendent depuis les zones habitables proches.

Les rayons 1 à 7 se composent, à chaque étage, de couloirs d'accès en chicane, condamnables par un double jeu de sas métalliques. S'y trouvent également, en limite de la tour centrale, les quartiers de quart des personnels de surveillance, incluant salles de briefing, de repos, bureaux des sous-officiers, stocks et sanitaires. Les salles d'interrogatoire et d'exécution se trouvent aux niveaux 3 des rayons pairs.

Les zones de promenade se trouvent entre les rayons de chaque aile, hors de vue de la rue. En ce temps de surpopulation carcérale, les promenades sont limitées et réservées aux prisonniers démontrant un comportement collaboratif exemplaire (Host, perçu comme un leader potentiel de la révolte, est exclu de fait du dispositif).

ÉLÉMENTS CLEFS

- Espionner la prison est déjà une source d'information importante (voir *La place Orlovska – Espionner la prison*).

- Alemar Host est détenu dans la cellule 577, au cinquième étage de l'aile nord. Cette information peut être acquise auprès du sergent Otto Blakovzky (voir *La place Orlovska – L'Obéissance*) ou dans le rapport demandé par le directeur Verner (voir *L'Annexe du Bureau – Service de l'Édification*).

- Le plan du complexe est conservé par le service d'archives de l'Édification, au troisième étage du bâtiment de l'Annexe du Bureau (voir *L'Annexe du Bureau – Service de l'Édification*).

- Le complexe pénitentiaire qui occupait précédemment le site était fondé sur un réseau hypogéen étendu. Les accès en ont été obstrués par des murs de pierre, très fragilisés par le temps. L'une des voies de ce labyrinthe débouche sur la salle du générateur quantique, sous la tour centrale. Un plan de ce réseau souterrain peut être établi par le seul homme ayant réussi à s'évader d'Hermanice : Vis Da Rold, un ex-contre-maître des lignes Or1-14. Il se cache dans les hypogées sous les usines de la ligne Gamma (voir *L'Usine – Vis da Rold*).

PERSONNEL ET DÉTENUS

Il y a un an, le précédent directeur de la prison fut arrêté et interné à la Citadelle d'Ostrava pour cause de Noirceur.

Aujourd'hui, Nova Hermanice est administrée par le colonel Dvorak Stern de la Garde Noire, un officier ambitieux, sévère et fanatique.

Sous son commandement, les 432 soldats du 13e bataillon de soutien de la Garde d'Orlova composent un corps pénitentiaire intimidant. Devant l'afflux exceptionnel de prisonniers causé par la crise actuelle, des renforts ont été affectés. Ils sont composés :

- d'une section de Gardes convalescents du corps de réserve, formée de soldats temporairement ou définitivement inaptes au service actif, pour la plupart des vétérans du Mur brisés physiquement ou psychologiquement.

- d'une escouade de la Garde du Bloc de Cracovie.

Le pénitencier Hermanice a été conçu pour accueillir 1000 détenus réguliers et une trentaine de corrompus. Aujourd'hui, cellules et personnels saturent, avec un effectif de près de 2000 prisonniers, dont plus d'une moitié d'ouvriers véhéments.

ÉLÉMENTS CLEFS

- Le détail sur l'effectif actuel de la prison peut être obtenu auprès du sergent Otto Blakovzky (voir *La place Orlovska – la garde Cracovienne*).
- Le colonel Stern et le 13e bataillon sont incorruptibles, mais ce n'est pas le cas de la section Cracovienne (voir *La Place Orlovska – L'Obédience*).
- Certains des ouvriers appréhendés ont des proches, fils, frères ou amis. Beaucoup sont excédés par la situation. S'ils étaient motivés et coordonnés, ils pourraient former un commando et se lancer à l'assaut de la prison (voir *L'Usine – Le syndicat Tetra*).

SÉCURITÉ

Le terrain vague situé entre les murs d'enceinte et le bâtiment principal est patrouillé en permanence par deux formations de quatre hommes et deux chiens. Dix minutes s'écoulent entre chaque passage.

Le sas d'entrée du pénitencier est gardé par trois soldats. Les visiteurs et leurs bagages sont fouillés et soumis à des chiens renifleurs entraînés à détecter les explosifs.

De lourdes portes métalliques séparent différentes sections du bâtiment :

- les étages supérieurs de la tour centrale (5 à 7) ;
- l'accès aux rayons depuis la tour ;
- l'accès aux ailes depuis les rayons.

Déverrouiller ces portes exige l'introduction de cartes à trous dans des lecteurs placés de part et d'autre des battants. Ces cartes sont nominatives et le poinçonnage est enregistré, si bien que même les soldats les moins zélés font attention à ne pas égarer la leur durant la journée. Cartes et code sont changés tous les 7 jours.

Au sein du bâtiment, seules les ailes des prisonniers sont surveillées par des groupes de deux hommes, selon des rotations de dix minutes.

Pour finir, les cellules sont fermées par de vieilles portes métalliques. Les serrures sont iden-

tiques pour toutes les cellules d'une même aile, les clefs numérotées sont déposées par les matons au poste de garde du rayon à la fin de leur quart. Les fenêtres sont équipées de barreaux métalliques corrodés mais encore trop résistants pour céder à la pression à mains nues.

ÉLÉMENTS CLEFS

- Accéder à la prison, même pour une simple visite exige la présentation d'un formulaire d'autorisation de visite, à récupérer à l'Annexe, service du Diktat (voir *L'Annexe – Les formulaires*).
- Les patrouilleurs extérieurs suivent un chemin précis à travers le champ de mines. Leur observation permet de découvrir des voies sûres entre certains points du mur extérieur et le bâtiment (voir *La place Orlovska – Espionner la prison*).
- Novocek est un faussaire en cartes à trous réputé dans le milieu criminel. Il est capable de reproduire une carte en une heure s'il dispose d'un modèle d'origine. Il se cache dans le Karst (voir *Le Karst – Novocek*).
- Les clefs ouvrant les portes des cellules comportent des éléments mécaniques très longs à reproduire. Toutefois, les gonds ou les barreaux sont dans un tel état d'usure qu'ils céderont à l'utilisation d'un pied de biche (pour la porte), d'une grosse pince (barreaux), ou de petites quantités d'explosifs (voir *Le Karst – Mann Gustav*).



LA PLACE ORLOVSKA

« Le quartier Orlovska s'organise autour de la place éponyme. Quelques tavernes miteuses, une estrade pour crieurs publics et des messages propagandistes répétés par les haut-parleurs, le tout entouré par des immeubles décatés et une poignée de maisons vétustes. Les rues encombrées sont disposées sans logique apparente. Un château d'eau s'élève à deux cents mètres de la place, répondant à la silhouette intimidante de la prison Hermanice. Sous ce monolithe noir – hommage aux Axes de l'Objet-Dieu – on devine à peine les vestiges d'un édifice religieux sur lequel il fut bâti. »

EFFET DE FIEL OPTIONNEL

Les taupes infiltrées dans la place par le colonel Stern détectent une activité anormale liée à la présence des Héros. La vigilance des hommes du 13e bataillon est renforcée. Le score d'Instinct des Gardes de la prison est majoré de 1 pour le reste de l'acte.

ESPIONNER LA PRISON

Une simple observation depuis la rue permet d'avoir une idée de la composition extérieure du haut du complexe. Trouver un point de vue élevé comme, par exemple, le toit d'un immeuble ou le château d'eau d'Orlovska, sera nécessaire pour étudier les étages inférieurs, ainsi que le terrain entre le bâtiment et le mur d'enceinte.

Les Héros devront rester discrets. S'ils se montrent trop directs ou s'ils restent trop longtemps au même endroit, la Loi peut leur demander [Façade (1)]. Les Héros qui échouent gagnent un point de Traque et une patrouille ne tardera pas à les soumettre à un contrôle d'identité.

Pour accéder au sommet du château d'eau, il faudra échapper à la vigilance des techniciens de l'Édification [Déplacement (2)], puis crocheter ou briser la porte au sommet [Artisanat (1) ou Constitution (2)].

Espionner la prison permet aux joueurs d'obtenir des informations sur la topographie extérieure de la prison (voir *La Mission – disposition et localisation* et *La Mission – Sécurité – Aspect extérieur*).

L'OBÉDIENCE

L'Obéissance est une taverne située sur la place. Elle occupe une portion des garages en sous-sol d'un vieil immeuble d'habitation. Sa décoration se limite à une toile hideuse représentant une femme ouvrant les bras vers le ciel de métal. Un établi de forge tient lieu de comptoir tandis que des tables et chaises disparates se répartissent sur un sol irrégulier. Un gramophone à ressort crache un jazz lent et dissonant.

Ambroz Drej est tenancier de l'Obéissance depuis qu'il en a hérité de son père, quarante ans auparavant. Il a passé sa vie à servir des gens de tous

RUMEURS ET RAGOTS

En parlant avec la population, et notamment Ambroz Drej ou Undra Komiet, les Héros pourront apprendre les informations suivantes :

- le nouveau responsable de la prison est le colonel Dvorak Stern, un roquet aux dents longues qui tient sa meute avec fermeté ;
- l'explosion du nombre d'arrestations a imposé l'affectation de renforts chez les matons. Parmi eux, des salopards de Cracovie, menés par un sergent corrompible et véreux, font régner la terreur parmi les honnêtes citoyens d'Orlovska. Tous les trois quarts, lors de leur permission, ils débarquent, consomment sans payer, violentent, volent et abusent à loisir ;
- Hermanice a la réputation d'être inviolable... ou presque. Un homme nommé Da Rold serait parvenu à se faire la malle, quelques mois auparavant. Il s'agit d'un ouvrier d'Orl-14 qui se serait volatilisé depuis ;
- le pénitencier n'est pas si ancien. Les plus vieux habitants du quartier se souviennent de sa construction polémique mais très appréciée du Bureau : l'architecte en charge des plans a fini directeur de l'Édification à l'Annexe locale ;
- il ne faut pas jouer avec les Gardes. Pas plus tard que la semaine dernière, des visiteurs étrangers ont été exécutés sur le perron parce qu'ils ne possédaient pas le formulaire de visite nécessaire. Les formulaires sont délivrés par la Direction du Diktat de l'Annexe ;
- si les Héros essaient ouvertement de localiser un faussaire en cartes à trous (pour ouvrir les portes des rayons – voir Sécurité), on les orientera vers le légendaire mais dangereux Novocek, un criminel vivant dans le Karst ;
- une copie du registre des détenus – dont l'original est gardé à la Citadelle d'Ostrava – est conservé dans les bureaux de l'Édification, à l'Annexe d'Orlova. Il contient notamment le numéro des cellules où sont enfermés tous les prisonniers, dont Alemar Host.

horizons et de toutes convictions avec un ton égal. Pour autant, la situation actuelle a raison de son flegme. Le blocus alimentaire affecte durement son commerce. Mais surtout, son fils Samar fait partie des ouvriers arrêtés.

Ambroz est obèse, chauve, mal fagoté et sent fortement la transpiration. Il pourra communiquer la plupart des informations présentées dans l'encadré « *Rumeurs et ragots* ».

LE MARCHÉ

Lors des trois premiers quarts de chaque cycle, un marché aux vivres et au troc s'installe sur la place. Les personnages pourront y acquérir des outils (scie à métaux ou pince) contre quelques tickets de rationnement (dépense de valeur 0).

L'un des Héros (Dominik ou Hynek, s'ils sont présents) reconnaît sur la place l'une de ses anciennes connaissances : Undra Komiet est un petit vendeur cul-de-jatte aimant se présenter aux nouveaux clients comme un ancien négociant itinérant ayant parcouru l'Europe. Sous le manteau, il fait commerce d'armes blanches et d'informations aussi sûrement que d'histoires à dormir debout.

Komiet est connu pour sa moralité douteuse mais aussi pour sa débrouillardise. Il pourra aider le groupe à se repérer dans la ville ou à trouver des contacts dans le Karst.

Contre quelques couronnes ou tickets, il peut communiquer toutes les informations de l'encadré « *Rumeurs et ragots* » (dépense de valeur 0).

LA GARDE CRACOVIENNE

Une compagnie de la garde cracovienne a été affectée en renfort au pénitencier. Ses soldats, loin de chez eux et peu concernés par le sort de ce Bloc mineur, vassal de l'arrogante Prague, aiment abuser de leur autorité dans les tavernes et lupanars du quartier d'Orlovska. Ils sont sensibles à la corruption. Le pire d'entre eux est leur leader, le sergent Otto Blakovzky. Si les Héros le paient grassement (dépense de valeur 2) ou l'intimident [*Charisme ou Ténèbres (3)*], il pourra leur donner des informations sur les mesures de sécurité et les effectifs en place dans la prison (voir la *Mission – Personnel et détenus* et la *Mission – Sécurité*). Il pourra leur indiquer le numéro de la cellule où est retenu Alemar Host (577 de l'aile nord, 5e étage).

Enfin, il acceptera de ne pas s'opposer à leur intrusion dans l'aile nord, dont les Cracoviens ont la garde actuellement. Il refusera de les aider plus que ça et ne connaît de toute façon pas assez le pénitencier pour le faire.

