



Secrets de

l'Aède

Table des matières

Introduction	3
En bref	3
Styles de jeu	3
Brumes d'ichor	5
Cosmogonie	5
Titans	7
Olympiens	18
Ichor	21
Ichoromanie	22
L'envers du décor	36
Organisations occultes	36
Industrie	51
Kinéma	53
Sports	54
Scenari (TBD)	56
Scénario Athenai I : Les rêves de brume	56
Scénario Chelsith I : B for Badam	56
Scénario Manhatta I : Pau Wau	56

Introduction

Vous vous en doutiez bien, le monde d'Ichorpunk regorge de secrets dont vous, l'Aède, avez la charge. Cet ouvrage tente de les rassembler sous une forme pratique à utiliser, que cela soit comme ouvrage de référence en cours de partie ou pour planifier les prochains événements de votre campagne. Usez de ces secrets avec parcimonie. Vos joueurs finiront tôt ou tard par découvrir le principal pot aux roses (à savoir que les Titans sont bien réels et leur ichor plus que nocif, bien que puissant), mais il y a bien plus à exploiter que cela.

En bref

Les Titans existent bel et bien. Ils sont aussi puissants qu'on peut l'imaginer. L'ichor utilisé comme carburant et comme base pour l'industrie plastique n'est autre que leur sang. L'ichor permet, sous plusieurs formes, d'obtenir des pouvoirs (appelés Megas) qu'on peut aisément qualifier de magiques, voire divins.

Les Olympiens ne sont pas des dieux, mais bien des humains, et ce sont les marionnettes des Titans. Ils sont puissants, influents, et pourraient être qualifiés de Paragons de leur Titan. Bien avant de se retrouver confrontés aux machinations des Titans, vos joueurs devraient être pris dans les toiles que tissent les Olympiens en se tirant mutuellement dans les pattes.

Consommer de l'ichor pour devenir un Megatron transforme peu à peu en ichoromane, l'équivalent ichoré de l'héroïnomane. Ce n'est que la surface du prix à payer. Le véritable prix est terrible : devenir le pantin

d'un Titan, voire de plusieurs... Être un mupath donne également un certain niveau d'ichoromanie, et porter des prothèses ichornétiques aussi.

Au milieu de tout cela, des organismes secrets tentent de tirer leur épingle du jeu en étant d'un bord ou de l'autre, manipulés par les Olympiens ou non.

Et un peu plus proche des joueurs également, du moins au début, les criminels trempent leurs doigts à peu près partout.

En résumé, Ichorpunk est un véritable sac de nœuds dans lequel les Paragons devraient, peu à peu, devenir des pions d'un Titan ou d'un autre. Ou pas, mais c'est vraiment très improbable.

Styles de jeu

De toute évidence, il y a de multiples façons de jouer à Ichorpunk, et de multiples façons de l'aborder.

Si vous et vos joueurs découvrez l'univers, nous vous recommandons de commencer avec un style réaliste, c'est à dire avec des Paragons normaux, débutants, ne connaissant rien aux mystères du monde et n'étant pas des surhommes. Ne leur laissez pas créer de Megatrons d'emblée, même s'ils savent que c'est possible. Essayez de ne pas avoir plus d'un mupath par équipe (bien que, parfois, les dés ne vous laissent pas vraiment le choix en ce sens, si c'est le cas, soyez imaginatifs). Commencez votre Épopée par l'un des scénarios présents dans cet ouvrage, ou inspirez-vous en pour commencer en douceur.

Si vos joueurs savent après trois sessions de jeu que les Titans sont bien réels, que Zeus sert le Titan X, et que d'ailleurs, c'est lui qui les a engagés, si en plus ils sont

déjà devenus des Megatrons dotés de pouvoirs surhumains... vous vous doutez bien que vous avez un petit peu raté votre coup.

Bien sûr, si votre équipe connaît déjà bien les rouages du monde, rien ne vous empêche de leur permettre de créer des Paragons bien plus avancés et plus puissants. Libre à vous de tripoter les règles de création de Paragon pour leur permettre de booster leurs personnages, après tout, c'est votre jeu, vous en faites ce que bon vous semble.

A ce propos, gardez bien en tête la phrase précédente, à chaque fois que vous n'êtes pas d'accord avec un point de règle, à chaque fois que vos joueurs ont une bonne idée qui sort du cadre du système de jeu mais qui serait chouette à utiliser, à chaque fois que vous vous dites "roh la la, mais qu'est-ce que ce système est chiant". Ichorpunk, c'est avant tout un univers, une ambiance, des intrigues, des pièges à con, du drame, des savants fous, des personnages mégalomaniacques et du fun.

Aède, répétez après nous :

DU FUN

Le système de jeu d'Ichorpunk a été créé parce que, dans un jeu de rôle classique, il en faut un. Lorsque la situation l'exige, lorsqu'il est difficile d'accomplir quelque-chose, il faut bien pouvoir déterminer si un joueur a réussi son action ou pas. L'Aède doit être en mesure, ne serait-ce que par souci d'équité, de départager John et Didier lorsque leurs Paragons s'envoient des mandales, ou lorsqu'Isa affronte seule avec son Paragon une escouade de troupes d'assaut du DEP.

Le système de base que nous avons développé, c'est à dire utiliser six Caractéristiques de base et des Compétences avec un niveau qui permet de déterminer un pourcentage de réussite est très simple. Ce style de système est d'ailleurs, de notre point de vue, l'un des plus robustes et des plus simples du monde du JDR. Il ne se veut pas inventif, ni original, ni rien de tout cela. Il se veut simplement simple et pratique. Il est inspiré de bons vieux systèmes de jeu comme celui de l'Appel de Cthulhu ou de GURPS (bien que, dans ce cas, de manière très éloignée).

Il existe cependant des points plus avancés, plus détaillés du système. Ils sont là pour donner plus de corps, plus de finesse au système. Ils sont là pour ceux qui désirent plus de précision, plus de mécanismes. Nous avons donc essayé de mettre en place quelque-chose de sympa, qui soit suffisamment détaillé pour vous fournir de quoi gérer vos joueurs sans pour autant avoir à connaître la façon de tirer des dés pour que vos Paragons sachent respirer... nous espérons que le système vous plait, et si vous avez de meilleures idées, ma foi, vous savez où nous les donner.

Brumes d'ichor

Vous découvrirez dans cette partie les secrets à connaître sur les Titans et les Olympiens et leurs motivations, ainsi que ce qui s'est réellement déroulé dans le passé.

Cosmogonie

Tout est presque vrai dans cette cosmogonie que nous content Hésiode et ses disciples. Des différences notables existent néanmoins dans la réalité des faits. Les Titans sont des êtres surnaturels, dans le sens qu'ils sont venus d'une autre dimension lors de la création de Gaïa. Leur forme naturelle est gigantesque, surnaturelle, horrible, mais ils se présentent généralement sous les traits de simples humains, d'une beauté ou d'un charisme hors du commun.

Gouvernés par Cronos, un tyran sans pitié et sans aucune trace d'empathie, ils régnaient en maîtres sur Gaïa, et par conséquent sur les humains, qui furent créés par une machine appelée Prométhée. Aux débuts de l'ère grecque, dans cette civilisation cycladique datant d'environ trois millénaires avant notre ère et sur laquelle on ne connaît pas grand-chose, les Titans et Titanides étaient impliqués à un degré ou un autre dans la vie de notre planète. Tous n'avaient pas le même caractère, ni la même opinion de l'humanité. Certains étaient plus ou moins favorables à cette nouvelle espèce intelligente qui leur ressemblait tant. Océan, par exemple, aimait bien ces humains qui prudemment chevauchaient ses mers, puisqu'il est le père de toute eau. Japet, lui, passait son temps à les étudier. Rhéa les convoita dès le premier instant où elle posa les yeux sur

le premier d'entre eux. Son époux, Cronos, détesta quant à lui dès le début la création de Prométhée, et s'efforça de la transformer à sa guise en l'écrasant sous son règne.

Constatant que l'humain, servile, s'adaptait à sa condition d'esclave, Cronos se mit alors en devoir de l'éliminer de la surface de Gaïa. Cependant, il ne pouvait simplement massacrer les humains, car il aurait alors dû affronter directement les courroux de Japet, Rhéa et des quelques autres Titans modérés. Forcé d'agir de manière détournée, Cronos eut alors une idée de génie, bien plus sournoise, bien plus insidieuse : il força Japet à créer un rétrovirus dont le seul objectif serait d'exacerber chez l'Humain la tendance au crime, à la jalousie, au vol, au meurtre, au viol... toutes choses qui existaient déjà à l'état latent chez l'homme. Après plusieurs années, Rhéa, qui passait beaucoup de temps parmi les humains, constata que certains de ces derniers devenaient de plus en plus violents, tandis que d'autres inventaient des lois, des systèmes juridiques pour endiguer la vague de criminalité sans précédent qui déferlait sur les Cités Antiques. Consciente que quelque chose ne tournait pas rond, elle parvint à faire avouer Cronos. Folle de rage, elle quitta le palais et disparut parmi les humains pendant plusieurs siècles, en quête de héros avides de justice, afin de renverser son époux.

Au terme d'une longue quête, elle trouva dans ce qui allait devenir Athenai six individus, initialement de simples miliciens qui, pour protéger leur cité de criminels que le système juridique athénien ne pouvait punir, avaient décidé de faire justice eux-mêmes. Les Olympiens, car c'est ainsi qu'ils nommaient leur compagnie de héros, en référence au Mont Olympe où quelques-uns d'entre eux avaient grandi, s'appelaient

Hestia, Déméter, Héra, Hadès, Poséidon, et enfin Zeus, qui les menait. Ce dernier était à la fois d'une nature juste et généreuse et d'une vive intelligence – selon nos critères modernes, Zeus pourrait être défini comme un mage bienveillant et démocrate. Rhéa les observa pendant quelques temps, puis finit par approcher Zeus. Elle se révéla à lui afin de lui enseigner les principes alchimiques permettant de préparer le sang d'un Titan, en l'occurrence le sien, afin de le consommer pour développer des pouvoirs divins.

Pendant plusieurs mois, secrètement aidés par Rhéa, les Olympiens subtilisèrent les ichors de tous les autres Titans. Puis, chacun choisit un Titan dont les possibles pouvoirs étaient proches de ses affinités. Ensemble, ils devinrent les premiers Megatrons de l'Histoire (mais aussi les premiers ichoromanes...). Ils développèrent des capacités surnaturelles, proches de celles des Titans eux-mêmes. Peu de temps après, ignorés par Cronos et ses sbires, les Olympiens assirent leur autorité sur les îles grecques et leurs voisins et implantèrent les graines de la future civilisation hellénistique, tout en défendant leur idéal de justice.

Cronos réalisa soudain qu'il avait, arrogamment, laissé les choses aller trop loin. Craignant pour sa suprématie, il exacerba la peur de ses pairs et les força à agir. Ensemble, ils s'attaquèrent alors avec une extrême brutalité aux Olympiens. Ces derniers, pris par surprise, furent tous massacrés, à l'exception de Zeus, qui parvint par la ruse à se réfugier dans un complexe souterrain secret. Cronos, s'il est extrêmement puissant, n'est en effet pas omniscient.

Grâce à l'ichor quasi pur qu'il avait ingéré – celui de Rhéa – Zeus était devenu immortel, en âge du moins. Il

demeura caché au fond de son trou pendant plusieurs siècles, durant lesquels il approfondit sa maîtrise de ses pouvoirs. Enfin, il accomplit un véritable miracle : il ramena les cadavres précieusement conservés de ses compagnons à la vie. Il fallait impérativement terminer le travail. Mieux préparés cette fois, dotés de pouvoirs mieux maîtrisés et d'un solide plan de bataille, les Olympiens prirent les Titans à leur tour par surprise, et déclenchèrent un terrible conflit qui dura plusieurs siècles et qui s'étendit sur tout Gaïa : la Titanomachie. L'un après l'autre, tous les Titans qui participaient à la guerre furent isolés grâce aux ruses de Zeus, puis réduits à l'impuissance. Par le biais d'une série de procédés de très haute technologie dont seul Zeus a le secret, leur corps et leur essence furent liquéfiés et injectés dans les profondeurs de Gaïa... autrement dit, "dans le Tartare, où ils furent à jamais enchaînés", comme nous le raconte la légende...

Notes sur la prophétie

Rappel : en 430, une Pythie fit une prophétie anormalement concise et compréhensible.

« En 777, les Titans reviendront »

Cette prophétie n'a pas plus de fondement réel que toutes les précédentes. Les Pythies, depuis la nuit des temps, sont des jeunes femmes crédules, droguées et manipulées par les prêtres d'Apollon. Pourtant, depuis le début du 6ème siècle, les interrogations et les tensions engendrées par cette déclaration étrange n'ont cessé d'augmenter. L'hystérie qui en découle, au fur et à mesure que l'échéance approche, pousse de nombreux cultes (qu'on pourrait qualifier de "millénaristes") à parfois se comporter de manière étrange. Certains vont

jusqu'à tenter de s'attirer les faveurs des Titans, voire à essayer de les réveiller, ce qui finira bien par rendre la prophétie véridique.

Titans

Les Titans, donc, sont scindés en deux groupes distincts. Ceux qui sont liquéfiés, parfois en plusieurs segments, dans les profondeurs de Gaïa, c'est à dire le Tartare, et ceux qui marchent encore librement, quoique discrètement, à la surface. Concrètement, cela ne fait que peu de différence quant à leur implication dans le monde des hommes. Bien que la majorité des Titans aient été défaits par Zeus et ses compagnons durant la Titanomachie, ceux qui sont dans le Tartare ne sont pas morts. Ils ne sont qu'immobilisés, enchaînés à la roche par une technologie ancestrale. Vous devez considérer que tout ou fragment du corps du Titan concerné a été réduit en "purée consciente", créant des nappes souterraines similaires aux poches de pétrole, de gaz ou encore aux aquifères. Des forages de haute profondeur sont nécessaires pour atteindre l'ichor; ces derniers ne furent possibles qu'à partir du 8ème siècle. Durant les éons précédents, des fuites se sont néanmoins produites, suite à, par exemple, des mouvements tectoniques, ce qui explique certaines des légendes sur les héros antiques et les demi-dieux, qui n'étaient d'autres que des Mupaths ou des Megatrons.

Motivations

Les Titans, bien que prenant fréquemment un aspect humain pour leurs interactions avec notre espèce, ne sont en aucun cas des êtres humains. Ce sont des créatures d'une grande puissance, aux mœurs et aux

motivations totalement étrangères à celles de l'Humanité. Pour des raisons pratiques cependant, les pages suivantes décriront une partie de leur psyché, ainsi que leurs amitiés ou inimitiés en termes humains, afin que l'Aède puisse se former une opinion utilisable en cours de jeu sur les relations qu'ont les Titans entre eux.

Origine

Lorsque Gaïa fut créée, lors des premiers millions d'années de notre système solaire, les déferlements d'énergie ouvrirent une porte vers une autre dimension, dont sortirent nombre de créatures fantastiques, dont les Titans. Des éons passèrent, Gaïa prit forme, et devint un champ de bataille. Après plusieurs milliards d'années de lutte, les Titans finirent par imposer leur volonté sur Gaïa, sur les créatures issues de leur dimension et sur les jeunes espèces de la planète.

Nous ne nous étendrons pas sur les "créatures issues de leur dimension". Sachez simplement qu'il y a des choses étranges qui existent encore dans le système solaire et, a fortiori, sur Gaïa, et que le surnaturel n'est pas toujours le fait des Titans ou de l'ichor. N'hésitez pas à faire preuve d'imagination, mais gardez en tête que les entités les plus puissantes du système solaire, ce sont les Titans.

Les millénaires passèrent. Après de nombreuses années de recherche, Japet, qui dans sa dimension d'origine était l'équivalent d'un philosophe, créa Prométhée, une entité créatrice de vie que l'on pourrait assimiler à une sorte de super bio-usine génétique, un Titanesque ribosome. Après avoir un peu expérimenté au hasard, Japet décida d'utiliser Prométhée pour donner naissance

à une nouvelle espèce intelligente, les primates, nos ancêtres.

Parmi ces primates, un tout petit groupe évolua pour donner naissance à l'Humanité. Cette dernière fascina d'abord les Titans, puis les vainquit durant la Titanomachie. Depuis lors, la plupart des Titans, qu'ils soient dans le Tartare ou non, ont adopté une approche très circonspecte dans leur relation avec l'Humanité. Toujours aussi puissants, mais craignant désormais pour leur existence, ils influencent les Humains par le biais des Organes et des Paragons, et bien sûr, plus directement, par celui de leur sang, qui leur permet, contre l'octroi de quelques pouvoirs, de prendre le contrôle des primates ou de communiquer avec eux (voir plus loin). Cette stratégie permet aux Titans de poursuivre leurs objectifs par le biais de leurs marionnettes, qu'il s'agisse de rivaliser de Titan à Titan, de détruire l'Humanité ou de l'étudier.

Vous trouverez dans les pages qui suivent un descriptif détaillé de chaque Titan, avec son point de vue sur l'Humanité, son domaine d'influence, les sociétés ou groupes d'humains dans lesquels il est influent et ses relations avec les autres Titans. A ce propos, si aucune relation n'est spécifiée, cela veut simplement dire qu'il n'y a rien de particulier à relater. Tous les Titans sont en interaction depuis des milliards d'années, il est donc pratiquement impossible de rendre toute la profondeur des ressentiments ou des affinités qui lient ces derniers. Nous nous sommes bornés à vous fournir le sentiment dominant, soit la première chose qui vienne à l'esprit du Titan lorsqu'il pense à l'autre Titan... et cela peut très bien être tout simplement « bof ».

Capacités

Sous leur forme naturelle, les Titans étaient, dans le passé, d'une puissance absolue. Capables de détruire des montagnes et de pulvériser des villes entières, les Titans régnaient réellement en dieux sur Gaïa et son système solaire. Et puis, au fil des éons et des batailles, leur puissance diminua, leur flux se tarit peu à peu, jusqu'à les rendre exceptionnels, mais ni invincibles, ni omnipotents. Ce qui explique comment les Olympiens ont pu les vaincre.

Un Titan qui marche librement à la surface de Gaïa se présente, sauf cas exceptionnel, dans l'équivalent d'une enveloppe humaine, qu'on appelle la forme mineure d'un Titan. Cette forme, relativement fragile, permet au Titan d'interagir avec les humains sans que ces derniers ne fuient, terrorisés par l'apparence totalement extra-dimensionnelle d'un Titan sous sa forme naturelle. La forme naturelle d'un Titan est appelée forme majeure; sous cette forme, le Titan peut aisément mesurer trois à quatre cents mètres de haut et ne pas ressembler du tout à un humanoïde...

En termes de jeu, dans l'improbable éventualité où vos joueurs affronteraient directement un Titan libre ou libéré du Tartare (sait-on jamais), considérez que sa forme mineure possède des Caractéristiques et des Compétences humaines supérieures, mais néanmoins crédibles, et des capacités de Megatron de Rang 6 dans son propre ichor (et bien évidemment, uniquement dans le sien.); si cette forme est vaincue, le Titan peut décider de faire apparaître sa forme majeure pour piétiner les impudents ou, plus probablement, de fuir la queue entre les jambes sous forme de brume, à la recherche d'un

nouvel hôte. Sa forme majeure devrait être l'équivalent ichorpunkien d'un Godzilla doté de megas de Rang 10, voire plus. Bien que ni invincible, ni omnisciente, ni omnipotente, il doit tout de même s'agir d'une créature formidable, pratiquement un dieu, que seuls plusieurs Megatrons extrêmement avancés devraient pouvoir vaincre... en d'autres termes, à moins que vous ne désiriez donner une dure leçon d'humilité à vos joueurs, évitez que l'événement ne se produise, ou alors faites-le en élément de décor, sans que vos joueurs ne soient impliqués

Ces remarques, bien évidemment, concernent les campagnes que l'on pourrait qualifier de "normales", où les joueurs incarnent de simples Paragons, qui ont peu de chance d'en arriver là. Si vous avez opté pour un style plus pulp, voire décidé d'avoir carrément une Phalanx d'hyperhéros, et que l'axe central de votre campagne est un affrontement grandiose contre les Titans afin de les éliminer les uns après les autres... faites-vous plaisir !

Communication

Les Titans peuvent constamment communiquer entre eux s'ils le désirent, quelle que soit la distance et la situation. Cependant, les Titans enfermés dans le Tartare ne peuvent communiquer qu'avec les Titans partageant leur sort. Les Titans demeurés libres doivent utiliser (ou inventer, ou faire inventer par des sbires) des machines capables de projeter leur pensée directement dans le corps réduit en bouillie de leur interlocuteur.

Les Titans peuvent communiquer avec leurs hôtes ichoromanes, en respectant une règle tout simple : plus le sang de l'humain est mêlé au sang du Titan émetteur, plus le rêve est clair. En clair, si le lien est nul (non

ichoromane), le message est profondément incompréhensible, métaphorique, et devrait être amené tel un gigantesque rébus bourré de faux-semblants. Si le lien est déjà bien établi (R1-R3), le rêve devient plus clair, tout en restant métaphorique. Si le lien est quasi total (R4), le rêve est d'un terrible réalisme, et devrait être interprété pratiquement comme une rencontre directe avec le Titan, potentiellement perturbée par des éléments issus des autres Titans si l'ichoromane a libéré plusieurs couleurs d'ichor. Lorsque le lien est total (R5 et plus), le Titan peut communiquer en permanence clairement, comme s'il était physiquement présent à côté de l'ichoromane. N'hésitez pas à le présenter comme un "ami imaginaire", bien réel aux yeux de l'ichoromane.

Liste des Titans

Coéos

Description : Celui qui sait, celui qui pense. Coéos, fils d'Ouranos et de Gaïa selon la légende, est parfois appelé Polos, la voûte céleste. Époux de Phébé, il présidait à la bonne marche du Zodiaque, et possède toujours une grande influence sur l'effet des astres sur les hommes. Depuis la Titanomachie, Coéos est devenu paranoïaque et frustré. Constamment à l'écoute de ses pulsions, il n'est pas rare qu'il commette des imprudences ou qu'il se mette à dos ses propres alliés.

Gisement(s) :

Fujisan (corps entier)

Influence : Coéos dispose d'agents dans la plupart des centres de recherche importants, dans les grandes associations de philosophes, voire dans la presse scientifique. La plupart du temps, l'un des membres

permanents du directoire de l'Adelfotita ton Asterion lui est assujetti. L'AtA, aussi nommée la Confrérie des Étoiles, est la plus influente société d'érudits et de philosophes de Gaïa

Relations :

Humanité : les Humains sont un sujet d'étude intéressant, voire infini; leur résilience et leur fantastique capacité d'adaptation émerveille Coéos, qui n'hésite pas à pratiquer des expériences pour tester les limites de ses cobayes

Japet : Coéos ressent une profonde amitié pour cet autre féru de connaissance

Phébé : si Coéos aimait sincèrement son épouse avant la Titanomachie, il éprouve désormais pour elle une grande peur, teintée d'amertume

Rhée : si quelqu'un peut contrer Cronos et restaurer une paix durable entre l'Humanité et les Titans, c'est bien Rhée. Elle a fait le bon choix à l'époque, elle est digne de confiance

Crios

Description : Maître du règne végétal et animal, solitaire, Crios participa à la Titanomachie en renâclant. Le Titan aime chasser par-dessus tout, mais il n'apprécie que moyennement les conflits. Pour lui, la traque est une activité noble, où la proie et le traqueur luttent à armes égales. Aucune haine ne doit exister entre les deux, ce qui est rarement le cas dans un conflit.

Gisement(s) :

Voreia Thalassa (fragments le long des côtes de la Norsia)

Influence : la plupart des tueurs en série les plus vicieux sont possédés par Crios à un degré ou un autre. En dehors des sadiques, Crios a infiltré la plupart des clubs de chasse du monde, ainsi que la plupart des forces de police d'investigation

Relations :

Humanité : Crios apprécie l'humanité pour son ingéniosité. Prédateur ultime, le Titan met toujours tout son coeur lorsqu'il traque personnellement un humain. De manière générale, les Humains sont amusants et font d'excellentes proies... Crios veille cependant à limiter ses ardeurs et à ne pas épuiser le cheptel. De plus, il chasse toujours en prenant possession d'un humain

Cronos : Crios se méfie de son frère comme de la peste. Il ne s'oppose jamais ouvertement à lui, et évite de manière générale toute relation

Mnémosyne : la soif de vengeance de cette dernière à l'encontre des Olympiens tourne parfois à l'obsession, au point d'effrayer Crios, qui n'est pourtant pas particulièrement impressionnable. Ce dernier évite autant que possible de s'emmêler dans les plans machiavéliques de son épouse

Cronos

Description : Époux de Rhée, il dirigeait ses frères avant la Titanomachie, bien qu'étant le plus jeune. Doté d'une ruse animale retorse, Cronos est le digne père spirituel de Zeus, et digne fils d'Ouranos. Il n'aime pas les humains, les considère comme une vermine qui, temporairement, a pris l'ascendant. Grâce à de nombreux disciples, Cronos compte bien resurgir de sa prison et mettre une pâtée à l'humanité tout entière, pour lui apprendre à vivre. Peu de temps après la

constitution des OPE, Cronos a pris le contrôle final d'un Megatron appelé Knuk Polosos, l'un des quatre pères fondateurs opéiens. L'un des autres pères fondateurs était par ailleurs Hatun Ninapunchaw, que Cronos connaît mieux sous le nom d'Hypérion. Ce dernier, qui est probablement le plus grand ennemi de Cronos, possède sa propre secte, Che'em, un collectif dans le collectif opéien.

Gisement(s) :

Potami Washita (cinq mini gisements, fragments bras, jambes)

Atlantikos (torse et tête), pas découvert officiellement

Influence : Cronos pilote littéralement Kérberos, si on fait abstraction de la faction dirigée à son insu par Théia, et dispose donc de l'un des réseaux de renseignement et d'opérations clandestines les plus aboutis de Gaïa

Relations :

Humanité : Cronos n'a plus ou moins qu'un seul but désormais : détruire l'Humanité. Sans exception

Crios : la sauvagerie de Crios a toujours effrayé Cronos, qui évite soigneusement toute confrontation avec son frère

Hypérion : Cronos n'éprouve que dédain pour le pleutre Hypérion, qu'il a déjà soumis une fois. Un dédain teinté toutefois de méfiance et de paranoïa, et de beaucoup de mauvaise foi

Japet : bien qu'il reconnaisse la puissance créatrice de son frère, Cronos n'y voit que futilité. Ce qui ne l'empêche pas de l'exploiter lorsqu'il en a l'occasion

Océan : le terrifiant maître des eaux est probablement le pire cauchemar de Cronos, et certainement l'un des seuls à pouvoir réellement rivaliser avec sa puissance, voire la dépasser

Phébé : Cronos éprouve beaucoup de respect pour Phébé, et collabore fréquemment avec elle

Rhêa : Cronos, aussi étonnant que cela puisse paraître, éprouve toujours un profond amour pour Rhêa, mais c'est un amour tissé de rancœur et de doutes; trahi une fois déjà, et en permanence depuis des années, Cronos ne comprend pas les objectifs de son épouse

Théia : Cronos sait avoir commis une grave erreur en forçant Théia à participer à la Titanomachie. Depuis que la Titanide a été libérée des entraves que lui avait imposées Zeus, la paranoïa de Cronos a grimpé d'un sérieux cran

Hypérion

Description : Époux de Théia, Hypérion est, selon la légende, le père d'Hélios, de Séléné et d'Éos l'Aurore, le feu du soleil au zénith. De fait, il manipule effectivement les flammes et la lumière comme il respire. Tout comme Océan, Hypérion refusa de se porter en guerre contre les Olympiens aux côtés de son frère Cronos, et demeura neutre dans le conflit, ce qui explique pourquoi il n'est pas enfermé dans le Tartare. Cependant, peu avant la fin de la guerre, Cronos emprisonna Hypérion dans une pyramide au fin fond de la jungle du sud d'Euphoria, afin de forcer Théia à combattre à ses côtés. Suite à une défaillance de sa prison, Hypérion rejoignit le monde des vivants et l'Humanité lorsque les premiers colons alexandrins posèrent le pied sur le continent euphorien. Depuis, Hypérion, qui se fait passer pour un humain,

complete pour assouvir sa vengeance, par le biais de Che'em, dont il a rapidement pris le contrôle. Ceci explique en grande partie pourquoi Che'em et Kérberos sont constamment à couteaux tirés, Cronos ayant pris le contrôle de Kérberos par le biais d'un autre père fondateur, Knuk Polosos.

Gisement(s) :

toujours en liberté

Influence : Si Che'em est une société secrète officiellement destinée à nettoyer le Megasyllion de l'endoctrinement, il s'agit en réalité de fournir une base opérationnelle pour libérer Théia du Tartare, tout en combattant Cronos et ses sbires afin de prendre le contrôle des OPE. Hypérion ne connaît pas la position de Théia au sein de Kérberos, parce que cette dernière ne désire pas lui en faire part.

Les idéaux collectivistes opéiens ont fait mouche dans l'esprit d'Hypérion, qui y croit sincèrement, et pour cause : il y voit la solution au problème "Humanité". Pour un Titan, Hypérion comprend relativement bien cette dernière, et pense avoir compris un principe fondamental : la meilleure façon d'éradiquer le danger que représente les Humains, c'est de niveler leur individualisme. Sans individualité, ou du moins en réduisant le plus possible cette dernière, des personnages vraiment exceptionnels tels que Zeus ne verront plus le jour, sans qu'il soit nécessaire de détruire cette fabuleuse expérience. Il ne reste donc plus à Hypérion qu'à prendre le contrôle total des OPE, puis à étendre le Megasyllion à tout Gaïa, ce qui devrait prendre deux à trois siècles selon ses dernières estimations. Ce qui lui donne le temps d'éliminer les Olympiens les plus dangereux. Par sécurité.

Relations :

Humanité : conscient du danger que représente l'Humanité, ne serait-ce que parce que beaucoup de ses frères ont été défaits par les Olympiens, Hypérion a choisi depuis son retour de préserver sa vie en cachant sa nature et en s'intégrant à la société humaine

Cronos : se venger de Cronos en le massacrant purement et simplement est l'une des deux grandes obsessions d'Hypérion

Théia : la seconde grande obsession d'Hypérion est de libérer Théia. L'amour qui le lie à cette dernière est demeuré sans faille au fil des éons. Témoin indirect des événements du Mons Calpe de 740 MG, le Titan tente depuis lors de communiquer avec son épouse, par le biais des ingénieurs de Che'em présents dans le Microsyllion exploitant le filon. Sans succès

Thémis : Hypérion appréciait beaucoup le sens de l'équité de Thémis, qu'il considérait comme sa plus grande amie. Depuis que la Titanide a sombré dans la folie, cependant, Hypérion, déçu, évite tout contact

Japet

Description : Bien que fourvoyé dans la lutte contre les Olympiens par les manipulations de son frère Cronos, Japet n'est pas un mauvais bougre et peut même s'avérer d'un caractère profondément humain, dans le bon sens du terme. Génie distrait, il préfère passer son temps à créer des gadgets ou des concepts qui changent le monde plutôt que de poursuivre d'autres idéaux plus vains.

Gisement(s) :

Troia (corps entier), exploité par l'Aftokratorias

Influence : Japet possède peu d'influence directe, puisqu'il ne cherche pas à diriger des pions sur un échiquier. Cependant, beaucoup d'inventeurs et d'artistes peuvent, si Japet en ressent la nécessité, recevoir des instructions plutôt contraignantes par le biais de rêves très perturbants. Récemment, puisque la plupart du Réseau Philippiidès utilise un gaz d'ichor issu de son sein, Japet a pris une part plus active, quoique chaotique, aux affaires d'Athenai...

Relations :

Humanité : les humains ne cessent d'émerveiller et de faire la fierté de Japet. Leur liberté d'action est peut-être le seul véritable cheval de bataille du Titan, qui n'hésite pas à défendre les plus créatifs des primates au péril de ses propres plans (mais jamais de sa vie, il y a quand même des limites à ses sentiments paternels)

Coéos : Japet jalouse profondément l'étendue du savoir de Coéos, et intrigue fréquemment (et puérilement) dans son dos

Cronos : Japet, qui n'est pas particulièrement vindicatif, craint Cronos plus que tout, et le déteste cordialement par ailleurs, bien qu'il ait la sagesse de ne pas le montrer trop ouvertement

Rhée : bien qu'il le cache très bien, Japet voue une haine sans borne pour Rhée, dont il connaît la vraie nature et les objectifs

Thémis : bien que celle-ci ne le lui rende absolument pas, Japet éprouve une admiration et un amour sans borne (et plutôt borgne d'ailleurs) pour son épouse. Qui n'hésite pas à en abuser

Océan

Description : Époux de Téthys, Océan est un être complexe et intrusif. Calme et furieux, sauvage et dompté, il est littéralement l'eau, qu'elle soit au fond d'Atlantikos, dans notre lavabo ou au beau milieu de nos cellules. Tout comme son frère Hypérion, il refusa de se joindre à Cronos contre les Olympiens et réside de ce fait toujours parmi les hommes.

Gisement(s) :

toujours en liberté

Influence : si l'on poussait les choses dans leurs retranchements, Océan pourrait influencer tous les êtres vivants de Gaïa, puisque tous sont plus ou moins remplis d'eau. Cependant, cette influence a de très grandes limites, et dans la réalité pratique, Océan n'a vraiment d'influence que sur les amoureux de la mer, donc la plupart des marins.