L'ANNEXE DU BUREAU

« *Un tram pneumatique aboutit au pied de la place Masarykovo, située en surplomb du quartier central. Les drapeaux des sept Ministères flottent sur le parvis, formant une haie jusqu'à la statue monumentale du Novà-Czec qui trône sur le perron de l'Annexe. Ce bâtiment en U conjugue austérité et grandeur. Ses deux étages sont surélevés sur une colonnade et dominés par une tour carrée, sans autre ornement qu'une énorme horloge marquant le passage des quarts.*

En contrebas de la place, entre les immeubles d'habitation au passé glorieux, les bâtiments officiels se succèdent : ambassades étrangères, loge de l'Économat, collège de la Voie... Le plus remarquable reste le grand magasin où des gens de la bonne société gaspillent leurs abondantes dotations. Le contraste avec la foule misérable venue quémander du rab au guichet du rationnement est saisissant. »

EFFET DE FIEL OPTIONNEL

Alors qu'il progresse dans le dédale administratif, l'un des Héros est ciblé par un habile pick-pocket. S'il ne parvient pas à détecter sa manœuvre [Instinct (4)], il sera délesté de son livret citoyen ou d'un formulaire important.

SERVICE DE L'ÉDIFICATION

Le plan du pénitencier Hermanice est la fierté du vieux directeur du service de l'Édification, Adrian Verner. Il n'est pas archivé selon les protocoles habituels, mais encadré dans un endroit tout aussi sécurisé : le bureau de son concepteur, au troisième étage de l'aile nord.

En outre, le directeur Verner a sollicité une étude pour évaluer comment sa grande œuvre supportait la surpopulation carcérale. Le rapport de ses techniciens se trouve sur son bureau. Il contient notamment la liste et la répartition de tous les détenus.

Pour avoir accès à ces éléments, les Héros pourront :

- **s'infiltrer.** Se mêler au flot des fonctionnaires et administrés perdus dans le dédale de couloirs aseptisés demande plus de cran que de talent. La sécurité se renforce brusquement dans les zones réservées à l'administration. [*Déplacement ou Façade (1)*] aux étages 1 et 2, puis [*Déplacement (2)*] au troisième.

- **obtenir un entretien.** Un personnage possédant un Rang de 2 ou plus pourra solliciter un rendez-vous avec le Directeur de l'Édification. Ce dernier est très âgé mais son esprit est encore vif. Le berner n'est pas si facile [*Charisme (1)*]. Il faudra détourner son attention durant plusieurs minutes pour consulter le registre des détenus et recopier le plan (Bohdan Gross peut réduire ce temps à quelques secondes grâce à son appareil photo).

En cas d'échec lors d'une tentative d'infiltration ou de tromperie, le Héros est reconduit à la sortie par la Garde et obligé de déguerpir. Il reçoit 3 points de Traque.

En cas de réussite, les Héros apprennent le numéro de cellule où est détenu Alemar Host (577, aile nord, 5e étage), et ils gagnent l'aide de jeu : le plan intérieur de la prison d'Hermanice.

LES FORMULAIRES

L'obtention de plusieurs formulaires peut grandement faciliter l'accomplissement de cette mission. Ils peuvent tous être obtenus dans les services de l'Annexe en une heure [*Rang (Niv. variable)*]. Chaque formulaire fait effet sur le titulaire et tous les personnages qui l'accompagnent (5 personnes maximum).

- **Autorisation de visite de la Direction du Diktat (1)** : permet de rentrer dans la prison et de rencontrer un prisonnier pendant 10 minutes au parloir. Alemar Host fait partie des détenus sensibles et ne peut recevoir de visites, mais la plupart des ouvriers captifs le peuvent (comme Sammar, le fils de Ambroz Drej).

- **Laissez-passer de la Direction de l'Intégrité (2)** : permet d'échapper aux contrôles d'identité et de circuler librement dans l'enclave.

- **Certificat d'intérêt supérieur – liaison inter-blocs de l'Économat (3)** : permet d'interdire la fouille du corps et des bagages (notamment à l'entrée de la prison).

- **Reconnaissance d'utilité publique – premier rang (3)** : permet à un foyer d'obtenir une carte de rationnement de base, nécessaire pour l'alimentation et l'équipement rudimentaire. Utile pour rendre à la famille Da Rold sa dignité (voir *L'Usine – Vis Da Rold*).

OBTENIR DES FORMULAIRES SANS LE TALENT RANG

Obtenir l'un des formulaires présentés ci-dessus sans le Rang nécessaire est difficile mais pas impossible. Si la Loi l'estime utile, les Héros repèrent un jeune agent de l'administration maladroît et craintif dans les couloirs de l'Annexe. Il s'appelle Renan Lovicek. En l'intimidant [*Ténèbres (2)*], il acceptera de leur fournir l'un des formulaires de leur choix sous deux quarts (14 heures). Il sera toutefois repéré après avoir rempli sa mission et conduit à Hermanice – par chance, à trois cellules de celle de Host.



L'USINE

« La ligne Orlova-14 occupe la majeure partie de l'Enclave. À perte de vue, un chaos de cheminées, de tuyaux, de cuves, de matériaux allant et venant dans de gros wagons ou godets suspendus à des câbles. Les usines géothermiques, éoliennes ou chimiques animent cette bête immonde. Cet horizon est le seul que connaîtront les hommes d'Orlova, parqués dans les énormes fonderies et lignes de montage de leur adolescence à leur mort. »

EFFET DE FIEL OPTIONNEL

Une explosion prodigieuse détruit un stockage de produits chimiques. Un nuage très toxique se répand sur l'ouest de l'enclave. Désormais, les personnages évoluant en extérieur dans le quartier des usines ou sur la place Orlovskaja sans protection respiratoire subiront un point de Blessures par heure. Cet effet perdure jusqu'à la fin de l'acte. Les protections respiratoires peuvent être acquises sur le marché par exemple (dépendance de valeur 1).

LE SYNDICAT TETRA

Le QG du syndicat Tetra d'Orlova occupe une tour austère entre les chaînes de la ligne Orlova-14, au centre de l'enclave et à l'ombre de l'immeuble de l'Économat. Depuis l'arrestation du flamboyant Beran Bach, leader de la délégation locale, l'ambiance est glaciale. Les représentants se partagent entre peur, frustration et paranoïa. Toutefois, la flamme qui les animait quelques jours auparavant n'est pas totalement éteinte. Friedrich Steiner, vieil homme assurant l'intérim de Bach, freine clairement les élans de ses plus jeunes collègues, au premier rang desquels son fils Tomas. Un Héros loquace [Charisme (2)] pourra obtenir l'appui d'une dizaine de syndicalistes et ouvriers radicaux, prêts à prendre d'assaut la prison.

Le personnage de Dominik connaît personnellement Tomas. Il constitue son Contact. Leur sympathie facilitera grandement l'accès aux quartiers ouvriers, malgré les contrôles permanents de la Garde Noire.

VIS DA ROLD

Si les Héros se renseignent auprès des ouvriers sur Vis Da Rold, le seul homme qui aurait réussi à s'évader de Hermanice, ils pourront constater une gêne [Psychologie (1)]. En insistant [Charisme (2)], ils apprendront que Da Rold est toujours vivant et qu'il se cache dans l'hypogée sous l'usine. Il visite son foyer une fois par mois environ, pour y voir sa femme Ana, sa mère, sa sœur et ses enfants.

La demeure de Da Rold est une petite maison décrépite et menaçant de s'écrouler, au Opletalova 25, dans le secteur très populaire de Bohumin est.

Si les Héros l'approchent, Ana Da Rold se montre extrêmement prudente et nie tout contact avec son mari. En se montrant rassurants [Charisme (2)], ils gagnent sa confiance et elle accepte de contacter Vis pour organiser une entrevue.

S'ils échouent à se montrer persuasifs, Ana envoie ses enfants chercher d'anciens amis de son mari, de solides ouvriers, qui n'hésitent pas à les menacer physiquement.

S'ils rencontrent Vis Da Rold, les Héros constateront des symptômes physiques inquiétants, évoquant une possible contamination par la Noircure : peau livide et nervurée de veines sombres, œil droit totalement noir. Malgré tout, Da Rold acceptera de leur donner des informations, à condition qu'ils aident sa famille financièrement. Pour cela, ils devront lui rendre le statut d'utilité publique dont elle est privée depuis son arrestation (voir L'Annexe – Les formulaires).

Vis Da Rold a une idée précise de l'organisation intérieure de l'aile nord de la prison et, surtout, du réseau hypogéen s'étendant en dessous. Il tracera un plan suffisamment précis pour leur permettre d'atteindre le local des machines en suivant un chemin depuis la cave d'un immeuble voisin. (voir Aide de jeu : le souterrain et Aide de jeu : le plan intérieur)

LE KARST

« Aux limites est de l'enclave Orlova, la banlieue minable est baptisée le Karst. Des îlots d'immeubles décrépits séparés par une mer de terrains vagues, de routes mortes et de zones en quarantaine. Ces cités forment des communautés presque autonomes où pauvreté, promiscuité et isolement donnent naissance à un ordre social basé sur la force. Le Bureau se désintéresse presque totalement du Karst et en dehors de patrouilles de la Garde Noire, d'inspections de l'Intégrité et de contrôles de l'Harmonie, les citoyens misérables peuplant cet enfer doivent compter sur les caravanes de marchands itinérants pour subsister. »

EFFET DE FIEL OPTIONNEL

Un Faisceau balaye le secteur et très rapidement, une Brume particulièrement épaisse et inquiétante se lève. Les Héros recevront trois points de Noirceur à moins de trouver un refuge et de s'y calefauter durant deux bonnes heures.

MANN GUSTAV

Le Karst est le territoire de la pègre moldave. Si les Héros laissent entendre qu'ils cherchent à faire des affaires (à se procurer des armes ou des explosifs, par exemple), ils seront rapidement approchés par Mann Gustav, un petit baron du crime, toujours suivi par cinq gorilles. Il les questionnera succinctement sur leurs origines et leurs motivations, mais n'insistera pas. Il est là pour vendre.

CHEZ GUSTAV

Objet	Valeur
Outils simples	0
Armes	Voir les règles
200 g d'explosif	3

NOVOCEK

Novocek est un faussaire de cartes à trous vivant dans le Karst. Il travaille essentiellement pour la pègre moldave qui le considère injustement comme l'un des siens. Il s'agit d'un petit monsieur à l'allure soignée, costume gris, chapeau et moustache en guidon. Dès que la situation l'exige, il chausse un imposant monocle cerclé d'or, témoignant de sa fortune tout autant que de son statut particulier dans le Karst où la possession d'un tel objet relève de la provocation.

En interrogeant la population locale, les Héros découvrent facilement le moyen de contacter Novocek : il convient de glisser un morceau de papier troué dans le tronc à offrandes du collège de la Voie de la zone, en précisant un lieu et une heure de rencontre.

Novocek se présente toujours aux coordonnées indiquées mais ne tolère pas les retards (il partira quelques minutes après l'échéance prévue, pour ne jamais réapparaître).

Le faussaire n'autorise personne à accéder à son atelier. Il faut lui remettre la pièce à copier ainsi que la somme prévue (pour une valeur de 3) et lui faire confiance. Le cas échéant, il réapparaît précisément une heure plus tard avec une copie parfaite.

Si les joueurs sont en mal d'action, la Loi peut profiter de cette attente pour faire intervenir Kross, une petite frappe de la pègre moldave qui vient s'enquérir de l'identité et des motivations des Héros. Kross est accompagné d'un gros bras par Héros. En cas d'engagement physique, il déguerpit à la première blessure subie, sans demander son reste.

AUTRES APPROCHES

Il est impossible d'envisager toutes les idées susceptibles de germer dans l'esprit des joueurs. Voici toutefois des éléments pour vous aider à gérer les plus probables.

INVESTIGATION

Les Héros risquent de s'intéresser à leur cible et de vouloir visiter son appartement ou son lieu de travail. À ce stade de l'aventure, cette piste doit rester froide.

Host vivait dans un deux pièces au sixième étage d'un immeuble d'habitation middle-class du secteur de l'usine Or1-14. La porte est fracturée et l'intérieur a été fouillé sans ménagement (par les

hommes de Videk Lovidek ; voir *Passer à l'action – Deuxième Imprévu*). Les Héros ne découvrent rien de suspect à l'intérieur et les voisins n'ont rien vu ni rien entendu au sujet de cette effraction.

Quant au lieu de travail de Host, c'est un petit bureau de surveillance situé en surplomb de la chaîne d'Orl-14 où est survenu l'accident. Une petite partie d'un tapis roulant secondaire est prise dans une croûte de métal fondu. À l'aplomb, ne restent que quatre lourdes chaînes pendantes. Elles ont été sectionnées lorsque le godet responsable du désastre a été décroché et déposé au sol, non loin.