Relations :

Humanité : s'il ne partage pas le désir esclavagiste de Rhée, Océan estime néanmoins que l'Humanité, dangereuse par essence (et notamment pour Gaïa) devrait être entravée, limitée dans son développement. De fait, Océan se comporte plus fréquemment comme un pasteur avisé que comme un destructeur, bien qu'il ait parfaitement les moyens de réduire l'Humanité à néant si le cœur lui en disait.

Cronos : bien que Cronos ait été affaibli par son emprisonnement, il reste extrêmement dangereux, peut-être même pour Océan. Ce dernier est donc extrêmement prudent lorsqu'il se voit forcé d'interagir avec son frère ou ses sbires

Téthys : Océan éprouve un amour sans limite pour la douce Téthys, qui semble être la seule entité capable de calmer ses ardeurs et ses colères

Mnémosyne

Description : Déesse de la mémoire, la Titanide eut une liaison avec Zeus, qui lui donna les neuf Muses avant de la trahir pour s'emparer de son ichor. Furieuse, elle se rangea aux côtés de Cronos et fut éliminée comme tous les autres lors de la défaite. Mnémosyne est posée, calculatrice et assez froide. Elle mène ses affaires en véritable patronne d'industrie et dispose d'un important cercle d'influence.

Gisement(s) :

Kolpos Euphoria (corps entier)

Influence : Mnémosyne influe indirectement sur tous les diseurs de bonne aventure (ou similaires) qui ont réellement un pouvoir. De manière plus directe, la Titanide dispose de nombreux pions dans les agences de renseignement et de presse du monde entier

Relations :

Humanité : Mnémosyne fait bien la distinction entre les Olympiens et le reste du troupeau, et ne désire donc pas détruire l'ensemble de l'Humanité, comme certains de ses frères et soeurs. Son objectif est plus proche de celui de Rhéa, bien qu'elle préfère appliquer un contrôle subtil et discret qu'imposer un esclavage ostentatoire. Le résultat final pour l'Humanité, cela dit, reste peu ou prou le même

Crios : plus les éons passent et plus Crios, qu'elle aimât pour sa nature féroce et impulsive, la dégoûte. Il

faut dire que l'animal n'est pas tendre, ni compréhensif, et qu'il se comporte avec son épouse en véritable butor

Phébé : Phébé est peut-être la seule et unique amie de Mnémosyne. Si cette dernière n'approuve pas les volontés de destruction de Phébé, dont elle essaie de modérer la fougue, elle parvient cependant à la comprendre, et respecte l'intégrité de son amie

Phébé

Description : Épouse de Coéos, la brillante Phébé suivit son époux et Cronos sans hésiter, désireuse de punir ces pauvres hommes qui osaient se rebeller contre l'autorité de leurs maîtres. Arrogante, convaincue de sa propre supériorité, sa défaite n'en fut que plus humiliante. Désormais presque folle à lier, la vengeance la ronge comme une rouille insidieuse.

Gisement(s) :

Royaume de Saba (corps entier), en revendication par plusieurs prospecteurs

Influence : Phébé devrait être bien trop dégoûtée par l'humanité, et bien trop folle, pour utiliser les hommes comme des outils. Pourtant, depuis le début du 8ème siècle, Phébé dispose de sa propre secte, Awelya' Fewyeb, fondée par un berger tombé de manière totalement involontaire dans son gisement. La secte, chaotique et dont les membres sont presque tous aussi fous que la Titanide, semble n'avoir que deux objectifs : protéger le gisement de Phébé et ramener la Titanide à la vie.

Relations :

Humanité : lorsque Phébé voit un humain, elle voit rouge. La Titanide ne connaîtra le repos que lorsque le dernier humain aura rendu son dernier souffle. Voire

peut-être après avoir piétiné ses humbles restes pendant quelques éons

Coéos : plus les éons passent, plus Phébé éprouve du dédain pour son savant époux. De toute manière, Coéos n'est qu'un lâche inutile qui tremble à chaque fois que son épouse hausse le ton

Cronos : aux yeux de Phébé, Cronos incarne la vérité, la sagesse et la gloire, et bien sûr l'autorité ultime

Mnémosyne : l'épouse de Cronos est peut-être la seule entité au monde qui puisse un petit peu calmer les ardeurs de Phébé, et soigner sa folie à force d'attention. Enfin, pas pour longtemps

Rhéa

Description : Épouse de Cronos, Rhéa la douce fut la mère adoptive des humains. Désireuse de protéger l'humanité et de défaire Cronos, elle combattit avec vaillance pendant des éons aux côtés de ses fidèles Olympiens. Depuis plusieurs millénaires cependant, la Titanide vit recluse dans les Pyrénées, au sein d'une secte de femmes qui lui sont dévouées corps et âmes, les Rheas Germanas. Grâce à ces dernières et à leur réseau de renseignement, Rhéa poursuit du mieux qu'elle le peut la lutte contre l'infâme Cronos. C'est en tout cas la version officielle. En réalité, Rhéa n'est pas plus l'amie des Humains que les autres Titans, ni plus sympathique. La seule chose qui intéresse réellement Rhéa, c'est le pouvoir – et son objectif final : asservir totalement l'Humanité grâce à son sang, afin de supplanter définitivement son époux.

Gisement(s) :

toujours en liberté

Influence : Rhéa dispose de sa propre secte, un réseau de renseignements féminins basé dans les Pyrénées et qui s'appelle les Rheas Germanas.

Relations :

Humanité : tout comme Hypérion, Rhéa a compris très tôt le danger que représentait l'Humanité pour les Titans. Certes beaucoup plus puissants, les Titans ne sont ni invincibles, ni immortels, comme la Titanomachie l'a prouvé. Vieux de plusieurs milliards d'années, plutôt encroûtés, ils peinent à rivaliser avec la jeune ingéniosité humaine. De plus, les Humains sont des milliards, et les Titans douze... l'arithmétique parle d'elle-même. Cependant, si son époux désire éliminer toute l'Humanité, par vengeance tout comme par pur instinct de survie, Rhéa a choisi de les protéger. Pourquoi ? Parce que si l'Humanité tout entière est asservie par la Titanide, plus rien ne l'empêchera de renverser Cronos et de prendre le pouvoir. Ce qui, somme toute, est la seule et unique chose qui ait de l'importance, n'est-ce pas ?

Coéos : le savant est un simplet si facile à manipuler que Rhéa doit fortement se maîtriser pour ne pas lui rire au nez

Cronos : la jalousie est peut-être la seule et unique chose que Rhéa ressent vraiment lorsqu'elle pense à son époux

Japet : le génie créatif de Japet a toujours impressionné la Titanide, et elle lui est très reconnaissante. Après tout, sans Prométhée, pas d'Humanité, et sans Humanité, pas d'outil adéquat pour renverser Cronos

Théia : Rhéa éprouve un profond respect pour Théia la vaillante, Théia l'intègre, ainsi qu'une pointe de jalousie pour quelque-chose de futile : la puissance de l'amour qui lie l'Ombre et la Lumière. Si Cronos avait éprouvé pour Rhéa ne serait-ce que le millième de ce qu'Hypérion éprouve encore pour Théia, le destin de Gaïa aurait été tout autre

Thémis : Rhéa n'éprouve qu'un vague dégoût pour Thémis l'inconstante, Thémis la violée, Thémis la sous-Titanide

Théia

Description : Épouse d'Hypérion, Théia est peu connue. Reine des ombres et de la dissimulation, on sait surtout d'elle qu'elle n'a pas les humains ni les Olympiens en horreur, mais que Cronos lui força la main dans le conflit. Il prétendit en effet pouvoir tuer Hypérion, que Théia aime par-dessus tout. Vers la fin du conflit, Zeus vainquit la Titanide et enferma son esprit dans une pierre dont il confia la garde à une secte du Zhongguo. Involontairement libérée en 740 MG par les Poison Gals, des Paragons de Kérberos, la plus grande partie de son esprit est retournée dans le gisement du Mons Calpe. Une petite partie, cependant, a trouvé son chemin dans un Paragon de Kérberos. Cette dernière oeuvre depuis de l'intérieur à la destruction de Cronos.

Gisement(s) :

Détroit du Mons Calpe (corps entier)

Influence : depuis dix ans environ, l'agent spécial Nectaria "Khaos" Stipolos héberge une grande partie de la conscience de Théia. La Titanide, contre toute attente, s'est liée d'amitié avec l'humaine, qui a rapidement gravi les échelons de Kérberos. Voir la section qui lui est

consacrée dans les détails sur Kérberos pour plus d'informations.

Relations :

Humanité : tout comme Mnémosyne, Théia pense que contrôler subtilement l'humanité est la meilleure des façons d'assurer la survie de sa propre espèce. Bien qu'elle ait toujours une dent particulière contre Zeus, les événements du Mons Calpe ont perturbé la Titanide. Depuis qu'une partie importante de son esprit fait corps avec une humaine, sa vision de l'humanité change peu à peu. De fait, on peut considérer que Théia est l'une des meilleures alliées dont l'Humanité dispose contre Cronos. Bien sûr, c'est aussi la pire ennemie que l'Humanité aura à affronter contre Rhéa, mais ça, c'est une autre histoire...

Cronos : un jour, Cronos paiera. C'est la seule certitude qui guide Théia

Hypérion : l'amour qui unit encore Théia à son époux n'est pas feint, et elle attend avec impatience le jour de sa réincarnation physique. Cependant, Théia, rendue méfiante par les événements du Mons Calpe, refuse encore de lui répondre, malgré les (rassurants) efforts fournis par ce dernier

Rhéa : de toute évidence, Théia considère Rhéa comme une véritable sainte, et comme le porte-étendard de la lutte contre Cronos. La confiance qu'elle lui voue est totale

Téthys : Théia a toujours bien apprécié Téthys, mais n'hésite pas à abuser de l'amitié que cette dernière éprouve pour elle

Thémis

Description : Thémis, autrefois déesse de la Justice, de la Loi et de l'Équité, fut l'épouse de Japet et conçu avec lui Prométhée, donnant ainsi naissance à l'espèce humaine, pour qui elle eut longtemps une grande affinité. Cependant, Zeus profita d'elle lors d'une brève mais violente romance, lui subtilisa de l'ichor et la viola, et c'est en Titanide blessée dans son amour propre que Thémis devint la Mère de toutes les Injustices, patronne des criminels et des vilains de tout acabit.

Gisement(s) :

Massalia (tête, au large)

Malte (reste du corps) pas encore découvert

Influence : Thémis dispose d'agents dans toutes les Maisons du Crime, généralement à des postes influents.

Relations :

Humanité : l'Humanité doit périr pour racheter les fautes de Zeus. Point

Hypérion : sans qu'elle ne sache trop pourquoi, Thémis a toujours craint Hypérion

Japet : l'époux de Thémis n'est qu'un vulgaire bricoleur

Rhée : Thémis n'a jamais pu encaisser Rhée la parfaite, et lui en veut encore plus depuis sa trahison

Téthys

Description : Tout comme Océan, dont elle est l'épouse, Téthys ne s'est pas impliquée dans le conflit. Bénéfique, elle est la mère des fleuves et est tout autant l'eau que son époux, dont elle est la facette la plus tendre et la

plus bénéfique. Là où Océan tempête, Téthys apporte la fraîcheur d'une ondée, le calme d'un lac miroir en pleine montagne et la sérénité que procure le doux glougloutement d'un petit ruisseau un soir d'été.

Gisement(s) :

toujours en liberté

Influence : Téthys ne dispose d'aucun agent qui lui soit assujetti au même sens que ceux de ses frères et soeurs. Cependant, la Titanide est présente dans l'esprit de tous les sages, de tous les ermites, des penseurs, des rêveurs et, d'une manière générale, des hommes de bien.

Relations :

Humanité : Téthys est l'une des rares Titanides, sinon la seule, à réellement vouloir protéger l'Humanité sans la moindre arrière-pensée

Océan : comme la plupart des entités douées de raison, Téthys craint Océan, dont les colères peuvent s'avérer d'une redoutable puissance. Dans la mesure du possible, elle tente néanmoins d'affronter sa peur pour le maîtriser, le cajoler, l'adoucir, surtout lorsque sa colère se dirige, volontairement ou non, contre des humains

Théia : la Titanide de l'Ombre est la seule véritable amie de Téthys – qui préférerait en fait que Théia soit son amante, et cède à peu près à tous ses caprices

Olympiens

Le prix de la victoire lors de la Titanomachie fut élevé. En effet, afin de pouvoir affronter les terribles Titans, chaque Olympien devait évidemment devenir un Megatron. Par ruse, ils subtilisèrent de l'ichor pur à chacun des Titans, sous leurs formes mineures. Ils se répartirent ensuite les doses. Chaque Olympien devint donc un Megatron très avancé d'un seul Titan. Le résultat final fut, hélas, prévisible. Rhéa, sournoisement, n'avait jamais clairement expliqué aux Olympiens les conséquences de leurs actes. Au final, les réels vainqueurs de la Titanomachie ne furent donc pas ceux que l'on croit. Les Titans avaient en fait compris qu'affronter directement l'Humanité pouvait s'avérer dangereux, et décidé d'agir à l'avenir avec plus de finesse et de subtilité.

Soumis chacun à son Titan, et désormais sans âge, l'une des rares vertus de l'ichor pur, les Olympiens ne quittèrent donc jamais l'échiquier de Gaïa. Siècle après siècle, ils devinrent des capitaines d'industrie, des mécènes des arts et des sciences, voire des criminels d'envergure. Dans tous les cas, des membres très influents de leur communauté humaine d'adoption. Tout comme les Titans, les Olympiens font partie du décor d'Ichorpunk, en ce sens qu'ils tirent beaucoup de ficelles et font bouger les choses. La réalité à leur sujet ne devrait pas être introduite aux joueurs avant que ces derniers n'aient acquis une certaine bouteille. Il est en revanche plus que nécessaire de s'arranger pour que les Olympiens, au même titre que les Titans, utilisent les joueurs, d'une manière ou d'une autre. Nous dressons

ci-après une liste sommaire de leurs personnalités actuelles et de leurs sphères d'influence.

Aphrodite

Identité : Maeryleigh Löwe

Description : Maeryleigh est une belle brunette, quadragénaire, ancienne top model du Rike reconvertie en redoutable femme d'affaires.

Titan : Crios

Influence : Lady Maeryleigh, sa firme spécialisée dans les cosmétiques et la mode, qui lui donne un contact direct auprès de la jetset mondiale. Aphrodite est principalement active dans le Bretinia Rike.

Apollon

Identité : Yen tsu ken

Description : Yen est un quadragénaire nippon d'une certaine beauté, toujours d'une grande élégance.

Titan : Mnémosyne

Influence : Apollon est le patron du Shi fu long (Dragon Céleste), le service de renseignement civil du Zhongguo; il est techniquement l'équivalent de l'Héraklès de Kérberos, ce qui lui confère un pouvoir quasi-total dans le Zhongguo et ses dominions, et une connaissance assez intime des tenants et aboutissants de la géopolitique humaine.

Arès

Identité : Salis Petronas

Description : Salis est un général hoplite retraité, grisonnant et un peu ronchon, carré d'épaules comme d'esprit.

Titan : Phébé

Influence : Arès a fondé et dirige toujours la célèbre manufacture Badas, l'un des grands fournisseurs d'armes de l'Aftokratorias. Il est donc relativement influent dans les cercles militaires de l'Aftokratorias et du Rike.

Artémis

Identité : Shirley McQueen

Description : Shirley est une femme d'affaires retorse qui apprécie les puissants coupés sport au point d'en fabriquer.

Titan : Japet

Influence : Artémis a racheté il y a peu Wotan, la firme bretonienne spécialisée dans la conception de véhicules militaires et de course. Elle est assez influente auprès de l'armée du Rike, moins dans l'Empire en raison de son statut de femme ; elle est également très influente dans le domaine de la course automobile, notamment parce qu'elle participe à de nombreux trophées au volant de sa redoutable Margaret V6 biturbo.

Athéna

Identité : Goya M. Skoulados

Description : Goya est une opéienne d'origine. Quinquagénaire et grisonnante, elle est sérieuse, stricte et totalement dénuée d'humour.

Titan : Hypérion

Influence : Goya dirige Aegis EA, la célèbre agence de détectives privés des OPE, ce qui lui donne peu d'influence mais un certain réseau de renseignement dans les OPE et le reste de Gaïa.

Dionysos

Identité : Ming fu Yon

Description : Ming est petit vieux zhongguo, tout fripé et malicieux.

Titan : Thémis

Influence : Dionysos dirige la Jiu zu meng ("liqueur des rêves ancestraux"), le plus grand fabricant de drogues et d'alcools du Zhongguo. Ses contacts sont principalement auprès des Triades locales et, bien sûr, des Maisons du Crime.