Une inspection minutieuse des chaînes [*Recherche (2)*] permet de remarquer que les derniers maillons de deux d'entre elles (celles qui ont cédé) sont tordus et noircis. [*Artisanat (2)*] L'usure seule n'explique pas leur état. L'utilisation d'un agent chimique ou d'un explosif est l'hypothèse la plus probable.

NÉGOCIATION

Les Héros espérant rencontrer et négocier avec les membres officiels du Bureau – par exemple, le colonel Stern – vont au devant de sérieux ennuis. La situation de crise, et surtout l'arrivée prochaine de la PoliSec, rendent tout le monde très paranoïaque et procédurier. Les Héros devront sentir rapidement que s'ils insistent trop, ils seront dénoncés et arrêtés.

ASSASSINAT

Des Héros pragmatiques pourraient envisager une autre solution pour régler le problème Host : l'assassiner. Toutefois, cela pose presque autant de contraintes que de l'exfiltrer. La disposition de la prison empêche d'avoir une vue sur les détenus, même pendant les promenades. En outre, aucun maton n'acceptera d'effectuer le sale travail, même pour une forte somme. Les risques de finir en Citadelle sont trop importants. Assassiner Host revient donc à l'approcher physiquement.

PASSER À L'ACTION

IMPRÉVU 1 : LA POLISEC

Lorsque la Loi estimera que les Héros ont un plan convenable, ou qu'ils prennent trop de temps, il devra mettre en scène un événement imprévu : l'arrivée anticipée de la Police Secrète. Simek les contacte pour leur annoncer que la PoliSec vient d'arriver en ville. Les interrogatoires doivent commencer le lendemain.

Les Héros n'ont plus que quelques heures pour accomplir leur mission. Il ne sont pas les seuls que cette urgence va presser (voir *Imprévu 2 : Videk Lovidek* et *Imprévu 3 : les Autres*).

IMPRÉVU 2 : VIDEK LOVIDEK

Ce sont les hommes de Videk Lovidek qui ont saboté la chaîne d'Orl-14. Un crime assez grave pour les condamner à la Citadelle. C'est pourquoi Videk a l'intention de faire taire Host et de l'assassiner avant son interrogatoire.

Les Héros tombent nez à nez avec ses hommes durant leur infiltration de la prison. Les criminels ne sont pas habitués à la finesse et attaquent dès qu'ils se sentent repérés. Les Héros ont plusieurs façons de régler ce conflit :

- **le combat** : les hommes de Videk sont aussi nombreux que les Héros. Leur profil est donné en annexe.

- **la négociation** : [*Charisme (2)*], un Héros peut interrompre le combat et proposer une alliance à Videk. Après tout, ils partagent à peu près le même but : faire disparaître Host avant son interrogatoire.



IMPRÉVU 3 : LES AUTRES ATTAQUENT !

Au moment le plus critique de l'infiltration des Héros, les sirènes se déclenchent. Il ne s'agit pas de celles du pénitencier, mais de l'enclave tout entière : c'est un appel aux abris, annonçant un danger important et immédiat.

La cause est simple : trois Autres viennent de franchir le mur depuis le sud-ouest et fondent sur Orlova. Appelés par Dagmara Klauss, ils viennent chercher Host.

Ces adversaires sont trop puissants pour les Héros. La Loi devra les utiliser pour créer une tension horripilante à la table. Tandis que les Gardes évacuent vers les sous-sols du bâtiment, abandonnant les prisonniers à leur sort, des bruits de DCA résonnent au loin. Les trois créatures des ténèbres atterrissent juste devant les Héros, les ignorant totalement, arrachent la porte de la cellule de Host et repartent avec lui aussitôt.

Si un Héros attaque les Autres, ces derniers se contenteront de le neutraliser par un moyen extraordinaire :

- le sol perd en consistance sous ses pieds avant de l'enserrer.
- l'ombre du personnage s'oppose à ses propres mouvements.
- des ténèbres complètes s'abattent sur la scène.

RÉVÉLATIONS DE VIDEK

Les Héros ne peuvent pas empêcher Host d'être emporté par les Autres, mais les informations qu'ils glanent auprès de Videk donnent un tour inattendu à leur mission.

S'ils ont affronté et éliminé Videk et ses hommes, l'un des criminels, blessé, suppliera les Héros de l'aider à fuir le pénitencier, en échange d'informations.

Si les Héros ont négocié avec Videk, celui-ci leur apportera des informations sur leur cible.

Dans les deux cas, le criminel révélera que Host n'est pas qu'un résistant héroïque : c'était aussi un meurtrier. En effet, il les a contactés pour tuer deux ouvriers encombrants, les frères Potemkine, qui le faisaient chanter. Le fameux accident de la chaîne, à l'origine du conflit social, n'en était pas un : c'était un sabotage. Le criminel ignore le mobile de ce crime. Tout ce qu'il sait, c'est que Host avait reçu une lettre de chantage qui avait tout déclenché.

Un mystère en chasse un autre. La suite de cette aventure vous sera proposée prochainement par les éditions Sethmes.

PROFILS DES ROUAGES

SIMPLE CITOYEN

Ce profil est utilisé pour tous les personnages non combattants, des clients de l'Obéissance aux syndicalistes du Tetra.

Domaines - Tous les Domaines à 2 sauf 1 selon sa profession :

Administratif : Érudition 3

Technicien : Technique 3

Commerçant : Social 3

Talents

Administratif : Bureau 1, Société 1 + un talent dépendant de son emploi à +1

Technicien : Mécanismes 1, Artisanat 1 + un talent dépendant de son emploi à +1

Commerçant : Charisme 1, Conviction 1 + un talent dépendant de son emploi à +1

Réserves 0

Ligne de Blessures 5

Ligne de Trauma 5

Ligne de Noirceur 5

Ligne de Traque 5

GROS BRAS

Ce profil est utilisé pour les personnels de sécurité privés comme les gorilles de Mann Gustav ou les alliés de la famille Da Rold.

Domaines - Tous les Domaines à 2 sauf Action à 4

Talents - Constitution 1, Combat 1, Instinct 1

Équipement - la moitié porte des Matraques (dégâts Constitution +2), les autres des couteaux (dégâts Constitution +2, tranchant)

Réserves 0

Ligne de Blessures 5

Ligne de Trauma 5

Ligne de Noirceur 5

Ligne de Traque 5

CERVEAUX

Ce profil est utilisé pour tous les agents doubles, chefs de gangs et petits caïds, comme Teodor Simek, Alemar Host ou Mann Gustav.

Domaines - Tous les Domaines à 2 sauf Social et Statut à 3

Talents - Tromperie 1, Combat 1, Société 1, Contacts 1

Équipement - revolver (dégâts 3, perforant)

Réserves 0 sauf Faveurs 3

Ligne de Blessures 10

Ligne de Trauma 10

Ligne de Noirceur 10

Ligne de Traque 10

GARDE NOIR

Ce profil est celui des Gardes en poste à la gare de Bohumin, aux points de contrôles ou aux portes de l'Enclave.

Domaines - Tous les Domaines à 2 sauf Action à 4

Talents - Instinct 2, Combat 2, Constitution 1, Déplacement 1, Rang 1

Équipement - Couteau (dégâts Constitution +2, tranchant), Matraques (dégâts Constitution +2), Revolver (dégâts 3, perforant), Mitraillette (dégâts 4, perforant, multiple 2)

Réserves 0

Ligne de Blessures 10

Ligne de Trauma 10

Ligne de Noirceur 10

Ligne de Traque 10

LES AUTRES

Les Héros n'ont pas les moyens d'affronter les trois Autres dont les apparitions jalonnent l'aventure. Ce sont des créatures de cauchemar, cadavres magnifiés et transcendés par la Noirceur.

Domaines - Tous les Domaines à 1 sauf Action à 6

Talents - Instinct 3, Combat 2, Constitution 4, Déplacement 2, Ténèbres 5.

L'apparition des Autres est un événement traumatisant de niveau 6.

Se trouver à moins de 2 m d'un Autre est un vecteur de Noirceur de niveau 2.

Équipement - Griffes, pointes et dents acérées (dégâts Constitution +2, énergie noire (2)), Conjuración des ombres et anomalies physiques (attaque à distance, dégâts 4, énergie noire (2))

Réserves 0

Ligne de Blessures 10

Ligne de Trauma 10

Ligne de Noirceur 10

Ligne de Traque 10

Note : Rouages mineurs

Les Rouages mineurs ne disposent d'aucun point de Réserve (Espoir, Artefact, Faveurs ou Vécu) mais peuvent en gagner et en dépenser ponctuellement grâce à l'action des Héros, par exemple. Les Rouages mineurs sont éliminés dès qu'ils subissent leur 5e point de Blessure, Trauma, Noirceur ou Traque. Ils ne subissent aucun malus liés à ces niveaux de dégâts.

ANNEXES

RELEVÉS D'IRRADIATION QUANTIQUE

PLAN DE SITUATION DE LA PRISON

CARTE DE L'ENCLAVE D'ORLOVA-BOHUMIN POUR LA LOI

CARTE DE L'ENCLAVE D'ORLOVA-BOHUMIN POUR LES JOUEURS

PLAN INTÉRIEUR DE LA PRISON

PLAN DES SOUTERRAINS

DOSSIER ALEMAR HOST

Liste de matériel

Profil DM012-RA/U034
T / T+32 h

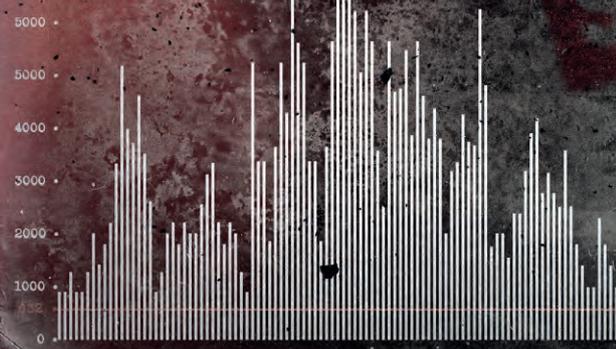
P06

N01

GRad
mRad.kg.s⁻²

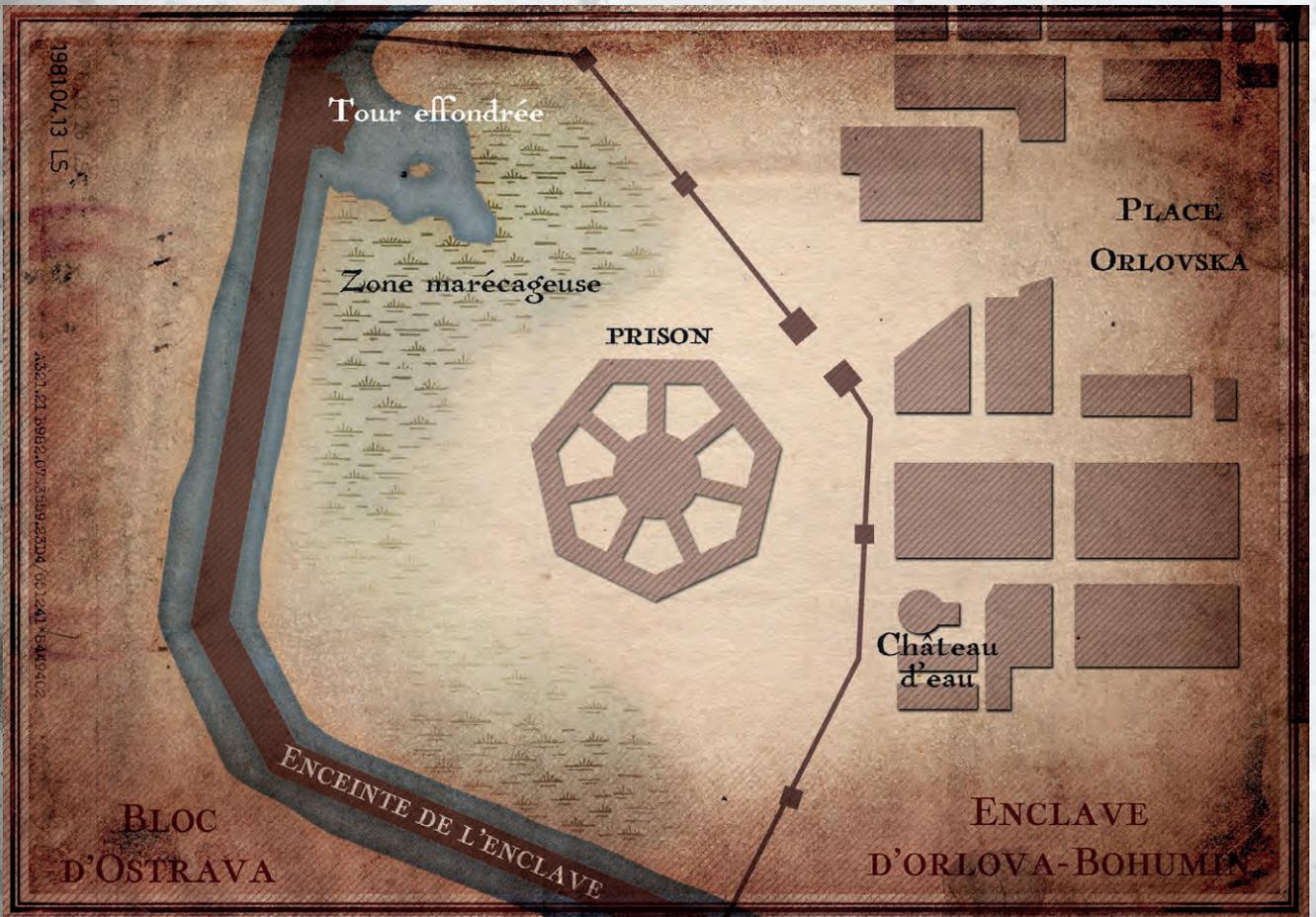
RadT
RadU

mDir.h⁻¹



10

0



ORLOVÁ BOHUMIN

DIRECTION DE L'ÉDIFICATION
LB-1602-DC



- Hypogée
- Tram
- Voie ferrée
- Fortification



- | | |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| 1. Accès à l'enclave | 1. Parc Petra |
| 2. Prison Heřmanice | 2. QG des personnages, 352 Na-Uvoze |
| 3. Laboratoires du Progrès | 3. Le marché de la place Orlovská |
| 4. Gare de Bohumin | 4. L'Obédience |
| 5. Annexe du Progrès | 5. Le château d'eau de l'Harmonie |
| 6. Place Masarykovo | 6. Syndicat Tetra |
| 7. Annexe de l'Édification | 7. Demeure de Vis Da Rold |
| 8. Loge de l'Économat | 8. Repaire de Mann Gustav |
| 9. Annexe de la Coordinaton | 9. Atelier de Novocek |
| 10. Collège de la Voie | 10. Logement d'Aleamar Host |
| 11. Annexe de l'Effort | 11. Bureau d'Aleamar Host |

ORLOVÁ BOHUMIN

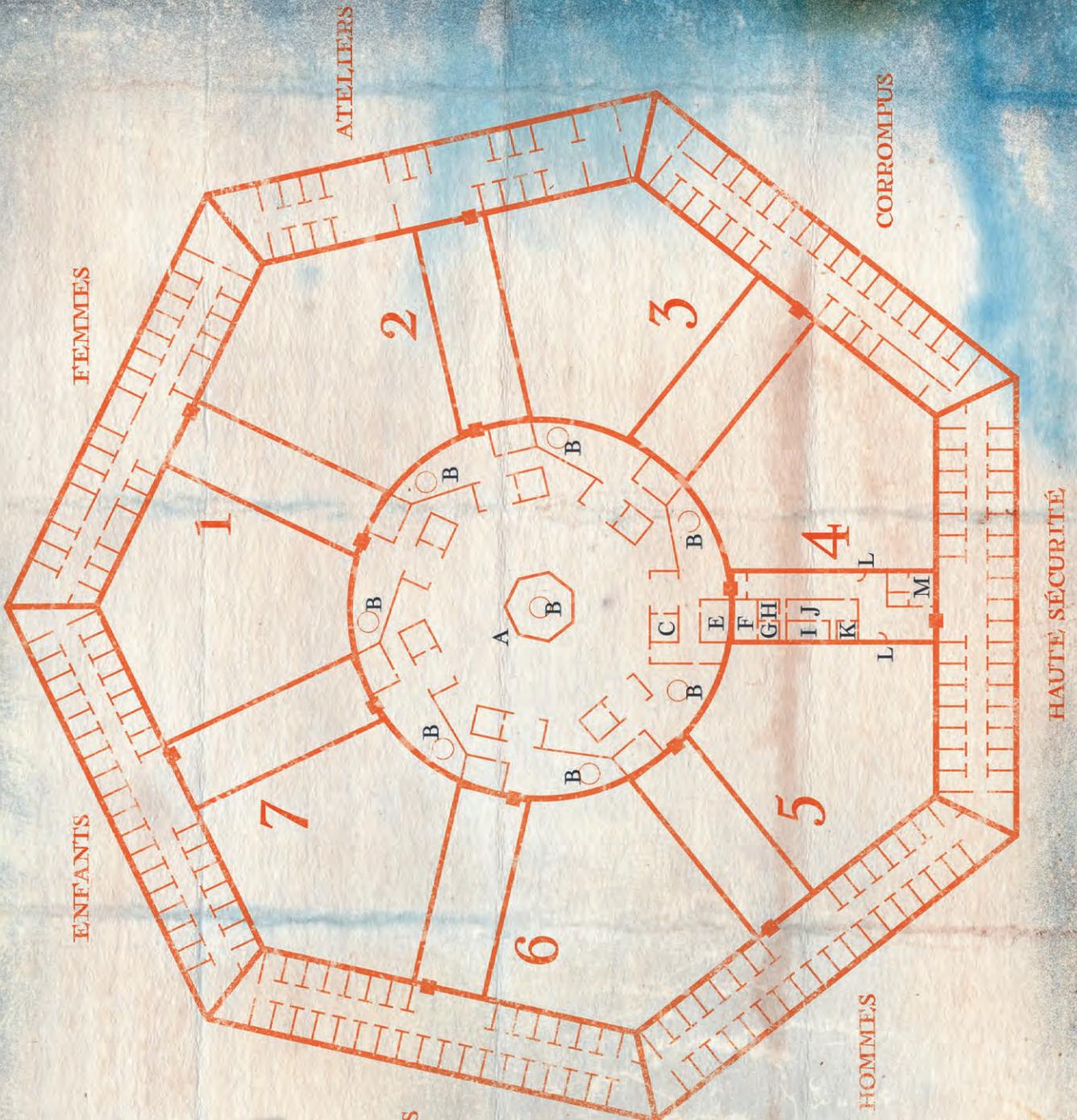
DIRECTION DE L'ÉDIFICATION
LB-1602-DC



- Hypogée
- Tram
- Voie ferrée
- Fortification

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| 1. Accès à l'enclave | 7. Annexe de l'Édification |
| 2. Prison Heřmanice | 8. Loge de l'Économat |
| 3. Laboratoires du Progrès | 9. Annexe de la Coordination |
| 4. Gare de Bohumín | 10. Collège de la Voie |
| 5. Annexe du Progrès | 11. Annexe de l'Effort |
| 6. Place Masarykovo | |





HOMMES

- A. POSTE D'OBSERVATION
- B. ESCALIER
- C. ARSENAL
- D. POSTE DE TIR PRINCIPAL
- E. BUREAU
- F. LOCAL DES CLÉS
- G. BUREAU
- H. RÉSERVE
- I. VESTIAIRE
- J. SALLE DE REPOS
- K. BUREAU DU SERGENT
- L. POSTE DE TIR
- M. POSTE DE VIGILE

NOVA HĚRMANICE
 ENCLAVE D'ORLOVA-BOHUMÍN
 AB 002RT-AA54



LIVRET DE CITOYEN

MÉMO A
FICHE GÉNÉRALE P14



DIRECTION DE LA COORDINATION
SÉRIE 3 - K-001-PG*25K845P
BLOC : Ostrava
CLASSE : 22C

IDENTITÉ

MATRICULE : 4251352-1246627
NOM DE NAISSANCE : HOST
NOM D'USAGE :
PRÉNOMS : Alemar Kylus
DATE DE NAISSANCE : 3-241-74K523L
LIEU DE NAISSANCE : Bohumin-4
ASCENDANCE :
- HOST Nicolaï Brohof (père)
- LIVA Maria Anna (mère)
DESCENDANCE : Néant

STATUT MARITAL : célibataire
ANNEXE DE RATTACHEMENT :
ORLOVA - Masarykovo

LIEU DE RÉSIDENCE ET ADRESSE :
4 Podrebádova nam., Bohumin, bloc Os-
trava.

EFFORT ET CONTRIBUTION

MINISTÈRE DE TUTELLE : Effort
POSTE OCCUPÉ : Contremaître
ÉLÉMENTS DE CARRIÈRE :
- Chef de ligne (20C-21C)
- Tourneur-fraiseur (18E-20D)
- Manceuvre (16F-17F)

FORMATIONS DISPENSÉES :
Atelier de formation BOH-7

SIGNALEMENT



TAILLE : 1,74 m
COULEUR DES YEUX : marron
SIGNES PARTICULIERS :
Amputation annulaire gauche

SÉCURITÉ

AUTORISATIONS : Néant.
SÉJOURS EXTRA-BLOC : Néant

SIGNALEMENTS (SÉCURITÉ) : Néant

SIGNALEMENTS (HARMONIE) : Néant

CADRE RÉSERVÉ À LA DIRINT

Visa: 1245F5 / 21F824
Date de contrôle: 7-122-752D420M
GS: AB+ Seuil limite: 74ng/l
Clé de séquençage: TOP A/-112/A220 TO E
Relevé médical / arrêts: Néant

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

MATÉRIEL	DESCRIPTION
A-32 Draak	Pistolet mitrailleur de la Garde Noire. Munitions 15. Dommages 4 (Perforant, multiple (2), limité (2)). Valeur 2.
Appareil photographique	Appareil argentique manuel. Nécessite un film (50 clichés)
Autorisation de circulation	Document officiel autorisant l'accès à un lieu ou une installation par ailleurs restreinte.
Bague à poison	Bague munie d'un dispositif de stockage et d'administration d'une substance (Instinct (4) pour le découvrir lors d'un examen.)
Capsule KO	Ampoule destructible contenant un gaz incapacitant sous pression. Toutes les personnes dont le niveau de Constitution est inférieur à 3 dans un rayon de 3 m sont inconscientes pendant 3 mn.
Capsule pneumatique	Contenant standardisé acheminé par tube pneumatique permettant de délivrer des messages.
Carabine quantique R-3 Medvěď	Arme d'épaule à projectiles alimentée par Quantar. Munitions 12. Dommages 3 (Quantique (4), limité (3)). Valeur 2. Nécessite un Quantar.
Carte d'accès aux Hypogées	Carte imprimée et perforée autorisant l'accès aux Hypogées d'un Bloc.
Cartouche d'air comprimé	Cylindre de métal standardisé rempli d'air à très haute pression utilisé pour alimenter des dispositifs mécaniques. Peut être rechargée dans les stations pneumatiques.
Détecteur de flux quantique	Instrument complexe mesurant les variations et motifs de la mystérieuse énergie quantique. Sensibilité 3.
Enregistreur	Appareil d'enregistrement et de restitution sonore pneumatique. Durée de fonctionnement 3 heures. Nécessite une cartouche d'air comprimé.
Film photographique	Bobine de film photosensible utilisé dans les appareils photographiques. 50 clichés. Le développement est réalisé en quelques heures chez un photographe.
Lumen	Cylindre lumineux, aussi nommé projecteur à lumière réelle. Portée 20 m. Accorde +1 aux jets de Recherche. Nécessite un Quantar.
Lunettes de vision nocturne	Appareillage optique permettant de voir dans l'obscurité totale. Nécessite un Quantar.
Masque à gaz	Masque complet doté d'une cartouche filtrant gaz et particules.
Module Sémaphore	Module de communication lumineuse à distance adapté sur un Lumen permettant l'encodage et le décodage de messages courts. Portée 3 km. Nécessite un Lumen chargé.
P-11 Mrevenic	Pistolet semi-automatique. Munitions 12. Dommages 3 (Perforant, limité (1)). Valeur 1.
Pince-outil	Outil multifonctions permettant de réaliser un grand nombre d'opérations mécaniques et techniques. Compte aussi comme une arme de contact. Dommages Const+2.
Poison	Quelques gouttes d'une substance létale à l'ingestion (poison violent, voir p. 50).
Quantar	Unité de stockage énergétique haute capacité.
Revolver	Arme de poing à barillet. Munitions 6. Dommages 3 (Perforant, limité (1)). Valeur 1.
S-21 Doga	Fusil à pompe. Munitions 7. Tranchant, multiple (1), limité 1. Valeur 1.
Sacoche double-fond	Bagage doté d'un compartiment caché (Instinct (2) pour le découvrir lors d'un examen.)
Signalétique de quarantaine	Panneaux et accessoires identifiant une zone placée officiellement en quarantaine par la Direction du Progrès.

LES PERSONNAGES

INFORMATION COMMUNE À DESTINATION DES JOUEURS

Votre vie a pris un tournant inattendu depuis votre rencontre avec Minar, l'horloger du Vieux Prague. Aujourd'hui, vous cherchez des réponses, et un homme semble en avoir beaucoup. Il s'agit d'un contremaître de l'Enclave Orlova (dans le Bloc d'Ostrava loin à l'est du Bloc de Prague) nommé Alemar Host. Ce dernier est entré en contact avec l'Achillée, un sympathisant de la Cabale Dykovienne vivant dans l'Enclave. Il semble détenir des informations importantes. C'est probablement pour cela que l'Achillée a sollicité l'aide de Minar.

Malgré la situation paroxystique à Orlova, théâtre d'un mouvement social d'une ampleur rare, vous avez estimé que cette opportunité valait le risque relatif que représente ce voyage.