Hadès

Identité : Piotr van Leyk

Description : Piotr est un sexagénaire chauve, porteur de lunettes et légèrement basané.

Titan : Téthys

Influence : Fondateur et Grand Maître de Kalti Akab ("bouche de la nuit"), Hadès est principalement actif dans le domaine des sciences occultes sur le territoire des OPE.

Héphaïstos

Identité : Stellon Skörsgard

Description : Stellon est l'archétype du philosophe de génie, adroit avec une craie et un tableau noir et totalement perdu dans le monde réel

Titan : Coéos

Influence : Fondateur de la Jul'ek ("lance des étoiles"), Héphaïstos administre cette brillante université opéienne des sciences, principalement dédiée à l'étude de l'astrophysique et des technologies liées

Héra

Identité : Mama Chum

Description : petite, rabougrie mais d'une grande vivacité, Mama Chum est une femme d'affaires zhongguoe établie à Athenai, dans le quartier du Pirée.

Titan : Théia

Influence : Non contente de diriger la Triade athénienne d'une main d'acier, Héra est également à la tête de la Mao huo ("chatte de feu"), une firme spécialisée dans la chimie, la biologie et les sciences occultes.

Hermès

Identité : Minos Mitsotakis 5

Description : Riche héritier de la famille Mitsotakis, Minos est un fumeur de cigares invétéré. Quinquagénaire, la chevelure poivre et sel toujours en bataille, il est râleur et colérique.

Titan : Cronos

Influence : Hermès est le directeur et rédacteur en chef du célèbre Globe Impérial, et possède donc un certain contrôle sur l'information dans l'Aftokratorias.

Poséidon

Identité : Javycous Utaque

Description : Le seahandler Javycous est un vieux marin décontracté, basané par le sel et le soleil des mers du sud, toujours souriant et bon enfant.

Titan : Océan

Influence : Poséidon dirige la Drachensee Ltd, une société spécialisée dans la construction et l'armature d'hyperichoriers. Il détient l'une des plus puissantes flottes maritimes du Rike.

Zeus

Identité : Ph. Enziudos Oskitugronou

Description : Enziudos est un quinquagénaire bonhomme, barbu, une sorte de Père Noël sympathique. Il est également un homme d'affaires et de sciences d'une très rare efficacité.

Titan : Rhéa

Influence : Zeus a fondé Kvasir EA, sa firme de recherche en biologie, afin de trouver un remède à l'étrange mal qui affecte Rhéa. Depuis, Kvasir s'est également spécialisée dans l'armement et, de manière globale, la technologie, et est principalement active dans l'Aftokratorias.

Ichor

La vérité est sous le nez de tout le monde en cette ère de haute technologie. Dans la mythologie grecque, l'ichor désigne le sang des dieux, différents des mortels. C'est le sang qui coule dans les veines de Zeus et des autres Olympiens. L'ichor moderne est un liquide aux propriétés similaires à notre pétrole dont les citoyens de Gaïa abreuvent leurs moteurs à explosion, avec lequel ils fabriquent les bas-nylons de leurs épouses et leur maquillage.

Vous le savez désormais, il s'agit en réalité du sang des Titans. Zeus et ses compagnons n'étaient pas des dieux, tout simplement des humains qui surent tirer leurs pouvoirs de l'ichor. Ils furent les premiers Megatrons, et les premiers ichoromanes.

Les propriétés chimiques de base de tous les ichors sont identiques, à savoir qu'on peut les employer pour à peu près les mêmes fonctionnalités que le pétrole, mais des différences, subtiles ou non, apparaissent. Certains ichors sont doués d'une forme de conscience propre, ou semblent en tout cas l'être, un peu comme s'ils étaient hantés. Parfois, cela n'a aucune conséquence, et parfois les objets issus de l'industrie ichorifère se comportent eux-mêmes de façon très personnelle. Ainsi, un bas nylon fait à base d'ichor peut être parfaitement inoffensif durant toute sa durée d'existence, comme il peut soudainement se filer de lui-même, ou même resserrer sa maille au moment le plus inopportun. Fort heureusement pour les géants ichoriers et les industriels, ce genre d'incident demeure très rare, et le grand public n'est encore que peu conscient du danger. Dans tous les cas, quelle que soit la forme de l'ichor, chaussette,

carburant ou gaz du système Phillipidès, la conscience du Titan dont il est issu l'habite. La pollution d'ichor, qui baigne la civilisation occidentale de ses méphitiques effluves depuis plus d'une génération, provoque des mutations (voir Pathologie Mu), de nombreuses morts à la naissance ou en bas âge, et rend les gens plus enclins à la folie.

Dans les prochains chapitres, nous allons explorer la manière d'acquérir des Rangs d'ichor, et par extension des Megas, les effets néfastes de la pathologie Mu et de l'ichornétique. Vous devriez idéalement tenir à jour vous-mêmes les divers Rangs d'ichor et d'ichoromanie de vos joueurs, tant que ces derniers ne sont pas vraiment très au courant. Ceci vous permet de laisser planer le doute, et de conserver un peu de mystère sur les rouages réels du monde.

Réseau Phillipidès

Bien évidemment, le gaz utilisé par le réseau Phillipidès étant du gaz d'ichor, il est extrêmement polluant. Dans les lieux où il est le plus concentré (réservoirs, concentrateurs et parfois certaines canalisations), il lui arrive même de développer une conscience propre, dont le comportement est fonction du ou des Titans dont il est issu en majorité (généralement Japet, qui par chance n'est pas le pire). Ce comportement aléatoire est à l'origine de nombreuses pannes ou erreurs de transmission relativement bénignes, mais peut également engendrer de véritables catastrophes. Explosions imprévisibles, apparition de véritables golems d'ichor, dont la forme peut varier fortement, pollution onirique de toute un quartier (une pollution atteignant spécifiquement les rêves des gens et les

rendant complètement fous, à court ou moyen terme). La plupart des événements les plus graves sont gérés par un bataillon d'intervention de Marathon, des hommes en khiton noir très sobre dont personne ne connaît le nom ni l'existence. Pour l'instant, le public n'est pour l'instant pas encore au courant du danger. De nombreuses légendes urbaines tentent néanmoins d'expliquer les pannes et les apparitions, à l'Aède de faire preuve d'imagination en ce sens.

Ichoromates

Chacune de ces machines contient une parcelle de conscience du Titan dont l'ichor l'alimente. Certaines études tenues secrètes ont démontré un certain nombre de faits troublants, comme par exemple une activité cérébrale suspecte au repos, des délais de réponse parfois inattendus, notamment lorsqu'on demande à l'ichoromate d'accomplir des tâches avilissantes. Aucune révolte n'a encore été enregistrée, mais il s'agit peut-être d'une question de temps.

Le temps que suffisamment d'ichoromates soient créés avec le même ichor et que le Titan concerné comprenne mieux comment gérer ces étranges androïdes...

Le DEP, pour nettoyer certaines zones dangereuses de leur vermine (notamment les gangs) utilise depuis peu des Skylos, un modèle d'hybride ichoromate et hermaphore révolutionnaire. De qualité militaire et fabriqués par Daedalos, ils sont très évolués, et tous conçus avec de l'ichor de Japet, très répandu dans l'Aftokratorias. Le DEP a décidé de les employer pour leur résistance et leur capacité à chasser en meute. Ce que le DEP n'a pas encore réalisé, c'est que les Skylos, au travers du réseau Phillipidès, ont commencé à

développer une conscience collective. Souvent utilisés à des fins meurtrières et témoins de scènes sordides, les engins du DEP accumulent un potentiel de haine et de violence qui finira tôt ou tard par créer de graves problèmes.

Ichoromanie

La dépendance à l'ichor survient dans trois cas distincts :

- ❖ consommation d'ichor raffiné pour obtenir des Megas
- ❖ obtention d'une mupathie
- ❖ implantation d'une prothèse ichornétique

Cette dépendance est décrite par l'échelle d'ichoromanie. Cette dernière vaut toujours 100 moins le total des Compétences d'ichor du Paragon. La mupathie et l'ichornétique ont des impacts spécifiques, voir les sections dédiées. L'ichoromanie ne varie que lors des trois cas susmentionnés. Selon l'avancement de la dépendance, l'ichoromane subira des effets négatifs, plus ou moins fréquemment.

A chaque échéance, le Paragon devra réussir un jet sur son ichoromanie pour ne pas succomber à son addiction. Traitez son score d'ichoromanie comme une simple Compétence.

Si le joueur réussit son jet, la vie de son Paragon continue normalement jusqu'à la prochaine échéance. S'il rate son jet, il lui faut impérativement une dose d'ichor. S'il ne s'injecte pas une dose d'ichor rapidement (comptez entre une demi-heure et une heure au grand maximum), il subira des malus à tous ses jets jusqu'à ce qu'il obtienne une dose. Le Paragon se retrouve dans le

même état qu'un héroïnomane en phase de manque aggravé. De plus, si le Paragon ne prend pas une dose d'ichor raffiné dans les vingt-quatre heures, il perd l'usage de tous ses Megas et subit les mêmes effets, sur la même durée, qu'un héroïnomane en phase de désintoxication. Le Paragon ne réacquiert ses Megas que s'il prend la dose d'ichor qui lui manque. En revanche, l'origine de l'ichor ne joue aucun rôle – n'importe quel Titan fera l'affaire. Le Paragon conserve toujours le niveau de ses Compétences d'ichor et de son ichoromanie. Il est impossible de se désintoxiquer.

Lorsque vos joueurs découvrent l'univers d'Ichorpunk, il est préférable que le joueur ne soit pas vraiment au courant de son état, et que vous teniez les comptes vous-mêmes. Demandez-lui simplement, lorsqu'une échéance arrive, de lancer un D100, vérifiez vous-même la réussite et, le cas échéant, expliquez-lui les effets.

Abysses

Très peu d'individus le savent, même parmi ceux qui sont déjà intoxiqués, mais l'ichoromane devient de plus en plus intimement lié aux Titans dont il tire ses Megas ou sa mutation. Malheureusement pour le Paragon, l'ichor agit comme un parasite, et prend de plus en plus le contrôle de son hôte. Plus le Paragon devient puissant, plus il risque de voir son esprit dominé par celui des Titans. Les premières manifestations sont sporadiques. Plus le Rang d'ichor d'un Titan donné avance, plus ce dernier obtient de contrôle sur le Paragon.

En termes de jeu, considérez qu'un Paragon est à l'abri jusqu'à ce qu'il atteigne 20% dans une Compétence d'ichor. Dès ces 20% en revanche, le Titan peut, lorsque cela est intéressant pour l'Aède, forcer la main du

Paragon, c'est à dire lui faire accomplir un acte, prendre une décision, contre son gré. N'oubliez jamais de laisser planer le doute quant aux raisons de ces soudains écarts... Le Titan peut aussi, gratuitement et à tout moment, décider de communiquer par le biais de rêves ou de visions avec son hôte. Pour les communications tout comme pour forcer la main du Paragon, on détermine si le Titan réussit ou non en confrontant sa DE à la DE du Paragon. La DE du Titan est égale à la valeur de la Compétence d'ichor correspondante du Paragon.

En cas de réussite du Titan, le Paragon devra effectuer un jet de Stoa. S'il rate son jet, il perdra un nombre de points de Stoa déterminé par la gravité et l'impact de l'action du Titan :

- ❖ 1D4 : action sans grande importance pour le Paragon, qui se contente de rationaliser; il est sans doute distrait ou fatigué
- ❖ 1D6 : action ennuyeuse, mais qui pourrait être due par ex. à un spasme musculaire ou une impulsion; rien de grave, mais tout de même... quelque-chose l'intrigue
- ❖ 1D10 : action problématique, que le Paragon n'aurait a priori pas faite (prendre la mauvaise décision au mauvais moment en connaissance de cause); le doute s'installe, le Paragon a peut-être besoin de vacances
- ❖ 1D20 : action marquante, que le Paragon n'aurait absolument jamais faite (tirer sur le témoin qu'il est sensé protéger); les nerfs sont à vifs, la panique s'approche à grands pas, le Paragon perd-il la raison ?

- ❖ 1D100 : action révoltante, qui va faire totalement douter le Paragon de sa santé mentale (abattre froidement son propre enfant); la fin est proche...

Le Titan peut tenter de prendre le contrôle du Paragon (ou contact avec lui) un nombre limité de fois par semaine. Considérez que le Titan dispose d'un pool de tentatives, égal au Rang de la Compétence d'ichor correspondante du Paragon (voir plus bas pour la définition du Rang). Chaque réussite diminue ce pool d'un point. En cas de prise d'ichor raffiné, le pool remonte immédiatement à son maximum.

Si un Megatron survit longtemps, il n'est pas rare qu'il évolue, volontairement ou non, dans plusieurs couleurs d'ichor. Dans ce cas, les volontés des différents Titans s'opposent, des alliances se forment et se dissolvent, jusqu'à ce que le Paragon devienne complètement fou, ou qu'un dérangement -- et instable -- équilibre s'installe. Façon camion de nitroglycérine lancé à toute berzingue sur une route en mauvais état...

Ichornétique

Si les prothèses ichornétiques sont plutôt utiles, voire carrément balèzes, elles ont hélas également un impact sur l'ichoromanie du Paragon. En effet, les prothèses sont fabriquées à partir d'un polymère d'ichor. Il est impossible de faire cohabiter dans la même structure de polymère deux ichors différents. Une prothèse posée est littéralement attachée au corps du Paragon, et diffuse donc une partie de l'essence du Titan dans le corps du porteur, tout autant qu'une bonne vieille injection en intraveineuse. L'impact sur l'ichoromanie à l'installation est le suivant :

- ❖ petite prothèse : 1D6
- ❖ prothèse moyenne : 2D6
- ❖ grande conversion : 3D6

Tant que le Paragon ne dispose pas de Megas, ou n'est pas un mupath, si son niveau d'ichoromanie déclenche des crises, ces dernières pourront être calmées par l'absorption en intraveineuse d'une solution d'ichor fournie par le Charcuteur. Cette solution, appelée communément "la soupe", est utilisée pour fabriquer le polymère d'ichor. Il s'agit de la résultante d'un procédé de raffinage de l'ichor très proche de celui utilisé pour les Megatrons, mais suffisamment éloigné pour ne pas déclencher l'apparition de Megas. Aucun avantage et tous les inconvénients, diront certains. A priori, la "soupe" n'est fournie que par les Charcuteurs.

Megatrons

Un Megatron est un individu qui, en s'injectant de l'ichor par intraveineuse, a obtenu des pouvoirs, que l'on appelle des Megas. L'ichor nécessaire doit être raffiné d'une manière très différente du raffinage industriel qui produit, notamment, de quoi alimenter les moteurs à explosion. Ce raffinage, appelé communément « procédé alchimique », révèle de manière plus éclatante la véritable couleur de l'ichor, indiquant de cette manière au connaisseur de quel Titan ou Titanide il provient. A titre de comparaison, l'ichor brut possède la même couleur, mais de manière plus éthérée, en raison des impuretés minérales. Lorsqu'il est raffiné industriellement, il perd cette couleur au profit d'une couleur rosâtre neutre. Le procédé alchimique fut conservé jalousement au travers des âges par quelques alchimistes et des sociétés occultes.

Si des Megatrons ont plus ou moins toujours existé, ils sont devenus depuis la fin de la Guerre plus publics et moins discrets, peut-être à cause de l'influence dans l'imaginaire des hyperhéros de gestes dessinées. Au Zhongguo, le phénomène a pris un visage un petit peu différent. Si certains Megatrons traditionnels existent, la plupart utilisent pour obtenir des résultats similaires des tatouages. L'encre, faite d'un ichor raffiné selon un procédé très similaire, sert de support énergétique au tatouage. Ce dernier peut être comparé à un circuit imprimé proche de ceux utilisés pour créer les ichoromates. La rumeur dans les cercles éclairés occidentaux prétend que cette méthode, qui évite de s'injecter par intraveineuse de l'ichor raffiné, protège de l'ichoromanie et de la domination du Titan. Il n'en est rien. Les Megatrons du Zhongguo qui sont tatoués

doivent recharger leurs Megas selon les mêmes règles que les Megatrons. Ils procèdent tout simplement différemment, en pratiquant des injections intramusculaires directement dans le tatouage concerné. Le fait que ces Megatrons asiatiques soient la plupart du temps également des maîtres dans un ou plusieurs arts martiaux explique leur prétendue résistance.

Acquisition initiale

L'ichor nécessaire à l'acquisition de Megas est le produit d'un raffinage spécial. Le procédé exact n'est connu que de quelques rares occultistes. Ce procédé ne devrait jamais être connu ou maîtrisé par les Paragons, à moins qu'ils ne jouent déjà dans la cour des grands. L'ichor raffiné devrait, au début du moins, s'acquérir lors d'une épopée. Une fois les premières injections faites, rien ne vous empêche d'aider vos joueurs à acquérir un fournisseur officiel, ou de les guider vers des filières sous le manteau, par ex. auprès d'individus spécialisés et louches... une très bonne source de péripéties.

Pour acquérir les premiers 10% d'une couleur d'ichor donnée, un Paragon doit s'injecter 5 cl de cet ichor raffiné alchimiquement.

Cette règle d'acquisition s'applique à l'ichor de Titans se trouvant dans le Tartare. En effet, même s'il est raffiné parfaitement, leur ichor reste très dilué. La consommation d'ichor de Titan n'étant pas dans le Tartare, comme celui d'Hypérion ou de Rhéa, octroie dès la première injection D4 x 20% dans l'ichor consommé à la place des 10%. Il est donc possible de devenir un Megatron de Rhéa de 80% d'un seul coup.

Aidez votre joueur à définir le Mega que la première tranche de 10% lui octroie. Les exemples fournis dans la

liste des Megs devraient vous aider à estimer ce qu'il est possible ou non de réaliser pour un Rang d'ichor donné.

Décidez ensuite des éventuels effets concrets (en termes de jeu) que le Mega peut avoir (par ex. quantité de dégâts, portée, etc.). Chaque couleur d'ichor fournit en outre un avantage particulier qui fonctionne en général automatiquement (c'est-à-dire sans jet). Cet effet est également défini dans les exemples de Megs.

Pour rendre les choses plus attrayantes, plus vivantes, ne vous contentez pas d'une création purement technique du Mega. Par le biais de petites scènes, faites jouer à votre joueur (idéalement seul) les effets et la découverte de l'effet automatique, puis amenez-le à découvrir graduellement son Mega, à expérimenter.

Exemple : Jérôme amène son Paragon Achilles Xentor à s'injecter une dose d'ichor jaune, qui s'avère être, chose qu'il ignore, de l'ichor d'Hypérion. Pendant quelques heures, Achilles subit des hallucinations dignes d'un trip au LSD, puis découvre peu à peu qu'il peut désormais supporter une très grande chaleur, au point qu'une flamme ne le brûle presque plus (c'est l'effet automatique). Afin de guider Jérôme, l'Aède met ensuite en scène quelques événements qui l'aident à comprendre les domaines couverts par l'ichor d'Hypérion, en l'occurrence la lumière et le feu. L'Aède guide ensuite Jérôme, à l'aide de petites scènes supplémentaires (et de quelques informations concrètes hors roleplay) à définir le pouvoir de Rang 1 d'Achilles pour cet ichor. Jérôme choisit de pouvoir enflammer un objet inflammable (la précision est importante...) en le touchant, dans l'optique d'utiliser ce pouvoir au corps à corps. Une fois le pouvoir amené ainsi en jeu, l'Aède et

Jérôme prennent enfin quelques brèves minutes pour clarifier les règles encadrant l'utilisation du Mega.

Il est en théorie impossible d'acquérir des Megs à la Création du Paragon, les règles du Livre de Base ne le mentionnent d'ailleurs même pas. Une fois encore, vous êtes seul juge. Vous pouvez tout à fait opter dès le début pour un style de jeu plus pulp, où les Masques et les Megatrons sont légion, comme c'est le cas dans certains univers de jeu ou de comics. C'est évidemment possible, c'est d'ailleurs plus ou moins ainsi que cet univers est né dans l'imagination de ses créateurs. Néanmoins, cela devrait être réservé à des joueurs qui connaissent déjà bien l'univers et veulent en explorer d'autres facettes. Beaucoup d'éléments du jeu peuvent perdre de leur relief lorsque vos joueurs interprètent des hyperhéros.

Utilisation

Pour faciliter la compréhension de l'impact du niveau d'avancement d'un Paragon dans une couleur d'ichor, on sépare artificiellement la valeur de sa compétence en Rangs, selon cette échelle :

Compétence	Rang
10%	1
20%	2
40%	3
60%	4
80%	5

Pour utiliser un Mega, le joueur doit simplement effectuer un jet sur sa Compétence d'ichor. En cas d'échec, le Mega ne fonctionne pas, ou très mal, ou bizarrement, selon le choix de l'Aède.

Même si rien n'est précisé dans la description du Mega, il est parfois possible de résister aux effets des Megas par le biais d'une Caractéristique, d'une Compétence ou d'un autre Mega. Comme d'habitude, le bon sens prime. Un projectile suffisamment lent peut être esquivé. On peut se défendre contre une tentative de domination mentale avec sa DE, auquel cas il s'agit d'un jet d'opposition entre la DE de la cible et la Compétence du Megatron, éventuellement assaisonné d'un bonus pour ce dernier.

Évolution

Une compétence d'ichor évolue comme toute Compétence, à deux exceptions près :

- ❖ l'augmentation est de 1D6 et non de 1D10
- ❖ il est nécessaire de s'injecter de l'ichor raffiné de la bonne couleur pour rendre l'évolution effective

La dose nécessaire est fonction du niveau d'avancement de la compétence, comptez environ nouveau Rang x 10cc. L'injection provoquant les mêmes effets que lors de l'acquisition initiale, découverte d'un potentiel nouveau Mega inclus, il est plus que recommandé de la pratiquer dans des conditions de calme et avec du temps à disposition. Le faire au beau milieu d'un combat n'est probablement pas la meilleure des idées...

Pathologie Mu

Entre 732 et les années 740, à peine une centaine de cas graves fut répertoriée par une section spéciale du DEP sur tout le territoire de l'Empire. Transformations animales ou végétales partielles, étranges capacités incendiaires, lévitation mesurée, contrôle apparent sur la matière, bras et jambes multiples, dérangeantes mutations d'ordre purement esthétique, cancers inexplicables ne sont que quelques exemples parmi tant d'autres des cas de pathologie Mu relevés par le DEP. Puis ce fut l'explosion. Entre 740 et 750, la quantité de cas mineurs crut de manière presque exponentielle, tandis que les cas graves se faisaient plus rares. Ou plus discrets.

Types de mutations

Mutations esthétiques

De nature très variée, ces mutations n'affectent que légèrement l'individu et peuvent facilement passer inaperçues en public. Oreilles légèrement pointues, yeux violets, cheveux bicolores ou peau écailleuse par endroits sont les mutations les plus fréquentes. Certains individus développent des couleurs de peaux peu communes, des ongles toujours colorés, voire des iris félins ou reptiliens, ce qui s'avère déjà moins discret. Néanmoins, en règle générale, il s'agit de mutations qui ne gêne pas vraiment les interactions sociales.

Mutations handicapantes

Chez certains individus, les mutations esthétiques sont handicapantes. Cornes, troisième œil, troisième bras, jambes de satyre et queue pointue sont les cas les plus

fréquents parmi les cas bénins. Les cas les plus malins recensés s'apparentent à des maladies graves : tumeurs, bubons purulents, membres, sens ou organes atrophiés ou hypertrophiés, défaillances mentales.

Les effets sur la santé physique ou mentale du Paragon, sur ses capacités, doivent se ressentir par le biais d'une modification d'une Caractéristique. Diminution de l'AD pour un bras atrophié, diminution de la Stoa pour une défaillance mentale, diminution des Zois pour une tumeur ou un organe atrophié. Le modificateur doit être de 1 à 10 points, en fonction de la gravité de la mutation (déterminée à la création en tirant un D10). Attention cependant, ce modificateur ne doit être appliqué que lorsque la mutation a un effet direct. Il peut même être positif, selon les cas. Un bras hypertrophié peut par exemple fournir des bonus au combat au corps à corps, mais gênera pour franchir un passage étroit, tout en rendant un Paragon moins discret. Sans compter que, dans certains cas, des mutations apparentes peuvent attirer les inimitiés de personnes xénophobes.

Ces mutations sont particulièrement handicapantes en société. Toutes les relations sociales devraient être péjorées en fonction de la gravité et de la pertinence du handicap. Un troisième œil bien visible est très dérangeant, une tumeur maligne qui tue silencieusement son porteur nettement moins.

Mutation de pouvoir

Également appelée mupathie, cette mutation, qui s'accompagne toujours des deux précédentes, survient dans une toute petite portion de la population (environ 5%). Lors de la création d'un Paragon, si le joueur obtient un score supérieur à 95 à la Roulette Mu, il

obtient une mutation esthétique et une mutation handicapante, mais également un Mega gratuit. Prenez le joueur à part et expliquez-lui, brièvement, qu'il dispose d'un pouvoir similaire à certains pouvoirs d'hyperhéros. Ne lui parlez pas d'ichoromanie, de Titans, d'ichor, etc., sauf bien évidemment si le joueur connaît déjà la vérité, notamment sur la Pathologie Mu. Faites-lui ensuite tirer un D4. Le score obtenu définira le Rang du Mega, et donc la valeur de la Compétence associée.

Notez à son insu de quel Titan son Mega est issu. En fonction du Titan, du Rang et des envies du joueur, guidez-le vers une description et une définition technique du Mega comme vous le feriez pour un Megatron.

Le plus grand problème du mupath, c'est qu'il ne sait pas d'où lui viennent ses pouvoirs, il peut donc très bien passer l'intégralité de son existence sans jamais s'injecter de l'ichor raffiné, et subir toutes les crises sans avoir la moindre idée de comment les éviter. Si pour une raison ou une autre un mupath s'injecte de l'ichor raffiné, traitez la chose selon les règles des Megatrons et de l'ichornétique. S'il s'injecte/est ichornétisé par l'ichor de son mupath, le Rang de ce dernier pourra augmenter normalement, comme pour un Megatron normal.

En cours de jeu, une mupathie s'utilise en effectuant un jet de la Compétence correspondante, à l'instar du fonctionnement des Megas chez les Megatrons. Quelques différences majeures cependant :

- ❖ un mupath ne doit pas prendre d'ichor raffiné pour 'recharger' ses pouvoirs; la pollution ambiante suffit (ce qui peut avoir des conséquences amusantes hors des centres urbains...)

- ❖ dans les mêmes intervalles qu'un Megatron de Rang similaire, un mupath subit des crises violentes mais de brève durée (Rang x minutes). Leur effet peut varier en intensité selon le Rang de la mupathie, par ex. de simples tremblements très gênants ou des crises similaires à des crises d'épilepsie
- ❖ un mupath n'a qu'un seul pouvoir, quel que soit son Rang; un mupath de Rang 5 n'a donc qu'un Mega de Rang 5, et pas 5 Megas, dont 1 de Rang 1, 1 de Rang 2, etc.
- ❖ en dehors de circonstances scénaristiques, un mupath ne peut pas faire évoluer la Compétence de son Mega

Exemple : Mathilde, durant la création de 'Blender Jack', son nouveau Paragon bretonien, a obtenu un 98 sur son jet de Roulette Mu. Prise à part par l'Aède, qui lui explique la situation, elle obtient un 3 sur son D4, sa mupathie sera donc de Rang 3. Trouvant l'idée amusante, elle aimerait que son Paragon puisse générer des mini-tornades localisées, capables de renverser un adulte bien portant.

Gammes de Megas

Nous allons dans les prochaines pages lister les divers Titans, leur couleur, leur position (dans le Tartare ou libres), et les types de capacités surnaturelles que leur ichor fournit. Attention cependant : il ne s'agit en aucun cas d'une liste exhaustive à prendre religieusement tel un recueil de sorts dans un jeu de rôle médiéval fantastique ! Les Megas listés ci-après sont indicatifs. Ils vous montrent ce que chaque Rang devrait permettre de faire, en gros. Ceci permet à l'Aède de comprendre si au Rang 4 de Crios il est possible pour un Megatron de juste cracher du feu, ou s'il peut carrément faire apparaître un volcan. Ces Megas donnent une indication sur la portée, la puissance relative du Rang concerné, et doivent servir de base technique à l'Aède pour créer, pour chaque Megatron, des Megas particuliers.

Coéos

Couleur d'ichor : marron

État : Tartare

Pouvoir : sur le vide et les grands espaces

Effet gratuit : ne jamais avoir le vertige, se sentir à l'aise dans les hauteurs

Rang 1 : sauter 5x plus haut/loin que la normale

Rang 2 : escalader facilement des parois peu élevées, des murs et autres obstacles de taille raisonnable (à la façon des héros de films d'arts martiaux, en bondissant de point d'appui en point d'appui)

Rang 3 : escalader de grandes parois, des bâtiments entiers, gravir l'Everest en solitaire sans équipement

Rang 4 : lévitation – permet par exemple de flotter dans l'air pour atterrir en douceur après avoir sauté d'un immeuble

Rang 5 : voler comme un oiseau

Crios

Couleur d'ichor : vert foncé

État : Tartare

Pouvoir : le règne animal et végétal

Effet gratuit : capacité empathique touchant les animaux et la vie végétale (càd sentir, parfois confusément, ce qu'ils ressentent)

Rang 1 : parler et donner des ordres simples aux plantes et animaux (dès le Rang 3, les ordres peuvent être complexes)

Rang 2 : donner à un végétal des capacités animales (capacité à se déplacer, etc.)

Rang 3 : utiliser une capacité animale ou végétale (par exemple disposer temporairement de griffes, de crocs, d'une fourrure, de crocs à poison etc.). Il est possible d'en changer, mais une seule est active à la fois

Rang 4 : utiliser jusqu'à trois capacités animales ou végétales distinctes en même temps

Rang 5 : prendre l'apparence de n'importe quel animal ou végétal. La transformation est physique, et donc le Paragon possède toutes les capacités de l'animal ou du végétal en question, mais conserve ses Caractéristiques de DE, d'AS ainsi que ses connaissances

Cronos

Couleur d'ichor : rouge foncé

État : Tartare

Pouvoir : cinétique

Effet gratuit : oeil pour les trajectoires (bonus de 10% à tout ce qui requiert une trajectoire)

Rang 1 : agir sur la cinétique d'un petit objet (grosseur d'un poing), ce qui lui permet de se déplacer, de tomber, d'être freiné etc.

Rang 2 : agir sur la cinétique d'un objet de taille moyenne (un poste de radio)

Rang 3 : agir sur la cinétique d'un objet de grande taille (un humain)

Rang 4 : agir sur la cinétique de plusieurs objets en même temps (jusqu'à D20 objets de petite taille, D10 de taille moyenne et D4 de grande taille)

Rang 5 : agir sur la cinétique de plusieurs objets en même temps (jusqu'à D100 objets de petite taille, D20 de taille moyenne et D10 de grande taille)

Hypérion

Couleur d'ichor : jaune

État : libre

Pouvoir : le feu, la lumière

Effet gratuit : supporter une plus grande chaleur qu'une personne normale, résister aux brûlures légères

Rang 1 : allumer d'un regard quelque-chose d'inflammable, produire au creux de la main une petite lumière pour s'éclairer

Rang 2 : allumer d'un regard quelque-chose de non inflammable, produire une grande lumière dans la main

qui peut éclairer une grande pièce ou être canalisée comme un projecteur

Rang 3 : créer un grand feu sans le moindre combustible, produire une grande chaleur en intérieur comme en extérieur, produire une forte lumière dans la main qui peut éclairer une grande zone

Rang 4 : devenir une torche humaine pour créer un énorme brasier pendant 1 minute, jeter des boules de feu de taille moyenne

Rang 5 : jeter des grandes boules de feu, des rayons de lumière cohérente, se transformer en Phénix

Japet

Couleur d'ichor : violet foncé

État : Tartare

Pouvoir : illusions

Effet gratuit : psychométrie, à savoir ressentir des sensations, des visions, à propos des objets que l'on touche, des lieux qu'on visite

Rang 1 : créer une illusion visuelle simple statique, de taille humaine; l'illusion se dissipe au toucher

Rang 2 : créer une illusion visuelle simple mobile, de taille humaine; l'illusion se dissipe au toucher

Rang 3 : passer à travers un mur

Rang 4 : voir l'invisible, voir à travers les murs, percevoir les illusions majeures, obtenir des informations précises de la part d'un lieu ou d'un objet

Rang 5 : créer une grande illusion (jusqu'à un stade carré) ou plusieurs petites, qui peuvent interagir de manière crédible

Océan

Couleur d'ichor : bleu très foncé

État : libre

Pouvoir : l'eau

Effet gratuit : questionner l'eau présente dans une pièce (par ex. une flaque, une bouteille d'eau) et d'obtenir une réponse simple (oui ou non). Une seule question par objet, et il est impossible d'utiliser ce pouvoir pour questionner l'eau des êtres vivants...