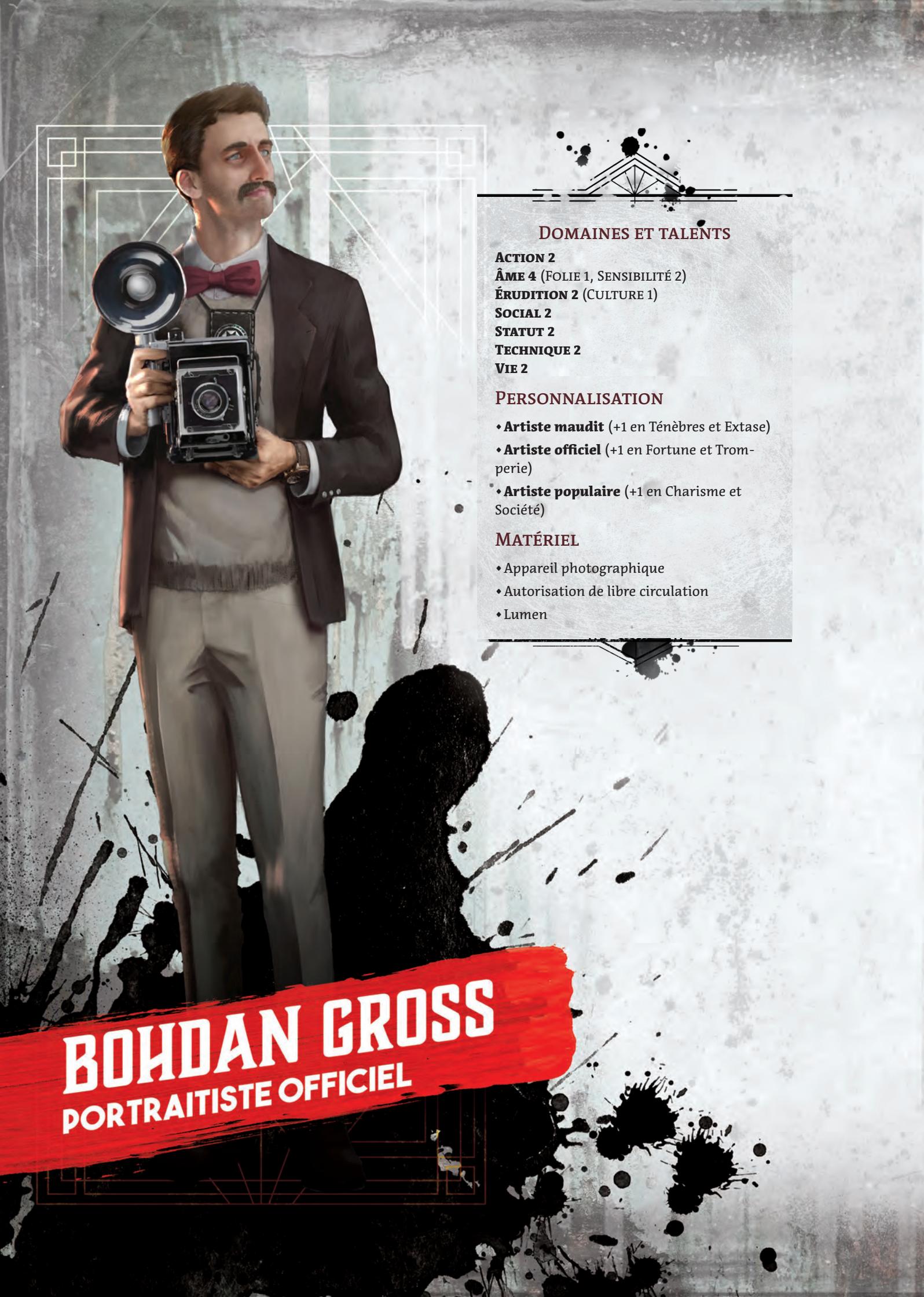
Mobilisant ses ressources, l'horloger a réussi à vous obtenir des laissez-passer et des billets pour le prochain train à destination d'Orlova. Avec vos collègues, vous partez pour quelques cycles vers Karlstein, au sud-ouest du Bloc, pour participer à l'ouverture des nouvelles galeries d'un complexe minier.

Un petit mensonge, vous persuadez-vous. La boule au ventre, vous avez embarqué avec vos nouveaux compagnons, d'autres citoyens que le destin a placés sur le dangereux chemin de la vérité.

CHOIX ET PERSONNALISATION

Avant le début de l'aventure, chaque joueur va pouvoir passer en revue les 6 personnages prétirés ci-après et en choisir un. Il est recommandé que la Loi limite la consultation des joueurs aux seules pages de gauche, contenant l'archétype et les données techniques des profils. Les informations personnelles et historiques détaillées sur la page de droite renferment des secrets et éléments d'interprétation qui ne devraient être accessibles qu'au titulaire du rôle.

Trois options de personnalisation sont indiquées pour chaque prétiré. Le joueur en choisit une et reporte les niveaux bonus correspondants sur sa feuille de personnage.



DOMAINES ET TALENTS

ACTION 2

ÂME 4 (FOLIE 1, SENSIBILITÉ 2)

ÉRUDITION 2 (CULTURE 1)

SOCIAL 2

STATUT 2

TECHNIQUE 2

VIE 2

PERSONNALISATION

- **Artiste maudit** (+1 en Ténèbres et Extase)
- **Artiste officiel** (+1 en Fortune et Tromperie)
- **Artiste populaire** (+1 en Charisme et Société)

MATÉRIEL

- Appareil photographique
- Autorisation de libre circulation
- Lumen

BOHDAN GROSS
PORTRAITISTE OFFICIEL

DESCRIPTION

Bohdan est un artiste raté mais un photographe acceptable. C'est en tout cas l'avis émis par la Direction de l'Harmonie lorsqu'elle l'obligea à immoler publiquement ses peintures, incompatibles avec les principes de la Voie, avant de lui proposer un poste de photographe officiel.

Bohdan est un homme sobre, élégant, discret et insipide. Son teint gris, sa moustache rigoureuse et ses cheveux bien peignés en font une figure parfaitement adaptée aux offices qu'il hante jour après jour.

Depuis dix ans, Bohdan est une ombre triste arpentant les bâtiments officiels, son appareil en bandoulière, pour capturer les profils et les faces de maîtres froids et sans âme. Les clichés de Bohdan ornent les murs de dizaines de responsables du Bureau, du petit chefaillon au Directeur de haut rang.

Mais malgré l'interdiction, Bohdan n'a jamais cessé de créer. La nuit, dans sa cave, il peint, accouche, exorcise. Avec passion et avec haine, il donne corps toile après toile à ses rêves et ses cauchemars. Il y a trois ans, après une soirée en compagnie de sa fidèle amie, l'absinthe, il accepta la proposition d'un riche représentant de l'Intégrité tout aussi saoul que lui et lui vendit l'une de ses œuvres sous le manteau. Ce premier pas dans le cercle fermé des amateurs d'art interdit en entraîna un autre, puis un autre, jusqu'à ce que sa réputation soit faite et son crime irréparable.

C'est par abdication face à ses propres démons qu'il entra en opposition contre le système.

IMPLICATION

Lors d'une vente clandestine, Bohdan fut abordé par l'un de ses clients, un fonctionnaire du Diktat de Prague impressionné par sa dernière œuvre : la tour en flammes. Il le félicita d'avoir si bien rendu l'austérité tragique du chef-d'œuvre de l'architecte Adrian Verner : la prison Nova Hermanice du Bloc d'Ostrava.

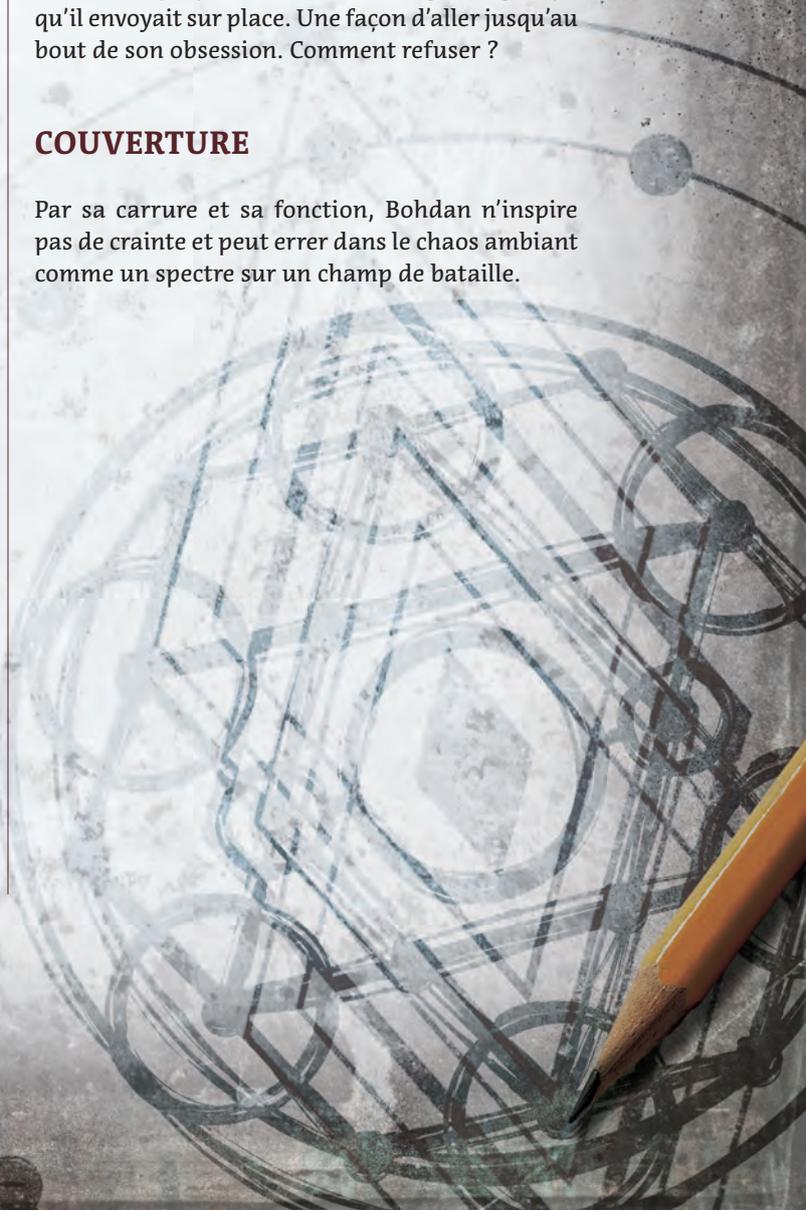
Bohdan fut troublé par cette révélation car il n'avait jamais entendu parler de Verner ni visité Ostrava. Sa peinture lui avait été inspirée par un rêve dont il n'avait omis qu'un seul élément : lui, errant parmi les géôles sinistres. Son mécène, fasciné, l'invita à rencontrer Minar, un horloger de la vieille ville de Prague, esthète et passionné par le symbolisme et la mystique.

Minar accueillit Bohdan dans son salon. Plusieurs peintures de l'artiste – parmi les plus fidèles à ses visions – y étaient accrochées. L'horloger révéla être membre de la Cabale Dykovienne, un groupe investigant sur les mystères comme celui que représentait Bohdan. Il indiqua voir plus que de l'art dans les œuvres du peintre. Les figures et les formes que ce dernier restituait – celles-là même qui le hantaient depuis sa prime enfance – n'étaient pas étrangères à l'érudit.

Elles apparaissaient dans la Gnose, la masse de documents occultes d'origine inconnue apparue sur Terre en même temps que l'Artefact. Bohdan fut bouleversé par ces révélations. Il n'avait jamais entendu parler de ces vieilles tablettes mais devant elles, il dut admettre que ses visions n'étaient pas le simple fruit de son imagination. Quelque chose l'habitait, lui parlait, l'utilisait. Il avait toujours éludé la question de l'origine de son inspiration. La comprendre était désormais une question de survie. Étrange synchronicité, Minar venait de recevoir un courrier d'Orlova. L'un de ses alliés demandait l'appui de la Cabale suite à une découverte importante. Le hasard n'existant pas pour l'artisan, il proposa à Bohdan d'intégrer le groupe qu'il envoyait sur place. Une façon d'aller jusqu'au bout de son obsession. Comment refuser ?

COUVERTURE

Par sa carrure et sa fonction, Bohdan n'inspire pas de crainte et peut errer dans le chaos ambiant comme un spectre sur un champ de bataille.





DOMAINES ET TALENTS

ACTION 2

ÂME 2

ÉRUDITION 2

SOCIAL 4 (CONVICTION 1, CHARISME 2)

STATUT 2 (CONTACTS 1)

TECHNIQUE 2

VIE 2

PERSONNALISATION

- **Syndicaliste toléré** (+1 en Bureau et Rang)
- **Ami du peuple** (+1 en Tromperie et Société)
- **Camarade de lutte** (+1 en Déplacement et Instinct)

MATÉRIEL

- Pince-outil
- Carte d'accès aux Hypogées
- Carte du syndicat Tetra

DOMINIK KRALOV
SYNDICALISTE

DESCRIPTION

Dominik Kralov est représentant du puissant syndicat ouvrier Tetra sur les chaînes Kar-14 du bloc de Prague.