Rang 1 : contrôler les liquides (jusqu'à 100 l)

Rang 2 : contrôler les liquides (jusqu'à 1000 l)

Rang 3 : modifier le flux de l'eau et des liquides dans un être vivant, pour aider ou nuire (gain/perte de D10 Zois)

Rang 4 : contrôler les liquides (jusqu'à 10'000 l)

Rang 5 : nager de façon surhumaine et pendant une longue période (permet par exemple traverser un détroit à la nage en quelques minutes au lieu de plusieurs heures)

Mnémosyne

Couleur d'ichor : argent

État : Tartare

Pouvoir : l'esprit

Effet gratuit : comprendre la vraie nature d'une personne après une courte discussion

Rang 1 : modifier temporairement les sentiments entre 2 personnes

Rang 2 : faire croire à une personne que le Paragon est un supérieur hiérarchique, ou un ami, ou un ennemi

Rang 3 : envoyer son esprit hors de son corps pour voir, entendre ou parler au loin. Le corps reste vulnérable et est inconscient. L'esprit ne peut que faire vibrer l'air pour produire des sons

Rang 4 : lire les nouvelles pensées de surface d'une personne (pas ses souvenirs)

Rang 5 : manipuler les pensées, effacer des souvenirs, en implémenter d'autres (un jet de DE/2 en opposition permet d'y résister, une tentative par jour)

Phébé

Couleur d'ichor : rouille

État : Tartare

Pouvoir : aptitudes physiques

Effet gratuit : être plus rapide, plus endurant, plus fort. Le Paragon accroît (au choix) sa RO, son AD, ses Zois ou son Tachyos de 20 points

Rang 1 : augmenter RO, AD, Zois ou Tachyos de D10 temporairement (un tour)

Rang 2 : augmenter RO, AD, Zois ou Tachyos de 2D10 temporairement (un tour)

Rang 3 : augmenter RO, AD, Zois ou Tachyos 3D10

Rang 4 : augmenter RO, AD, Zois ou Tachyos 4D10

Rang 5 : augmenter RO, AD, Zois et Tachyos de 5D10

Rhée

Couleur d'ichor : or

État : libre

Pouvoir : vie

Effet gratuit : être immunisé contre les maladies normales (i.e. non surnaturelles)

Rang 1 : soigner Rang x D4 Zois

Rang 2 : soigner Rang x D8 Zois

Rang 3 : immuniser contre tous les toxiques (surnaturels ou non) durant un Combat

Rang 4 : soigner Rang x D4 Zois sur Rang x cibles à proximité

Rang 5 : soigner Rang x D8 Zois sur Rang x 2 cibles à proximité

Theia

Couleur d'ichor : gris foncé

État : Tartare

Pouvoir : ombres

Effet gratuit : Furtivité augmentée de 20% si une zone d'ombre de taille suffisante est à disposition

Rang 1 : créer une zone d'ombre fixe de 2 mètres de diamètre autour du Paragon pour la durée d'un Combat

Rang 2 : projeter à Rang x 10 mètres une zone d'ombre similaire de 2 mètres de diamètre

Rang 3 : dissimuler pendant Rang x 10 minutes un objet de taille humaine dans l'ombre; un malus de Rang x 4% s'applique à tout jet visant à repérer visuellement l'objet (requiert que l'individu cherchant l'objet ait une raison de se douter qu'il est là...)

Rang 4 : utiliser des jeux d'ombre et de lumière pour modifier son apparence; durée Rang x 10 minutes; un malus de Rang x 5% s'applique à tout jet visant à déceler la supercherie

Rang 5 : dissimuler pendant Rang x 10 heures un objet de taille humaine dans une ombre préexistante d'au moins la moitié de la taille de l'objet; un malus de Rang x 10% s'applique à tout jet visant à repérer visuellement l'objet (requiert que l'individu cherchant l'objet ait une raison de se douter qu'il est là...)

Thémis

Couleur d'ichor : beige

État : Tartare

Pouvoir : justice

Effet gratuit : prendre finement conscience des injustices présentes autour de soi (par ex. une escroquerie, un mensonge, un abus de pouvoir, etc.)

Rang 1 : sentir les intentions précises d'une personne présente (par exemple attaquer, mentir, aller aux toilettes...)

Rang 2 : analyser l'aura des personnes présentes (impression générale) ou d'une personne précise (détails précis)

Rang 3 : analyser les relations entre les personnes présentes (amour, haine, etc.)

Rang 4 : prendre pour la durée d'un Combat D10% d'une Compétence à une cible que l'on peut voir, pour les transférer à une autre cible que l'on peut voir également (marche également sur soi)

Rang 5 : prendre pour la durée d'un Combat D20% d'une Compétence à une cible que l'on peut voir, pour les transférer à une autre cible que l'on peut voir également (marche également sur soi)

Téthys

Couleur d'ichor : bleu très clair

État : libre

Pouvoir : méditation

Effet gratuit : ne jamais subir les effets de la peur

Rang 1 : regagner ou faire regagner 1D4 point de Stoa

Rang 2 : regagner ou faire regagner 2D4 points de Stoa

Rang 3 : pour la durée du Combat, une Caractéristique/Compétence est augmentée de Rang x D10 points

Rang 4 : pour la durée du Combat, deux Caractéristiques/Compétences sont augmentées de Rang x D10 points (1 jet par Caractéristique/Compétence)

Rang 5 : pour la durée du Combat, trois Caractéristiques/Compétences sont augmentées de Rang x D10 points (1 jet par Caractéristique/Compétence)

L'envers du décor

Vous trouverez dans cette partie plusieurs éléments qui existent en toile de fond du monde d'Ichorpunk, notamment certains secrets du monde de l'industrie, des sports et du cinéma, et quelques organisations occultes. Tous ces éléments peuvent aisément servir d'accroche à des scénarios.

Organisations occultes

Awelya' Fewyeb

Awelya' Fewyeb (littéralement les Gardiens de Phébé) est une société secrète moyenne-orientale, basée à Bâbil, près de cette frontière alexandro-arabe qui, depuis la fin de la guerre, est devenue une zone disputée entre les troupes du Tianchao Zhongguo et celles de l'Aftokratorias.

Son fondateur, Alal el Kalib, un berger, découvrit accidentellement le gisement d'ichor sis en plein Royaume de Saba en 713. Poursuivant l'une de ses chèvres, il tomba dans une crevasse et, après plusieurs dizaines de mètres de chute, fut plongé dans un étrange liquide de couleur rouille, l'ichor de Phébé. Immédiatement envahi par un doux rêve, le berger, confronté à la Titanide de la vengeance, fut totalement subjugué. Assailli par des connaissances qu'il ne maîtrisait pas et par des pulsions destructrices sans précédent, il réussit par un étonnant effort de volonté à fuir les lieux, qui furent redécouverts quelques mois plus tard par un groupe de prospecteurs arabes, lesquels s'entre-tuèrent. De longs mois d'errance plus tard, Alal fut recueilli par des prêtres d'Apollon à Bâbil, lesquels le

soignèrent et en profitèrent pour l'éduquer. Une dizaine d'années passèrent, et Alal, demeuré au temple, toujours dévoré par la vengeance mais désormais érudit, fonda l'Awelya' Fewyeb, dont l'objectif primaire est de sauver Phébé, ou à tout le moins de la venger. Les objectifs concrets de la secte sont malheureusement très flous, la Titanide n'étant pas exactement en mesure de diriger sa colère de manière efficace. En conséquence, les agissements de la secte sont plutôt erratiques : attentats contre les prospecteurs qui tentent de piller Phébé, actions politiques plus mesurées pour tenter de prendre le contrôle du gisement, malgré de faibles moyens, mais surtout actions d'éclat un peu partout sur la planète, guidées par les rêves d'Alal, pour réussir à cibler la vengeance de la Titanide.

Balampakal

Le Balampakal (littéralement jaguar bouclier) est le défenseur historique des secrets de la civilisation olméco-maya, carrément balayée par l'invasion hellénistique du 5ème siècle. Depuis la fin du 7ème siècle, l'organisation, modernisée, se bat sur plusieurs fronts, tant politiques qu'occultes, afin de rendre sa grandeur au peuple maya. Infiltrés dans pratiquement toute l'administration du sud et du centre d'Euphoria, ils sont tout particulièrement actifs dans la capitale, où leurs opérations politiques sont menées par une aile publique, le Ch'en Mam, ou « voix des ancêtres », qui détient depuis l'avant-guerre un petit nombre de sièges au gouvernement.

La grande spécialité du Balampakal, outre son aile politique, est de noyauter, voire piller les musées, les bibliothèques, les laboratoires et les universités, dans le

seul but d'accumuler le plus de connaissances possibles, non seulement sur leur propre civilisation mais également sur à peu près toutes les autres, ainsi que sur tout ce qui pourrait de près ou de loin servir la cause (nouvelles armes, techniques d'endoctrinement, magie noire etc.).

Depuis peu, le Balampakal s'intéresse à l'ichor et à ses propriétés surnaturelles, ce qui l'a fait se confronter à quelques autres sociétés, notamment bretoniques ou alexandrines...

Les Ch'amakakis

Dotés de mégas de contrôle du feu, les Ch'amakakis, ou « renards de feu » sont les agents de terrain du Balampakal. Organisés en cellules distinctes de type terroriste, les Ch'amakakis agissent comme une unité d'élite de hoplites et peuvent autant pratiquer des opérations de renseignement que des actions coup de poing sur l'ensemble du territoire des OPE. Il est plus rare de les voir agir dans le reste du monde, mais depuis la fin de la guerre plusieurs cas ont été portés à la connaissance notamment du DEP et de Leeds Garden.

Che'em

Organisme occulte tentaculaire des OPE, Che'em est à voir comme un genre de syndicat occulte, un Megasyllion dans le Megasyllion. Rassemblant des citoyens libérés de l'endoctrinement, il mène une difficile lutte contre le totalitarisme absolu mené par Kérberos. Considérez qu'en règle général, il y a au moins 30% de chances qu'un Paragon de Che'em soit présent dans un Microsyllion donné, et que des postes clés du Metasyllion sont aux mains de Che'em.

Origine

En 712, un terrible tremblement de terre dévasta la région du lac Titicaca, et détruisit l'usine de traitement des eaux d'un Microsyllion agraire isolé sur les rives du lac. Privés de leur dose quotidienne de Mazi, les travailleurs retrouvèrent peu à peu leurs esprits, et commencèrent à se poser des questions. Avec la plupart de ses infrastructures détruites et les routes inaccessibles, le Metasyllion mit plus d'une année pour rétablir la situation. Le temps que les infrastructures soient remises en place par le Metasyllion, les citoyens, menés par un individu très charismatique (qui n'était autre qu'Hypériorion, comme par miracle arrivé peu avant la catastrophe), décidèrent de fonder Che'em, un collectif dans le collectif, pour lutter de l'intérieur contre les dérives de ce dernier. Après tout, qui pourrait savoir ce que des esprits mal intentionnés seraient en mesure de faire avec un tel système d'endoctrinement ? Par la suite, les membres de la toute jeune Che'em utilisèrent l'eau du Titicaca, non traitée et donc non contaminée par le Mazi, pour continuer à se désintoxiquer. Soucieux de leur survie, ils firent profil bas, et s'arrangèrent pour garder ensuite le contact au travers de leurs réaffectations.

Depuis, les membres de Che'em ont trouvé d'autres adeptes, en sabotant discrètement les systèmes de distribution du Mazi et en repérant et filtrant les candidats potentiels. Ils eurent également des enfants, qu'ils forment dès leur plus jeune âge à simuler l'endoctrinement. Au fil des ans, Che'em a réussi à placer des membres dans au moins un Microsyllion sur trois. Depuis une dizaine d'années, l'organisation a réussi le tour de force d'installer un représentant au Metasyllion,

et plusieurs philosophes dans divers Sophysils. Cette habile manoeuvre lui permet désormais d'influencer les décisions d'affectation de ses membres et de peu à peu éroder le système de l'intérieur.

Akabk'uh Chanan

Derrière Che'em se cache non seulement Hypérion, le Titan, mais également la secte qu'il a fondée lors de son réveil pour l'aider à libérer Théia. Akabk'uh Chanan signifie littéralement « les gardiens du dieu de la nuit ». Ses membres pensent être une secte toltèque, dont l'objectif est de réveiller Zukal Kachun, déesse purificatrice, maîtresse des ombres... ce qui n'est pas si éloigné de la réalité. L'intégralité du Metasyllion de Che'em est composé des membres les plus hauts placés de la secte. Disposant du réseau de renseignement très étendu de Che'em, Akabk'uh-Chanan est passablement puissante sur le territoire opéien, mais presque inexistante dans le reste du monde.

Dingdan shé yinshen

En réalité, les Shé ne disparurent jamais, mais entrèrent volontairement dans la clandestinité. Plusieurs siècles durant, ils étudièrent secrètement l'étrange breuvage qui leur avait octroyé leurs pouvoirs. Il s'avéra qu'il s'agissait de l'ichor du Titan Coéos, issu du gisement du Fujisan, dans la future province nipponne. Par mesure de sécurité, les Shé placèrent quelques agents dans la gigantesque administration de l'empire, mais sans véritablement s'impliquer. Leur seul désir était d'étudier et d'apprendre, mais sans être dérangés.

Puis, à mesure que le Tianchao Zhongguo prenait de l'ampleur et que le monde moderne s'ouvrait aux

habitants de l'Extrême Orient, les Shé furent confrontés à plusieurs incursions de chercheurs issus des sociétés secrètes occidentales, lesquelles n'étaient pas toutes bien intentionnées. L'ordre durcit alors sa politique, et devint impliqué plus activement dans le gouvernement de la dynastie, tout comme dans les rangs des triades. De nos jours, depuis leur forteresse des Gorges du Saut du Tigre, les Shé protègent toujours aussi activement le secret de l'ichor de Coéos, qu'ils appellent Nong shui kongqi, soit « ichor de l'air » en référence aux capacités qu'il fournit. Rattrapés par le monde d'après-guerre, cependant, ils ne sont plus actionnaires majoritaires du consortium qui gérait le gisement du Fujisan, et n'ont de cesse d'intriguer pour en reprendre le contrôle.

Kérberos

Kérberos, le « chien des enfers à cinquante têtes » selon Hésiode, n'est pas que le chien de garde des OPE, responsable de la sécurité intérieure et extérieure, des forces de police, des forces d'investigation et de l'éducation. Kérberos est dirigée par un puissant Megatron de Cronos, bien évidemment à l'insu de tout le monde.

Disposant de ressources quasi inépuisables, l'agence possède des Paragons dans toutes les villes d'importance, aux OPE tout comme ailleurs dans le monde. Sous couvert de protéger les intérêts opéiens, Kérberos étend en réalité l'influence de Cronos par tous les moyens. De nombreux assassinats, politiques ou non, et nombre de putschs militaires partout sur Gaïa sont le fait de Kérberos. Depuis les années '20, Kérberos doit lutter âprement à l'intérieur du Megasyllion contre la montée

en puissance de Che'em, que Cronos sait être dirigé par Hypérion.

Le Mazi

Le Mazi est en réalité une puissante drogue de suggestion, et Kérberos protège le grand collectif en endoctrinant de force sa population dès son plus jeune âge, ce qui au passage arrange bien Cronos. Partout dans les rues des Sylopols, des affiches rappellent les règles de vie élémentaire dans le Megasyllion, et à quel point ce dernier est un paradis. Constatment, les citoyens sont soumis à un flux d'informations biaisé par les medias, exclusivement gérés par le Metasyllion. Des crèches ont été mises en place pour accueillir les enfants dès 3 ans, sous prétexte de libérer les travailleurs et de permettre aux travailleuses de reprendre au plus tôt leur contribution au Megasyllion. En réalité, cet âge est l'âge le plus propice pour débiter un endoctrinement. Intégrés au Megasyllion dès qu'ils peuvent acquérir des souvenirs, les futurs citoyens sont subtilement amenés à croire fermement que « le collectif prime sur tout ». N'oubliez d'ailleurs pas qu'il s'agit d'un complot intenable -- les enseignants, eux-mêmes endoctrinés depuis leur plus jeune âge, utilisent simplement, et en toute bonne foi, le matériel d'éducation fourni par le Metasyllion.

Si un enfant diverge parce qu'il fait preuve de trop d'individualisme, véritable tabou dans la société opéienne, on considère qu'il a un retard psychologique important. Kérberos, qui dispose d'agents plus ou moins partout, est toujours à l'affût. De subtiles séances de redressement, menées par un soi-disant psychopédaogogue, permettent généralement de corriger

le tir, parfois en renforçant temporairement les doses de Mazi. En sus, l'organisation utilise habilement les Jeunesses Opéiennes et ses camps de vacances pour renforcer le sentiment collectif. Lorsque vraiment rien ne fonctionne, le futur citoyen est purement et simplement éliminé, comme une tumeur. Fanatisés et endoctrinés eux-mêmes depuis leur plus tendre enfance, les agents de Kérberos responsables de la Protection de l'Enfance ont véritablement l'impression de servir le Megasyllion au mieux.