Il est doté d'une personnalité flamboyante et d'un caractère bien trempé.

Sa grande silhouette dégingandée et sa tignasse rousse sont maintenant bien connues dans les enclaves industrielles pragoises. Il porte habituellement un béret et une salopette, où un carré, emblème de son affiliation syndicaliste, est brodé en rouge vif.

Comme son père et son grand-père avant lui, Dominik commença sa vie dans les ateliers de formation puis de production des usines du Progrès. Il fit preuve de compétence et de docilité jusqu'à ce qu'une révision irréaliste des ratios de production imposée par l'Économat ne plonge les hommes de sa ligne de montage, leurs familles et leur quartier, en enfer. L'épuisement entraîna la mort de dizaines de manutentionnaires. Dominik brava alors ses supérieurs et poussa la porte du syndicat.

IMPLICATION

Il y a deux ans, un dossier changea sa vie. Suite aux plaintes de plusieurs veuves, il découvrit l'existence d'un laboratoire de l'Intégrité où des ouvriers lourdement contaminés par l'énergie quantique servaient de cobayes lors d'expériences terrifiantes visant, soi-disant, à améliorer leur état.

Mais les médecins en charge avouèrent à demi-mot que leurs recherches étaient orientées par les plus hauts niveaux de la Direction, à des fins mystérieuses. Fou de rage, Dominik comprit qu'il ne pourrait pas changer le système de l'intérieur. Il approcha un membre radical du Tetra qu'il avait toujours évité pour ses positions extrêmes. Ce dernier apprécia longuement sa détermination avant de le mettre en contact avec un homme mystérieux, Minar, un petit horloger de la vieille ville.

Ce personnage discret, méticuleux et prudent, était au centre d'un réseau bien plus large que le monde ouvrier : la Cabale Dykoviennne. Ce groupe conduisait une large investigation sur les secrets de l'Administration. Minar présenta à Dominik d'autres citoyens aux trajectoires déviantes, mus par leurs doutes sur le système.

Parmi eux, le vieux professeur Oktobar, dont l'intégrité et le sacrifice en faveur des ouvriers étaient bien connus au sein du syndicat.

Dominik choisit de faire confiance à la Cabale pour mener son nouveau combat. Ironie du sort, celui-ci semble devoir commencer dans l'enclave industrielle d'Orlova, au cœur d'une révolte ouvrière sans précédent. Un homme dispose là-bas d'informations troublantes qui pourraient aider la cause. Les pièces s'ajustent. Le destin de Dominik est devenu une machine emballée impossible à arrêter.

COUVERTURE

En tant que représentant du syndicat Tetra, Dominik a toute légitimité pour intervenir auprès des grévistes de l'enclave du Bloc d'Ostrava.

Il connaît là-bas Tomas Steiner, membre du syndicat d'Orlova. Tomas et lui ont participé ensemble à plusieurs formations pendant lesquelles ils ont sympathisé. Le jeune homme pourrait l'aider à mieux comprendre le terrain mouvant que semble être devenue la cité industrielle.

S'il était interrogé par les autorités, Dominik sait que sa meilleure chance serait de démontrer sa loyauté par un discours conforme et productiviste conclu par « Slava Diktat ! ».





DOMAINES ET TALENTS

ACTION 4 (COMBAT 2, DÉPLACEMENT 1, INSTINCT 1)

ÂME 2

ÉRUDITION 2

SOCIAL 2

STATUT 2

TECHNIQUE 2

VIE 2

PERSONNALISATION

- **Commando** (+1 en Déplacement et Constitution)
- **Vétéran brisée** (+1 en Folie et Extase)
- **Meneuse d'hommes** (+1 en Conviction et Rang)

MATÉRIEL

- Carabine quantique Medvěd-3
- Masque à gaz
- Lunettes de vision nocturne

PETRA KANTOR
SERGEN T DE LA GARDE NOIRE

DESCRIPTION

Petra est membre de la Garde Carlovienne affectée à la défense du pont Charles à Prague. Ce poste prestigieux témoigne d'une carrière exemplaire qu'elle débuta à l'âge de seize ans. Lorsque les Recteurs du couvent de la Voie où elle était placée l'expulsèrent pour conduite antisociale, elle dut faire un choix : servir dans un ouvroir jusqu'à un hypothétique mariage ou s'enrôler dans les légions de la Sécurité. Dans ces dernières, les femmes, bien que minoritaires, semblaient pouvoir trouver leur place. Le choix fut donc facile.

La conquête de sa crédibilité dans ce milieu viril fut longue mais sa pugnacité et ses dispositions physiques, rares même chez ses collègues masculins, lui valurent bientôt le respect de ses pairs. Petra est une femme athlétique, de taille moyenne et au visage quelconque. Son crâne est rasé et les armoiries de la Garde Carlovienne de Prague sont tatouées sur sa nuque.

IMPLICATION

Le destin de Petra changea il y a un an lors d'une enquête sur le meurtre d'un archiviste de la Direction de l'Intégrité. Une affaire étrange, une scène de crime laissant perplexes les spécialistes de la section d'investigation et une coupable jurant sur son honneur qu'elle n'y était pour rien. La Police Secrète mena une investigation expéditive. Un officier demanda à Petra de faire une déposition mensongère pour inculper un félon qui échappait à leur poursuite. Confiante dans le système et prête à tout pour éliminer un ennemi du Bloc, elle signa. Elle ne comprit que trop tard qu'elle avait condamné l'une de ses sœurs d'arme. La caporale Adriana fut enfermée à la Citadelle de Visohrad puis exécutée. Petra en fut bouleversée. Rien ne laissait entendre qu'Adriana ait pu trahir, et s'il y avait eu des preuves, pourquoi lui aurait-on fait signer une fausse déposition ?

Mortifiée, Petra posta la lettre qu'Adriana lui avait demandé d'envoyer à ses parents en cas de mort en service. Le pli lui revint quelques jours plus tard pour erreur d'adresse. Cédant à la curiosité, Petra l'ouvrit. Il contenait un récit troublant. Adriana y faisait le résumé de sa longue enquête sur la mort de son frère, garde dans un centre de recherche. Il y était question d'un massacre orchestré par un mal mystérieux et étouffé sur

ordre du Diktat. Petra acquit la conviction que la mort de son amie était liée à cette énigme. Sa résolution prit pour elle une valeur expiatoire.

Elle retrouva la trace du commandant Svoboda, l'ancien chef de garnison au laboratoire. Celui-ci se livra avec soulagement. Un « incident » s'était produit, là-bas. Des soldats avaient été sacrifiés pour couvrir la vérité. Le centre de recherche avait été fermé et son effectif dégradé. La PoliSec avait fait son œuvre et le régime avait trahi ses propres protecteurs. Svoboda avait presque été détruit par cette épreuve mais un groupe l'avait aidé : la Cabale Dykovienne. Ses membres étaient à la recherche de réponses aux questions qui le hantaient et qui habitaient maintenant Petra. Svoboda proposa à Kantor de les rejoindre. Elle hésita longtemps mais jugea que rester loyale à ses frères de section impliquait désormais de s'éloigner du régime. Ainsi fit-elle la connaissance de Minar, l'un des piliers de la Cabale à Prague. Cet horloger modeste, patient et doux, écouta avec beaucoup d'attention son histoire. Il confirma que le régime menait des expériences opaques dans le dos du peuple. Mais ils lèveraient le voile. Quelques mois plus tard, un homme, contremaître sur les lignes de montage dans le Bloc d'Ostrava, contacta Minar. Il avait en sa possession des relevés de flux quantiques effectués dans son Enclave comparables à ceux que Svoboda avait enregistrés dans le laboratoire avant sa destruction. L'horloger constitua un groupe pour se rendre sur place. De bons citoyens mus par les mêmes doutes que Petra. Une unité combattant pour la lumière. Petra y avait toute sa place.

COUVERTURE

Petra peut se présenter comme l'escorte de la logisticienne Novak ou du professeur Oktobar, ou tout simplement comme un renfort envoyé par le Bloc de Prague à son allié d'Ostrava.



DOMAINES ET TALENTS

ACTION 3 (DÉPLACEMENT 1)

ÂME 2

ÉRUDITION 2 (BUREAU 1)

SOCIAL 2

STATUT 2

TECHNIQUE 3 (SURVIE 2)

VIE 2

PERSONNALISATION

- **Arpenteur des campagnes** (+1 en Déplacement et Constitution)
- **Messager discret** (+1 en Façade et Société)
- **Liaison interbloc** (+1 en Folie et Instinct)

MATÉRIEL

- Autorisation de sortie extra-Bloc
- Revolver
- Sacoches à double fond

HYNEK NOVOTNY
AGENT DE LIAISON

DESCRIPTION

Hynek est facteur. L'un des métiers les plus dangereux de la Direction de la Coordination car les déplacements inter-blocs impliquent de braver l'Extérieur.

Hynek est un quinquagénaire de petite taille, aux cheveux noir corbeau. Il porte une moustache fine au-dessus de la lèvre et reste très attentif à son hygiène, même pendant ses séjours loin de la civilisation.

Hynek est né dans la campagne productive du Bloc de Prague, dans un petit village jouxtant Kutna Hora. Comme la plupart des gens de sa caste, il apprit à la dure les rudiments de la survie. Son existence fut rythmée par les sirènes d'alarme, les famines, les épidémies et les prêches de la Voie rappelant que la corruption de l'âme est une menace aussi réelle que les choses franchissant ponctuellement la Ligne.

Hynek découvrit le nomadisme malgré lui, lorsqu'une coulée de Fiel inonda son bourg et condamna sa population à l'errance. La Direction de l'Édification ne proposant aucune solution de relogement, la famille Novotny dut trouver sa place sur les routes, en marge des communautés rurales déjà trop démunies pour accueillir de nouveaux arrivants. Malgré la misère, le jeune Hynek vécut le déracinement comme un don de l'Objet-Dieu. Les merveilles – naturelles ou humaines – qu'il découvrit au cours de son périple le fascinèrent.

Hynek approchait de l'adolescence lorsque sa route croisa celle de Vancel, un agent de liaison vétérinaire. Ce dernier accepta de le prendre comme apprenti et donna corps à son rêve : une vie sur les routes.

IMPLICATION

Il y a trois ans, après des décennies de bons et loyaux services, Vancel, mentor de Hynek, fut destitué et condamné à la misère par le Diktat, au prétexte d'un retard de deux heures lors d'une livraison à Cracovie. Le vieil homme mourut quelques mois plus tard d'une pneumonie non traitée, dans une indigence à laquelle les maigres moyens d'Hynek n'avaient pu remédier.

La mort de Vancel plongea Hynek dans une colère noire contre l'Administration, colère qui ne s'est jamais vraiment éteinte depuis.

Mais c'est l'héritage de son mentor qui donna à son existence une trajectoire inattendue. Lorsque

le petit clerc de notaire du Diktat lui remit la clef de la grange que Vancel possédait aux abords de Kutna Hora, Hynek n'imaginait pas qu'il y découvrirait un musée de l'étrange. Tablettes couvertes de symboles incompréhensibles, tableau noir couvert d'équations, cartes d'état-major aux mentions sibyllines : le fruit d'une vie de recherches aux marges des Blocs lui apparut. Au centre de cette construction trônait une lame de tarot, la tour foudroyée, cernée d'objets incongrus : une achillée séchée, la carte de visite d'un horloger pragois nommé Minar et... une photo de Hynek.

L'agent de liaison mit plusieurs mois avant d'oser contacter l'horloger, écartelé entre l'envie de tourner la page et celle de comprendre cette énigme. Mais la zone d'ombre qui s'était étendue sur le souvenir de son mentor le dévora.

Presque malgré lui, il se retrouva devant la vitrine désuète de Minar. Au tic-tac des dizaines de mécanismes qui l'entouraient, le vieil homme confirma bien connaître Vancel. Ils étaient tous deux membres de la Cabale Dykovienne, un groupe clandestin en quête de vérité.

Vancel était persuadé de l'imminence de grands événements, plus par intuition que par logique. Ses missions servaient souvent de couverture à sa quête personnelle. L'agent vétérinaire était mû par un instinct extraordinaire et il évoquait souvent l'importance de Hynek dans les événements à venir. S'il ignorait la signification de la tour foudroyée découverte dans l'ancre de Vancel, Minar interpréta aisément celle de l'Achillée : elle désignait un membre de la Cabale Dykovienne vivant dans le Bloc d'Ostrava. Ce dernier venait justement de solliciter l'aide de l'horloger pour une affaire urgente. Les signes étaient clairs. Hynek accepta sa destinée. Il promit à l'ami de son mentor de guider ses alliés sur le chemin piégeux de la vérité.

COUVERTURE

Le métier de Hynek lui permet de vagabonder sans attirer les soupçons et d'être reçu avec neutralité ou bienveillance par tous les citoyens.



X24G364/04 / 00
DivMet//A310

ČERNOVIR



DOMAINES ET TALENTS

ACTION 2

ÂME 2

ÉRUDITION 3 (BUREAU 1)

SOCIAL 3

STATUT 2 (FORTUNE 1, RANG 2)

TECHNIQUE 2

VIE 2

PERSONNALISATION

- **Politicienne carriériste** (+1 en Charisme et Tromperie)
- **Éminence grise** (+1 en Culture et Société)
- **Main de l'ombre** (+1 en Façade et Contacts)

MATÉRIEL

- Bague à poison
- Enregistreur
- Capsule pneumatique

JANA ALENA NOVAK
LOGISTICIENNE DE L'ÉCONOMAT

DESCRIPTION

Jana Alena est une figure d'autorité. Sa silhouette arquée flottant dans sa toge noire, des fourragères honorifiques pendant sur son manteau fourré et le symbole de l'Effort accroché à sa toque inspirent crainte et haine aux masses populaires. Aucun ouvrier ne pourrait se douter que derrière ce croquemitaine se cache l'un des plus courageux défenseurs de la liberté du Bloc de Prague.

L'entrée en résistance de Jana est récente mais totale. Elle se produisit malgré vingt ans d'études dans les universités du Bureau et dix ans de service auprès des leaders de l'Économat.

Élève modèle, logisticienne surdouée, carrière exemplaire, une vie à apprendre que l'homme est une variable et le stock une finalité. Puis l'amour. Jana fut frappée lors d'une visite aux mines de Karstein, au contact de Jal, un jeune mineur, dont elle s'éprit rapidement.

Contre toute logique – à commencer par la sienne – elle usa de son pouvoir pour opérer un rapprochement. Elle obtint un poste d'adjointe au service d'exploitation minière Kar-3 et, durant quelques mois, sa chambre au sommet de la tour du château-forteresse, servit de cadre à son conte de fées. Mais un jour, l'ordre tomba : il y était question de cadence accrue, de profondeur de forage et de taux de pertes acceptables. Jal faisait partie des équipes pionnières affectées sur de nouvelles galeries non consolidées mais techniquement prometteuses. Jana pria l'Objet-Dieu pour que son amant survive à cette épreuve.

Mais ce qui survint ensuite s'avéra pire que la mort. Jal et toute son équipe disparurent. Ils se volatilèrent dans les tréfonds. Les équipes de secours firent état de déformations étranges et de bizarreries structurelles de la roche, mais des hommes : aucune trace. L'arrivée de la Police Secrète prit tout le monde de court. La Coordination réquisitionna toutes les preuves de ces découvertes et ordonna la fermeture des nouveaux filons. Une décision équivalant à une condamnation définitive.

IMPLICATION

Jana considéra avec gravité le cours de sa vie, les instants de bonheur qu'elle avait connus et la chute dramatique à laquelle elle était confrontée. Motivée par le doute, la peine et le besoin viscéral d'obtenir des réponses, elle dupliqua pour elle-même l'un des rapports sur l'incident de la mine avant sa destruction par la PoliSec.

Un geste grave qui n'échappa pas à Oldriska, sa secrétaire. Celle-ci l'approcha, non pas pour la faire chanter, mais parce qu'elle comprenait parfaitement les raisons de la logisticienne. Elle lui révéla appartenir à un groupe de citoyens enquêtant sur l'Administration, la Cabale Dykovienne. L'histoire que vivait Jana n'en était qu'une parmi des centaines. Sa douleur n'avait rien d'unique. Pourtant, elle était légitime, bien plus que les lois du Diktat. Oldriska lui présenta un certain Minar, un petit horloger du vieux Prague, membre influent de la Cabale. Celui-ci lut avec intérêt le rapport que Jana avait copié. Les relevés de flux quantiques effectués dans les profondeurs de la mine étaient comparables à ceux que lui avait présentés l'un de ses alliés vivant dans le Bloc d'Ostrava. Minar proposa à Jana d'intégrer le groupe qu'il montait pour se rendre sur place. Des citoyens de moindre rang mus par les mêmes intentions. Il lui proposa un alibi correct et des soutiens ; un aller sans retour vers la dissidence. Jana pesa rapidement ses options. S'arrêter là, oublier tout ce qu'elle avait vécu. Ou se battre pour Jal. Sans hésiter, elle accepta l'offre du vieil horloger.

COUVERTURE

Par chance, il se dit qu'une grève sévit actuellement à Orlova. En tant que représentante de l'Effort, Jana pourra prétendre œuvrer à un rétablissement rapide de la production pour justifier sa présence.





DOMAINES ET TALENTS

ACTION 2

ÂME 2

ÉRUDITION 2

SOCIAL 2

STATUT 2

TECHNIQUE 3 (ARETFACT 1, MÉCANISMES 2)

VIE 3 (SOINS 1)

PERSONNALISATION

- **Reconnu** (+1 en Fortune et Rang)
- **Exalté** (+1 en Sensibilité et Conviction)
- **Art étrange** (+1 en Folie et Ténèbres)

MATÉRIEL

- Détecteur de flux quantique
- Capsule KO
- Signalétique de quarantaine

KUBIK OKTOBAR
SPÉCIALISTE DES RADIATIONS

DESCRIPTION

Kubik Oktobar est une figure émérite des universités du Carolinum de Prague. C'est un vieux professeur de médecine spécialisé dans les maladies étranges dues à l'omniprésente technologie quantique. Des générations d'étudiants ont pu se moquer de son allure débraillée et de sa tignasse hors de contrôle.

Jadis patenté par la Direction du Progrès et de l'Intégrité, il était chargé d'évaluer les protocoles de sécurité des laboratoires de recherche en Matière Exotique du Bloc pragois. Ses rapports débouchaient souvent sur des avis défavorables et des notes assassines au sujet des chefs de projet dont certains sont aujourd'hui haut placés dans leurs Directions respectives.

Kubik a depuis longtemps été mis au placard au profit d'une nouvelle génération de scientifiques et de techniciens au jugement plus pondéré. Mais le contact avec la jeunesse est loin de lui déplaire.

Il y a deux ans, Kubik fut contacté par l'un de ses anciens étudiants qui présentait les symptômes d'une forme d'irradiation inhabituelle. Grâce aux rapports que son élève avait dérobés, Kubik découvrit que les données communiquées par le Bureau dans les usines de ses nouveaux moteurs quantiques à haut rendement étaient falsifiées et que l'intensité des flux encaissés au quotidien par des milliers d'ouvriers entraînait une augmentation sensible des cas de Noirceur.

Kubik présenta ces résultats aux responsables de l'Intégrité mais il se heurta à une fin de non-recevoir qui ne pouvait s'expliquer que par une collusion avec de puissants représentants du Progrès.

IMPLICATION

Oktobar fut muté d'office après ses dénonciations. Réaffecté au contrôle des souches de Phage employées dans les digesteurs, il sombra dans l'amertume et l'ennui. Chaque nuit, il rêvait des ouvriers morts à cause de son échec. Alors qu'il pensait son dernier combat perdu, il fut approché par un petit horloger de la Vieille Ville de Prague nommé Minar. Ce dernier était membre d'un club interlope en quête de réponses, la Cabale Dykoviennne. Il lui révéla que des mensonges d'état tels que celui que Kubik avait découvert étaient nombreux. Mais les réponses existaient et rien ne pourrait empêcher la vérité de triompher, un jour

ou l'autre. Le sort de millions de citoyens dépendait de leurs recherches, fussent-elles déclarées illégales... Pour le vieux Kubik Oktobar, il était temps de renouer avec le courage.

Minar l'introduisit à la Cabale. Kubik y rencontra d'autres citoyens en quête de réponses. Parmi eux, un jeune homme, Dominik, ne lui était pas étranger. Il l'avait vu défendre ardemment les résultats de ses recherches sur les chaînes défaillantes du Kar-14. La proximité de ce syndicaliste fougueux raviva sa flamme et le persuada que la lutte était possible.

Voilà quelques jours, Minar contacta Kubik. Un courrier en provenance d'Orlova requérait son expertise. L'un de ses alliés, surnommé l'Achillée, avait obtenu des données importantes démontrant l'existence de manifestations quantiques étranges dans son enclave du Bloc d'Ostrava. Il sollicitait l'appui de la Cabale pragoise. Minar demanda au professeur d'intégrer le groupe missionné pour lever ce mystère. Le professeur n'eut aucune pensée pour les risques encourus et accepta.

COUVERTURE

Le professeur Oktobar peut prétendre être à Orlova pour diagnostiquer l'impact des grèves sur les délicates machines d'assemblage des moteurs quantiques.



NOC

2 VIE

- ADAPTEMENT
- FERVEUR
- LUMIÈRE
- SOINS

2 ÉRUPTION

1

- CULTURE
- BUREAU
- RECHERCHE
- SOCIÉTÉ

2 SOCIAL

- CHARISME
- CONVICTON
- PSYCHOLOGIE
- TRAMPÈRIE

4 ÂME

1

- EXTASE
- FILIE
- 2**
- SENSIBILITÉ
- TÉNÉBERS

2 STATUT

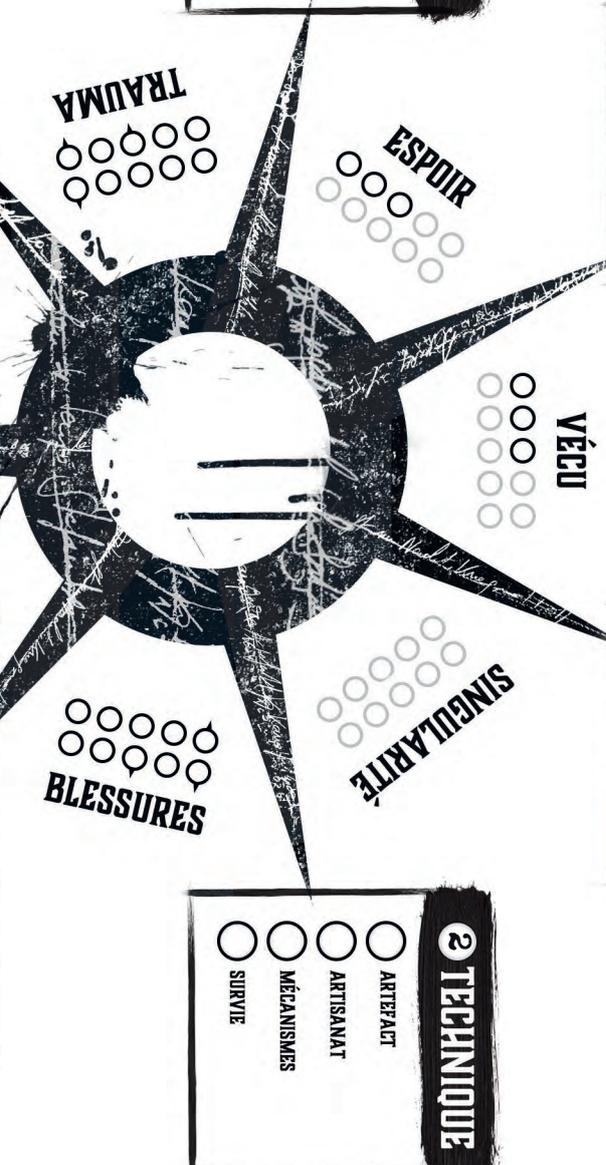
- FORTUNE
- RANG
- CONTACTS
- FAÇADE

2 ACTION

- COMBAT
- DÉPLACEMENT
- INSTINCT
- CONSTITUTION

2 TECHNIQUE

- ARTEFACT
- ARTISANAT
- MÉCANISMES
- SURVIE



NOM Bohdan Gross

OCCUPATION Artiste officiel

BLOC Prague

CABALE Dykovienna

SIGNALEMENT 32 ans - 1,75 m - 62 kg
Aucun trait remarquable

CONTACTS

FAVEURS

ACTUEL MAX

POSSESSIONS Appareil photographique

Appareil argentique
manuel. Nécessite un film
(50 clichés).

Autorisation de libre
circulation

Document officiel
autorisant l'accès à un
lieu ou une installation
restreinte.

Lumen

Cylindre lumineux, aussi
nommé projecteur à lumière
réelle.
Portée 20 m.
Accorde +1 au niveau de
recherche.