Structure

Kérberos contrôlant le fonctionnement du collectif, il ne fonctionne pas comme un collectif mais comme une agence gouvernementale classique. Héraklès supervise plusieurs directeurs de division, chaque division étant une entité opérationnelle à part entière :

- ❖ Division A [Analysi, "analyses"] - la récolte, la recherche et l'analyse d'informations
- ❖ Division S [Synoliki, "global"] - les actions clandestines
- ❖ Division T [Technologia, "technologie"] - la recherche scientifique, les projets démesurés et mégalomanes, et le paranormal
- ❖ Division E [Epimeliteia, "logistique"] - le support matériel, les infrastructures, les services médicaux, etc.
- ❖ Division D [Dogma, "dogme"] - le respect de la doctrine, le bon fonctionnement du Megasyllion... et donc l'endoctrinement

Personnages

Héraklès

Héraklès est le nom de code donné par Kérberos à son dirigeant, dont le titre public est Directeur Opérationnel de Kérberos. Détenteur de nombreux secrets, sinistres pour la plupart, Héraklès tient sous sa coupe une bonne partie des membres de l'Aposyl et du Metasyllion. Ses propres capacités sont également fabuleuses. Héraklès, qui n'est autre que Knuk Polosos, l'un des quatre Pères Fondateurs des OPE, est un Megatron de Cronos depuis longtemps sous la coupe totale du Titan.

Pr. Othon Astrapi

Petit, chétif, souvent sujet à des crises de paranoïa, le professeur Astrapi (« foudre ») est un génie. Issu d'un programme de croisement génétique de Kérberos, sélectionné pour ses capacités cognitives démesurées, Othon Astrapi est caché par l'agence depuis son plus jeune âge. Travaillant le plus souvent avec une équipe de jeunes chercheurs endoctrinés, Astrapi ne quitte jamais les laboratoires de Kérberos à moins d'être accompagné d'une escouade de gardes du corps. Responsable opérationnel de la division T (l'administration est laissée dans les mains d'un fonctionnaire), le professeur Astrapi travaille pour Kérberos sur des projets aussi divers que variés, allant du développement de nouvelles techniques de contrôle des foules à la création d'agents pathogènes, en passant par l'invention d'armes tactiques dévastatrices et démesurées.

Estrel Karbyl

Imposant, massif, Estrel Karbyl est un ancien agent des forces spéciales de Kérberos, et l'actuel directeur opérationnel de la division P. Formé à la dure durant la guerre, celui que l'on nomme encore le Colonel porte les cheveux au carré, possède une mâchoire du même acabit et des poings de tueur. Peu à l'aise dans un bureau, il laisse la gestion administrative des troupes à des sous-fifres et s'implique directement sur les opérations de terrain, surtout si elles sont d'importance. Le Colonel excelle dans les arts martiaux, qu'ils soient à mains nues ou à l'arme lourde. Cependant, il excelle encore plus dans les opérations sous couverture, car il est virtuellement capable de prendre n'importe quelle identité, sauf peut-être celle d'une jolie femme. Et encore, vous pourriez être surpris !

Le Guignol

Megatron de choc de Kérberos, le Guignol est un psychopathe que l'on ne peut contrôler que grâce à l'ichor. Avancé dans son ichoromanie, il rêve de flammes et d'explosions, et peut se révéler extrêmement perturbé. Chaotique. Fascinant. Cependant, il ne s'agit que d'un masque, sans quoi le Colonel ne ferait jamais appel à lui pour des missions sensibles. Le Guignol, qui s'affuble toujours de tenues excentriques, est en réalité parfaitement sain d'esprit, même si son ichoromanie avancée le pousse peu à peu dans les bras de Cronos. Kérberos l'utilise généralement pour gérer des missions de nettoyage dont l'objectif principal est de faire peur ou de causer un maximum de dégâts.

Le Cerveau

Jon Edvard Spencer, dit le Cerveau, est un mupath capable de créer des illusions particulièrement réalistes et d'importance. Subtil et discret, il n'aime pas les costumes, et préfère s'habiller comme l'homme de la rue. Habile comédien, il est utilisé par la division P pour superviser les opérations clandestines nécessitant du tact et du doigté, ou pour protéger des bâtiments clés. Il ne supporte pas la présence du Guignol, et cache très mal sa misogynie.

Vhyper

Vhyper est une femme approchant la quarantaine, originaire de Breukelen, l'un des Micropols de New Haven. Fille d'une Récupératrice alcoolique, de père inconnu, elle est le pur produit de la violence de sa mère et de son environnement et passa sa jeunesse parmi les gangs locaux. Traumatisée après un grave accident de kini qui la rendit partiellement amnésique (elle ne se souvient que de bribes de sa jeunesse, et ne connaît pas son nom), elle devint une exécutrice de l'Ouranisko Zontani, organisation mafieuse opéienne pour laquelle elle travailla en tandem avec Khaos, un transgenre qui lui servait de rabat-teuse. Traquée pour ses crimes, elle fut capturée, puis recrutée par Kérberos. L'alternative étant bien sûr l'exécution.

Gracile, sinueuse et dotée d'une musculature acérée, Vhyper, déjà naturellement dotée de réflexes impressionnants, les a améliorés grâce à ses capacités de Megatron débutante. Elle peut également se faufiler dans des conduits d'une taille réduite sans difficulté. Son arme de prédilection est le croc à venin, dont elle cache des exemplaires dans ses gants et son casque. Elle revêt

une combinaison moulante noire recouverte de véritables écailles de serpent chimiquement traitées, qui lui fournissent une protection contre les détecteurs thermiques.

Tempétueuse mais désormais bien endoctrinée, elle est la spécialiste des opérations d'élimination de la division P, et la patronne des Poison Gals, une équipe de mercenaires intégralement féminine. Ses relations avec la hiérarchie sont plutôt nébuleuses, et elle sait très bien improviser hors des règles d'engagement définies, ce qui rend parfois son emploi lors de missions sensibles un peu hasardeux.

Khaos

Originaire de Kryo, tout au nord des OPE, Nectaria "Khaos" Stipolos, de son vrai nom Attalos, n'a jamais voulu être un homme. Androgyne, blond, sculptural, le bellâtre à la voix rocailleuse commença sa carrière en dansant dans les bars pour routiers du grand nord. Il s'enfuit ensuite vers New Haven pour rejoindre une troupe de théâtre, dans laquelle il eut deux années de bonheur. Son talent exceptionnel pour l'interprétation dramatique se révéla, à tel point que ses collègues, ne se doutant toujours pas qu'il était un homme, le surnommèrent Khaos. Tout comme le chaos originel, il semblait capable de prendre tous les aspects.

Puis, Attalos, confiant dans l'amitié de ses collègues, fit enfin son coming out. Le rejet fut instantané et unanime. Anéantie, Nectaria faillit mettre fin à ses jours, puis se retrouva à la rue. Elle sombra dans le chandoo et perdit le reste de ses économies dans des paris stupides. Criblée de dettes, elle fut forcée de travailler pour l'Ouranisko Zontani, où elle fit la connaissance de Vhyper. La jeune

transgenre éprouva immédiatement un amour sans borne pour la jeune femme. Ensemble, elles opérèrent pendant quelques mois pour exécuter des contrats. Khaos servait de rabat-teuse, et Vhyper d'exécutrice. Lorsque Vhyper fut capturée par Kérberos, Khaos sombra à nouveau dans le désespoir et l'auto-destruction, jusqu'à ce que sa compagne ne retrouve sa trace et ne l'intègre de force à sa nouvelle équipe. Les années passèrent et, au gré des missions, les talents de Nectaria se diversifièrent.

Et puis, lors d'une mission au Mons Calpe, un étrange événement se produisit. Les Poison Gals traquaient un ichoromate devenu fou dans les soubassements d'un ancien bunker aftokratorien. Alors que l'ichoromate, abattu, agonisait au sol, une étrange brume noire s'en échappa. Sans trop savoir quel instinct la poussait, Khaos se jeta sur la brume et aspira à plein poumons. Elle ne pouvait savoir qu'elle venait d'inspirer une grande partie de l'essence vitale de Théia, dont le gisement se trouvait sous ses pieds. Plutôt surprise, Nectaria se réveilla le lendemain matin dans un véritable corps de femme, avec dans la tête une nouvelle amie, étrangement bienveillante. Depuis, Khaos est devenue la numéro deux des Poison Gals, et l'un des principaux agents d'Héraklès. Sous l'égide de Théia, cette position de pouvoir lui permet de fomenter une véritable révolution à l'intérieur de l'agence, avec un seul objectif en tête : détruire à jamais Cronos.

Lieux

Quartier général

Situé dans les faubourgs de Tayasal, il s'agit d'un complexe de bureaux d'apparence anodine, à la sécurité

relativement stricte. Grâce aux bobines d'espionnage de ces dernières années, sa localisation est plus ou moins connue du grand public. Les divisions y ont leurs antennes principales, et les toits sont couverts d'antennes. On y trouve notamment l'impressionnante Section des Archives, souterraine et grande comme plusieurs terrains de syllips krânio. Tout événement de l'Histoire récente, qu'il soit politique, économique, social ou même purement anecdotique y est stocké sous la forme de microfilms dans d'immenses halles gorgées d'armoires mécaniques.

Antennes locales

Toutes les villes opéiennes possèdent leurs antennes locales, mais la plus grande et la plus connue demeure celle de New Haven, prestige de la cité exige. Il faut dire également que de nombreux transfuges célèbres ont directement transité de Barkinon à New Haven grâce à Kérberos.

Plateforme ichorifère "Ajaway"

Ajaw-way (autrement dit "seigneur-esprit" en maya) est une plate-forme ichorifère flottante en forme d'oeuf, située non loin des côtes de Miami. Secrète, propriété exclusive de Kérberos, elle puise directement au coeur du gisement le plus important de l'Histoire : celui de la tête de Cronos. Dotée d'un laboratoire de raffinage alchimique très poussée, la station est constamment protégée par une garnison d'une cinquantaine de soldats des troupes de choc de Kérberos.

Rheas Germanas

Les Rheas Germanas (littéralement "soeurs de Rhéa") sont une société secrète matriarcale des Pyrénées, qui depuis la nuit des temps veille sur la dernière incarnation de Rhéa. Cette dernière, après avoir aidé les Olympiens, fut atteinte par une mystérieuse maladie l'empêchant, entre autres, de reprendre sa forme majeure. Elle vit depuis recluse, cachée dans un temple lui étant dédié, sous les traits d'une frêle jeune femme. La plupart du temps, elle sert directement la Germanas Mitéra (soeur-mère), qui dirige l'ordre, agissant pour le grand public (et pour toutes les soeurs à l'exception du petit comité conseillant la Germanas Mitéra et la troupe de Bruixes d'élite) comme si elle était une simple novice un peu niaise. Pour l'instant, le subterfuge a fonctionné.

Actives sur de nombreux fronts, les Germanas se sont spécialisées, pour protéger leur Titanide, dans l'infiltration. L'information, chacun le sait, c'est le pouvoir. Il existe donc peu de sociétés secrètes à l'abri de leur ingérence discrète, et encore moins qui le soupçonnent.

Structure

Les Novices et les Préceptrices

Dans la plupart des cas, on intègre les Rheas Germanas de deux manières : en naissant au Temple après une sélection génétique, ou en étant recrutée à l'extérieur. Dans les deux cas, la jeune fille rejoint en règle générale les Novices dès l'âge de treize ans. Elle y est instruite avec ses consœurs par plusieurs Préceptrices, dans des matières aussi diverses que la géopolitique ou les arts martiaux. Une fois que les Préceptrices estiment que la

Novice est prête, elle subit une série d'épreuves (tant physiques qu'intellectuelles) pour intégrer les Bruixes. Les Novices qui échouent poursuivent leurs études et finissent fréquemment en tant que Préceptrices, ou rejoignent les rangs des Séductrices.

Les Séductrices

De rares Novices, qui présentent des capacités intéressantes en matière de charme, sont intégrées au corps d'élite des Séductrices. Ces dernières subissent une très dure formation, axée sur les techniques de domination et d'asservissement sexuels. Une fois leur formation achevée, elles sont ensuite subtilement utilisées pour approcher des hommes qui soit sont en position de force dans l'une ou l'autres des organisations intéressant les Rheas Germanas, soit disposent de traits physiques ou intellectuels particuliers pouvant servir les besoins futurs des Rheas.

Les Bruixes

Les Bruixes (littéralement "sorcières") sont les unités d'élite des Rheas Germanas. Farouches combattantes, dont la maîtrise d'un art martial ancestral garantit les prouesses physiques, elles sont issues des Novices et, la plupart du temps, de celles enfantées par les Rheas Germanas et leurs Protypa (étalons), des mâles spécifiquement sélectionnés pour certains traits physiques ou psychologiques. Drogées dès leur accession au rang de Bruixe à l'ichor de Japet, qui est le plus neutre, elles acquièrent en vieillissant de grands pouvoirs, souvent terriblement destructeurs, qu'elles n'osent en général employer qu'en tout dernier recours. Leur souci primordial est la sécurité de l'ordre et du Temple, et toutes sont prêtes à sacrifier leur vie pour

protéger ces derniers. Les Bruixes ne reculent jamais devant un ordre direct et sont fréquemment envoyées dans de périlleuses missions d'infiltration directe. Les plus méritantes sont peu à peu soumises, à leur insu, à un régime strict incluant des doses minimales d'ichor de Rhéa, juste assez pour les assujettir à la Titanide. Une fois l'assujettissement achevé, la vérité leur est révélée, et elles entrent dans la garde personnelle de la Germanas Mitéra, et deviennent donc le dernier rempart de Rhéa elle-même.

Personnages

Avramea Tolados

L'actuelle Germanas Mitéra est une femme d'une cinquantaine d'années, grisonnante, sérieuse, un peu enveloppée et cachée derrière d'épaisses lunettes. Excellente administratrice, c'est une conservatrice, qui estime que trop vouloir s'impliquer peut nuire gravement à la sécurité des Rheas, et partant de là, de Rhea elle-même. Sous son égide, la société n'a ni avancé, ni reculé.

Agnodice Courtani

Grande, rousse, musculeuse et trentenaire, Agnodice est une ancienne capitaine des forces spéciales de l'Empire Alexandrin. Dans d'autres circonstances, elle aurait pu devenir un Masque, poussée par sa soif de justice, mais elle fut recrutée dès la fin de la guerre par Avramea Tolados elle-même. Patronne de la Garde Rapprochée de Rhea, la jeune femme est une tacticienne hors pair, dotée d'une solide expérience du terrain, qui, le cas échéant, mènera ses Bruixes à la bataille.

Galini Letosia

Pas encore trentenaire, Galini dirige les Bruixes "normales", à savoir ces centaines de femmes espionnes infiltrées dans la plupart des organisations importantes de Gaïa, parfois à de très hauts échelons. Galini n'a pris le contrôle du poste que récemment, après la mise à la retraite de son prédécesseur, en passant devant plusieurs candidates plus expérimentées, ce qui n'a pas manqué de créer des tensions dans son état-major. Elle possède néanmoins toute la confiance d'Avramea, qui a suivi personnellement son éducation en raison de son très grand potentiel. Passionnée de jeux de guerre et de cryptographie, Galini est une stratège hors pair, qui a récemment réussi quelques opérations clandestines de haute volée, ce qui bien sûr inquiète la prudente Mitéra.

Héliodora Mycosonios

Héliodora est une petite femme désagréable, boulotte, rougeâtre, à moitié chauve et dénuée de tout autre talent que celui de jouer les impitoyables gardes chiourmes. Dans d'autres circonstances, elle aurait été un parfait sergent instructeur, mais la vie a fait d'elle la préceptrice principale, en charge des novices.

Lorsqu'elle ne brime pas ses élèves, elle donne de brillants cours de botanique, dont le niveau d'expertise vaut aisément celui d'une université.

Birgit Lyn

Vigoureuse, la petite blonde quadragénaire originaire du nord d'Europa est l'actuelle conseillère diplomatique de la Mitéra. Formée pour être une Bruixe, elle fut très longtemps infiltrée au sein même de Leed's Garden, dans la division du contre-espionnage. Barbouze de première,

Birgit sait endosser presque n'importe quelle personnalité et connaît sa géopolitique sur le bout de ses ongles toujours parfaitement manucurés. Son audace contrebalance souvent la timidité de la Mitéra.

Winona Minishanan

Issue d'une longue lignée de chamans amérindiens de la tribu des Lakota, la quinquagénaire opéienne est une scientifique moderne, spécialisée dans les applications matérielles de la physique. Elle étudia longtemps avec le célèbre professeur Yax Prioposme, fondateur de la chaire universitaire de physique quantique de Manhatta, avant d'être recrutée par les Rheas. Entièrement dévouée à la recherche de la vérité, n'hésite pas à user de psychotropes pour appuyer ses talents prophétiques, et elle possède une réelle influence sur la Mitéra, qui la consulte souvent comme un oracle.