NOC

2 VIE

- ADAPTEMENT
- FERVEUR
- LUMIÈRE
- SOINS

2 ÉRUPTION

- CULTURE
- BUREAU
- RECHERCHE
- SOCIÉTÉ

2 SOCIAL

- CHARISME
- CONVICTION
- PSYCHOLOGIE
- TRAMPÈRIE

2 ÂME

- EXTASE
- FOLIE
- SENSIBILITÉ
- TÉNÉBERS

2 STATUT

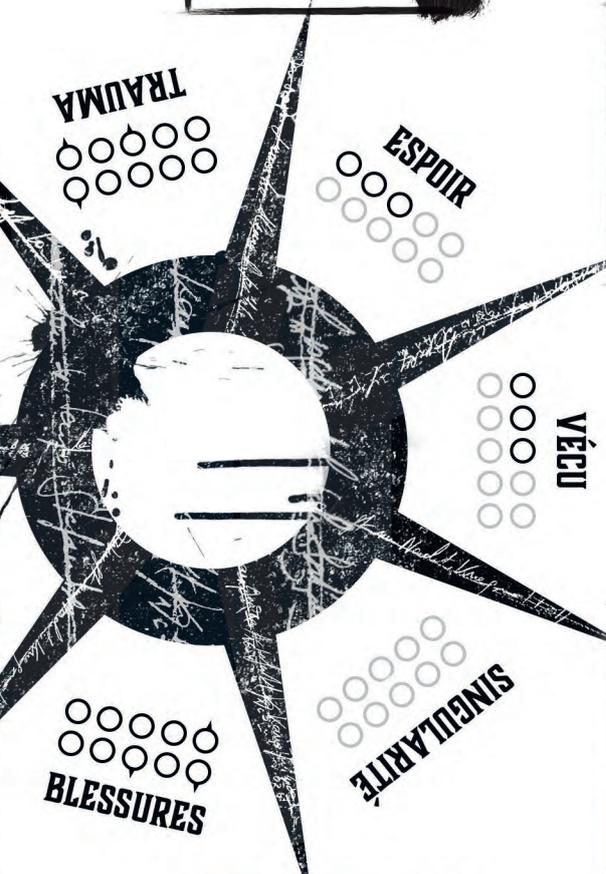
- FORTUNE
- RANG
- CONTACTS
- FAÇADE

2 TECHNIQUE

- ARTERFACT
- ARTISANAT
- MÉCANISMES
- SURVIE

4 ACTION

- 2 COMBAT
- 1 DÉPLACEMENT
- 1 INSTINCT
- 1 CONSTITUTION



NOM Petra Kantor

OCCUPATION Sergent de la Garde Noire

BLOC Prague

CABALE Dykovienna

SIGNALLEMENT 27 ans - 1,77 m - 69 kg
Tatouages de la Garde
Carlovienna
Crâne rasé

CONTACTS

FAVEURS
AUTRES:
MAX:

POSSESSIONS

Carabine quantique
Medved-3
Arme dépenale à projectiles
alimentée par quantar.
Munitions 12.
Dommages 3.
Traits : Quantique (4),
limité (3). Valeur 2.

Masque à gaz
Masque complet doté d'une
cartouche filtrant gaz et
particules.

**Lunettes de vision
nocturne**
Appareillage optique
permettant de voir
dans l'obscurité totale.
Nécessite un quantar.

NOC

2 VIE

- ADAPTEMENT
- FERVEUR
- LUMIÈRE
- SOINS

2 ÉRUPTION

- CULTURE
- BUREAU
- RECHERCHE
- SOCIÉTÉ

2 SOCIAL

- CHARISME
- CONVICTION
- PSYCHOLOGIE
- TRAMPÈRIE

2 ÂME

- EXTASE
- FOLIE
- SENSIBILITÉ
- TÉNÉBERS

2 STATUT

- FORTUNE
- RANG
- CONTACTS
- FAÇADE

3 TECHNIQUE

- ARTEFACT
- ARTISANAT
- MÉCANISMES
- SURVIE

3 ACTION

- COMBAT
- DÉPLACEMENT
- INSTINCT
- CONSTITUTION

NOM Hynek Novotny

OCCUPATION Agent de Liaison

BLOC Prague

CABALE Dykovienne

SIGNALEMENT 51 ans - 1.68 m - 62 kg

Uniforme de Liaison du Diktat

Cheveux et pilosité noirs

CONTACTS

FAVEURS
ACTUEL
MAX

POSSESSIONS

Autorisation de sortie extra-Bloc DE01-EX1

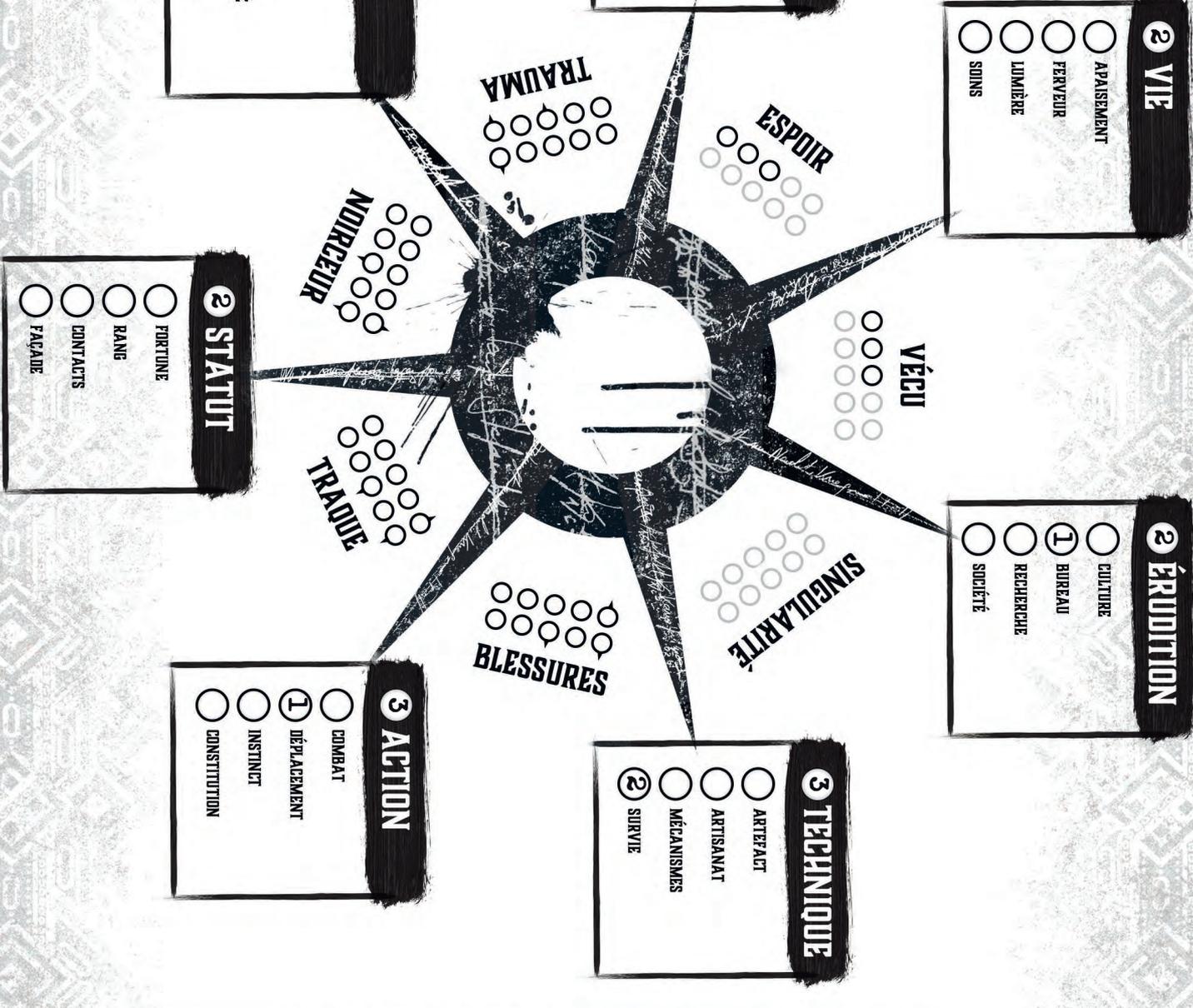
Autorisation de circulation permettant de séjourner dans un Bloc extérieur.

Revolver

Arme de poing à barillet.
 Munitions 6.
 Domages 3.
 Traits : Perforant, limité (1).
 Valeur 1.

Sacoches à double fond

Bagage doté d'un compartiment caché (Instinct (2) pour le découvrir lors d'un examen).



NOC

NOM Jana Alena Novak

OCCUPATION Logisticienne de l'économat

BLOC Prague

CABALE Dykovienne

SIGNALEMENT 36 ans - 1,73 m - 61 kg
Uniforme de l'Effort
Chaînes honorifiques

CONTACTS

FAVEURS
ACTUEL MAX

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POSSESSIONS

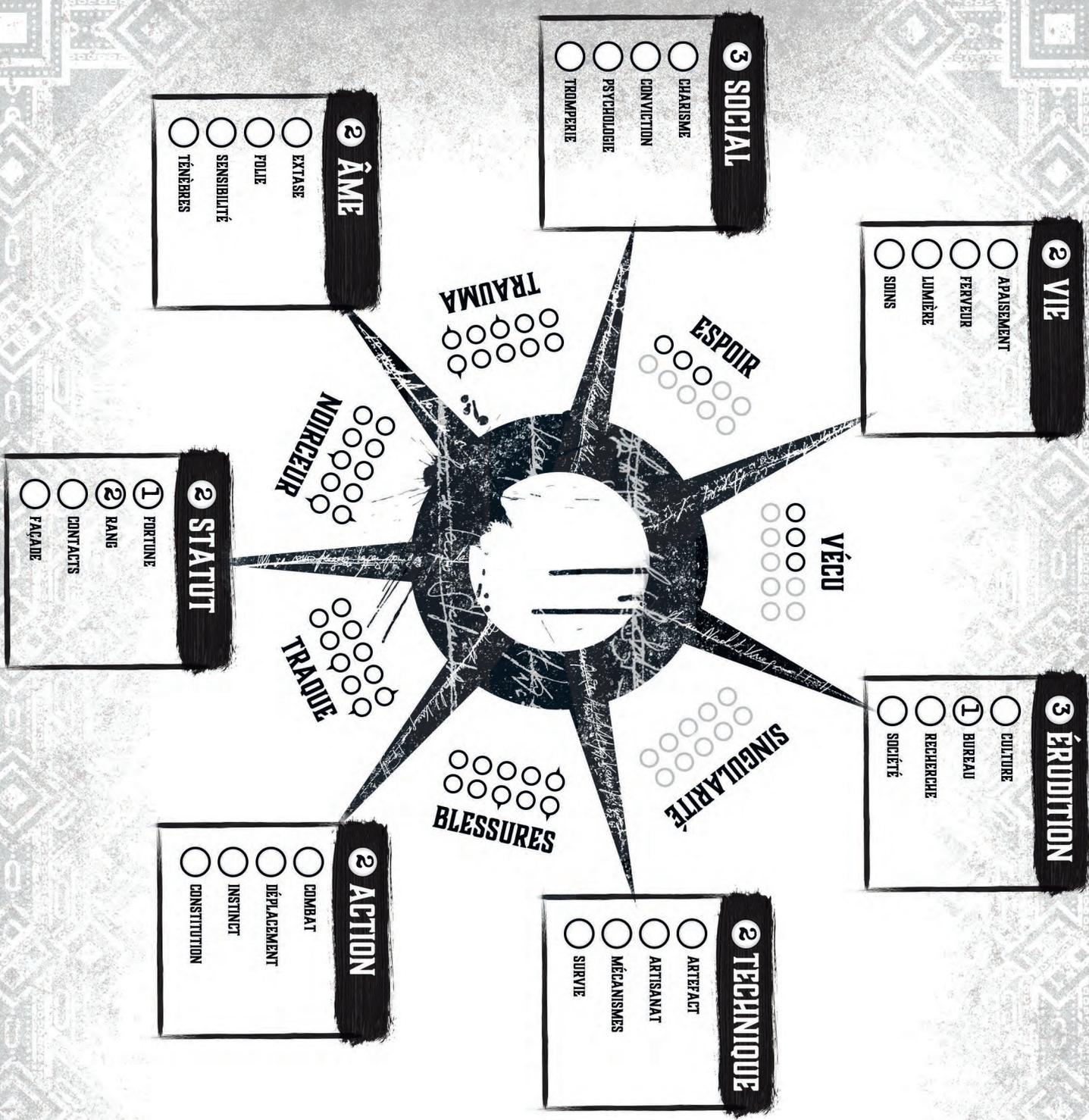
Bague à poison
Bague contenant une dose de poison létal à l'ingestion (poison violent, p. 50).
Instinct (4) pour découvrir le mécanisme lors d'un examen.

Enregistreur

Appareil d'enregistrement et de restitution sonore pneumatique. Durée de fonctionnement 3 heures.

Capsule confidentielle

Capsule pour tube pneumatique permettant de délivrer des messages. Évite des contrôles des cellules de censure.



NOC

NOM Kubik Oktobar

OCCUPATION Spécialiste des radiations

BLOC Prague

CABALE Dykovienne

SIGNALEMENT 68 ans - 1.72 m - 64 kg
Blouse de laboratoire

CONTACTS

FAVEURS

ACTUEL
MAX

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POSSESSIONS

Détecteur de flux quantique

Instrument complexe mesurant les variations et motifs de la mystérieuse énergie quantique. Possède une Sensibilité niv. 3.

Capsule KO

Ampoule de verre contenant un gaz incapacitant. Aire d'effet : 3 mètres. Constitution (3) ou Inconscience pendant 3 mn.

Signalétique de quarantaine

Panneaux et accessoires identifiant une zone placée officiellement en quarantaine par la Direction du Progrès.