Xyvilla Stolidos

De taille moyenne, Xyvilla est une novice brune à la peau blanche, presque livide, et aux yeux bleus océan très inquiétants : ils semblent constamment sonder votre âme. Discrète, elle passe ses journées avec les autres novices puis, la nuit tombée, rejoint l'intérieur du naos sous la montagne pour discuter avec la Mitéra et ses conseillères des affaires courantes et donner ses ordres. En effet, Xyvilla Stolidos n'est autre que Rhea elle-même, la Titanide plusieurs fois millénaire, atteinte d'une étrange maladie qui lui soutire presque tous ses pouvoirs et la confine dans une enveloppe humaine immortelle (en âge tout du moins).

Afin d'avoir encore une vie, Rhea se fait passer pour une novice pendant quelques années, puis disparaît et vit les années suivantes enfermée là où seules les Bruixes

de sa Garde Rapprochée vivent, sous la montagne. Dès que toutes ses camarades novices ont quitté le Naos pour le vaste monde, elle reprend sa place parmi les nouvelles novices en modifiant un petit peu son apparence, afin de tromper la vigilance des préceptrices (dont certaines, comme Héliodora, se doutent un peu de la manoeuvre, mais préfèrent se taire). Le stratagème fonctionne depuis plusieurs centaines d'années, et Rhea conserve ainsi à la fois sa santé mentale et sa connaissance intime des humains.

Lieux

Le Naos Katharotitas

Soit le Temple de la Pureté – il s'agit du complexe secret des Rheas Germanas, situé dans les Basses Pyrénées, plus précisément dans les gorges de Kakouetta. Difficile d'accès par voie terrestre, on y accède par le fond de la gorge du début de l'été à l'automne, en eaux basses. Hors de cette période, il faut passer par une série de ponts suspendus peu engageants d'aspect et qui ne résistent que rarement à l'hiver. Le Naos lui-même se situe au sommet de la chute d'eau que l'on peut trouver à mi-chemin des gorges, juché sur un mini plateau et s'enfonçant dans une caverne en partie naturelle.

La partie extérieure, entourée de solides murailles constamment défendues, comporte deux bâtiments, l'un abritant les novices et l'autre les préceptrices et les salles de formation. L'intérieur de la montagne, qu'une porte blindée et des mesures de sécurité de grade militaire protègent, est formé de plateformes entourées de profondes crevasses ou de cavernes. On y trouve les salles de vie et d'entraînement des Bruixes de la Garde

Rapprochée, les appartements de la Mitéra, ainsi que diverses autres pièces utiles.

Samfunn av Trondhjem

Le Samfunn av Trondhjem, ou Société de Trondheim, est un mouvement idéologique dont l'objectif est l'élimination définitive des Titans. L'ordre a été fondé en 693 par Nidars Trandelag, un chaman norse spécialisé dans la chasse aux démons, qui avait appris à utiliser de l'ichor séché consommé en tisanes pour accroître ses capacités sensorielles. Convaincu, après avoir subi un grave traumatisme crânien lors d'une chasse particulièrement intense, que l'ichor n'était pas uniquement une substance utile, mais également un fardeau, Nidars décida d'ériger un temple secret, consacré à l'étude approfondie de l'ichor et des Titans en vue d'œuvrer à leur ultime destruction. De nombreux disciples illuminés le rejoignirent bientôt et mirent en place avec lui les bases d'une société d'un rare hermétisme. Au beau milieu du 8ème siècle, le Samfunn, s'il n'a pas encore réussi à mettre un terme aux existences précaires des Titans endormis dans le Tartare, y travaille néanmoins avec une ardeur sans faille. Manipulant de nombreux groupes extrémistes, le Samfunn fait partie des lobbyistes d'extrême-droite qui influencèrent le Bretinia Rike pour qu'il pousse les OPE et l'Alexandrino Aftokratorias à s'entre-déchirer.

Structure

Le dirigeant du Samfunn s'appelle toujours le « Chaman » et ne possède pas d'identité connue, et pour cause : le Conseil du Samfunn, pour des raisons de sécurité, affuble tous les disciples de sobriquets, lesquels

les suivent jusqu'à la mort (on ne quitte en effet jamais le Samfunn autrement que par la mort). Lorsqu'un disciple potentiel est approché par un membre, seul celui-ci, en théorie, connaît sa véritable identité, ce qui réduit les risques de fuites de listes de membres, voire d'élimination totale du Samfunn par une entité tierce. De même, les cellules actives sur le terrain sont de taille réduite et ne connaissent que leur supérieur direct. Aucune communication n'est autorisée par d'autre voie que le bouche à oreille, sauf pour les cas de force majeure, et dans ce cas des chiffres relativement complexes sont utilisés (cryptage de niveau militaire).

Cette manie du secret entrave bien souvent la vitesse de réaction de la société. Structurellement, le Samfunn est pyramidal. Quatre jokers forment une main. Un valet gère quatre mains. Une dame gère quatre valets. Un roi gère quatre dames, et enfin un as gère quatre rois. Les quatre as, qui forment le Radet, sont supervisés par le Chaman. En tout temps, le Samfunn est donc constitué au maximum de :

- ❖ 1024 jokers
- ❖ 256 valets
- ❖ 64 dames
- ❖ 16 rois
- ❖ 4 as
- ❖ 1 Chaman

soit un total de 1'365 individus.

Le Radet

Les quatre as qui forment le Radet til Samfunn, le Conseil du Samfunn, sont en général des dreads, bien que la règle n'ait pas toujours été respectée au cours de

l'histoire de la société. Bien que certains Radet aient été particulièrement puissants, lorsque ses membres étaient de fortes personnalités et agissaient de conserve, un Chaman fort supplante généralement le conseil au rang de simple groupe d'administrateurs sans réel pouvoir. C'est le cas actuellement, et les as n'ont, pour l'heure, pas encore agi à l'encontre de leur Chaman.

Personnages

Howard Stärn

Stärn, dit Fayl (littéralement erreur), l'actuel Chaman du Samfunn, est en place depuis bientôt vingt ans, un véritable record de longévité dans une société secrète où la transmission du pouvoir se fait bien souvent à la suite d'une élection forcée. Les douze derniers Chaman accédèrent en effet au pouvoir en éliminant leur prédécesseur. Venimeux et paranoïaque, Fayl éloigne de plus en plus sensiblement le Samfunn de son (noble) objectif originel, la destruction des Titans et de l'ichor, pour l'orienter vers une quête de pouvoir mégalomane. Déjà, cette stratégie a fait se confronter le Samfunn à d'autres sociétés secrètes et aux autorités locales, et menace directement la survie de la société. Protégé par une série de gardes du corps et renseigné par de nombreux délateurs zélés et fanatisés, Fayl semble indéboulonnable.

Owain Glyndwer

Drew influent, Ser Owain Glyndwer, dit Geit (le bouc), est actuellement le seul as du Radet dont le nom importe. Landlard richissime dont les propriétés minières de Cymru (prononcer Keum-ri, le pays de Galles) et les importants centres industriels font la fortune, il est l'un

des proches conseillers du Köng, ce qui en fait un atout considérable pour le Samfunn. En temps normal, Geit devrait éliminer Fayl, qu'il considère comme un grave danger pour le Samfunn. Cependant, il est limité par la lâcheté des trois autres as et se voit constamment surveillé par les délateurs du Chaman. Tout en limitant au maximum les dégâts, Geit attend donc patiemment son heure, tout en plaçant ses propres pions.

Lars van Alkmaar et le Mjöllnir

Ex-major des forces spéciales bretoniques, van Alkmaar dirige la troupe de mercenaires « Mjöllnir », une unité aux dimensions relativement réduites, spécialisée dans la protection des personnes et des lieux, et qui, historiquement, a toujours protégé les membres importants du Samfunn ainsi que le Penn an Wlas (voir plus bas). Élevé au rang de wylard par le Köng durant la guerre, le ridder van Alkmaar est un officier d'une quarantaine d'années, strict, très exigeant avec ses troupes, mais également très attentif au détail. Il connaît personnellement chacun de ses hommes et n'engage des recrues que si elles présentent un dossier impeccable. Le Mjöllnir est en effet une unité respectée dans le monde entier pour son intégrité tout autant que pour sa compétence. Il est donc clair que le Samfunn n'utilise jamais leurs capacités pour des actions illégales – de fait, le Mjöllnir pense travailler pour un club de gentlemen aux activités excentriques. Honnêtement, van Alkmaar, comme ses prédécesseurs, a des doutes, mais tant qu'il ne constatera rien d'inacceptable (et les chamans y veillent étroitement), le Mjöllnir accomplira sa mission sans flancher.

Le Philosophe Attorcope

Grand spécialiste de la génétique, le philosophe a été engagé par le Samfunn pour effectuer des travaux de recherche divers sur l'ichor, du point de vue de la génétique. La théorie communément admise expliquant la création de l'ichor étant que le produit est issu de la macération de produits organiques d'origine diverses (végétaux, animaux...) à l'intérieur de couches rocheuses durant des millénaires, une analyse génétique des différents types d'ichor permettrait peut-être de cartographier la composition initiale de chaque mélange local, et, à terme, de synthétiser de l'ichor en laboratoire. L'objectif réel du Samfunn, qui sait pertinemment que l'ichor est bel et bien le sang des Titans, est ici d'obtenir un maximum d'informations tangibles sur les différents ichors, afin de trouver des moyens de détruire chimiquement les gisements, ou, le cas échéant, de lutter contre un Titan réveillé...

Lieux

Penn an Wlas

Le Penn an Wlas, autrement dit « le bout des terres », tout au bout de la péninsule de Cornwall, est l'une des extrémités des terres de l'île de Bretinia. Placée sur un nœud tellurique puissant, du moins selon les spécialistes, la falaise abrite un hôtel particulier datant du milieu du septième siècle. En 710, le Samfunn en fit l'acquisition et continue d'exploiter l'hôtel à deux fins : une façade touristique, pour la partie supérieure du manoir, et une base clandestine d'opérations, dans les sous-sols. C'est en fait le seul et unique lieu fixe du Samfunn, la seule entorse à sa sacro-sainte sécurité, et

son principal point faible. C'est la raison pour laquelle les sous-sols sont aussi fortifiés qu'un bunker militaire, gardés nuit et jour par le Mjöllnir, et qu'il est quasiment impossible d'y pénétrer sans aide intérieure.

Le manoir

Partie supérieure

Construit pour imiter les alignements circulaires de pierres levées, le manoir en respecte plus ou moins la disposition, avec un mur extérieur mêlant grands blocs de pierre de deux pas de haut et grosses poutres en orme massif. Les portes de chêne massif ouvrent sur une élégante réception et un grand hall aux colonnes de marbre sombre, au sol recouvert d'un lourd tapis rouge. L'ensemble est intelligemment éclairé par une succession d'ouvertures disposées sur tout le pourtour de la façade extérieure, dans les parties boisées. A la droite du grand hall se trouve, dans la continuité du cercle, un grand bar dont le comptoir s'étale jusqu'au mur de la cuisine, située dans la moitié inférieure, avant le grand restaurant à la vue panoramique. Juste avant le bar se trouve l'entrée de la tour d'observation nord-ouest, qui fournit des toilettes à sa base et qu'on peut gravir au moyen d'un long escalier hélicoïdal s'étirant contre la façade. Au sommet, à la hauteur du deuxième étage, se trouve une pièce un peu plus petite, qui dispose de jumelles payantes sur tout son pourtour. A gauche du grand hall, on trouve un petit fumoir, en grande partie fermé, qui contient une agréable bibliothèque. L'accès y est, singulièrement, réservé aux hommes, et le personnel est intraitable à ce sujet. La tour d'observation sud-est est identique à sa sœur du nord-ouest, et se situe à l'entrée est du grand restaurant. Au centre du manoir, un cercle intérieur fait de pierres levées séparées par des

rondins de chêne massif contient un espace de détente et de repos, isolé du grand escalier double menant aux étages par de lourdes tentures d'un pourpre surprenant. A l'étage, huit suites identiques et nommées en l'honneur de certains Titans se distribuent autour du cercle de l'escalier double, lequel mène encore au dernier étage, qui ne contient qu'une seule grande suite, la suite Cronos.

Sous-sol fortifié

L'accès au sous-sol se fait par l'intérieur de la chambre froide, dans la cuisine. Une trappe donne directement sur un tube de descente muni d'une échelle métallique. La trappe est verrouillée et nécessite une clé. Chacun des as, ainsi que le chaman, en détient une, de même que le professeur Atorcoppe et son équipe. Lars van Alkmaar en possède une, personnelle, ainsi qu'une destinée au lieutenant Eyck, qui gère la sécurité du site. Enfin, une clé de secours est cachée à l'intérieur d'un des bureaux de la réception. On arrive au SS1 dans un sas d'un pas et demi de côté, dont la porte s'ouvre à l'aide d'une combinaison de huit chiffres. La combinaison est connue des mêmes personnes qui détiennent une clé. La combinaison change chaque semaine. Une copie écrite de cette dernière est conservée à la réception, dans le même tiroir secret qui contient la clé de secours. L'entrée de trois mauvaises combinaisons à la suite verrouille automatiquement la trappe d'accès à l'étage et enclenche un système de pompage de l'air, qui vide le sas en un peu moins de trois minutes. Saisir la combinaison correcte à l'envers stoppe le vide d'air et ouvre la porte du sas. Le sas donne sur un long couloir d'un pas de large, qui s'avance jusqu'à un nouveau sas,

similaire, qui donne accès à l'étage inférieur. La combinaison du deuxième sas n'est pas la même.

Le SS1 se compose d'un grand laboratoire au sud, doté des moyens technologiques les plus modernes, et qui est doublé de l'équivalent d'une salle d'autopsie et d'une morgue. La salle d'autopsie peut, le cas échéant, servir de salle d'interrogatoire musclé, en raison de sa parfaite insonorisation. Au nord, on trouve plusieurs quartiers d'habitation, capables d'accueillir environ cinquante membres, ainsi qu'une salle de radio, une salle de cryptage attenante, et une armurerie.

Le SS2 comporte une cuisine de campagne et sa réserve, une salle de musculation, des sanitaires, une salle de réunion ainsi qu'une salle de briefing.

Le SS3, dont une ouverture donne directement sur l'extérieur de la falaise, contient un hangar de maintenance, ainsi que deux éoles à décollage et atterrissage court.

Le Mjölnir engage, en sus du lieutenant Eyck, dix gardes. Deux gardes sont constamment en patrouille dans les étages SS1 et SS2. Un garde est de faction dans une guérite au SS3.

L'Hydre

En réalité, l'Hydre n'est pas dirigée par six personnes, mais par une et une seule personne : un certain Elias. Environ seize heures par jour, Elias se divise spontanément en six Megatrons distincts de Japet. Chaque Megatron représente une des Têtes de l'Hydre. Chaque Tête dispose d'une base secrète bien à elle. Ces bases sont réparties dans tout Athenai et disposent toutes d'un sanctuaire dans lequel la Tête se replie la nuit.

Lorsque l'heure est arrivée, les Têtes "disparaissent" simultanément sans le moindre bruit ni effet visuel, et Elias réapparaît là où il était la dernière fois. Afin d'éviter d'évidents problèmes, Elias se planque donc la plupart du temps dans sa propre base secrète.

Durant "ses" huit heures, Elias peut agir normalement. L'heure à laquelle les Têtes disparaissent n'est pas constante. Chaque Hydre a la capacité de sentir le moment arriver de manière assez précise, environ dix à quinze minutes avant. Cette tendance à disparaître dans l'urgence a déjà été observée "en public" et pousse parfois l'Hydre à prendre des risques inconsidérés, pile à la bonne heure. Sans compter que des rumeurs circulent, surtout parmi les Maisons du Crime et, bien sûr, les membres de l'Hydre. Lorsque les huit heures sont écoulées, Elias disparaît et les Têtes réapparaissent, exactement là où elles avaient disparu. Le cycle reprend alors, indéfiniment. L'Hydre ne dort donc jamais, et Elias se demande parfois s'il n'est pas juste le rêve de l'Hydre.

En termes de jeu, chaque Tête représente une des Caractéristiques du système de jeu, c'est à dire qu'elle a des Caractéristiques 'normales' et une Caractéristique à 20. Si une Tête venait à mourir, toutes les Têtes perdraient 5 points dans la Caractéristique représentée, tandis qu'Elias verrait la sienne chuter à 3.

Industrie

Acheos

Intimement lié à la famille Gothir, Acheos ne doit sa survie et sa position dominante qu'à la fortune et aux manières convaincantes de celle-ci. En fait, il s'agit de la seule affaire plus ou moins légale des Gothir et de leur principale source de blanchiment d'argent. A grands renforts de sabotages, de coups bas et de meurtres sanglants, les Gothir ont établi Acheos à la tête du classement des constructeurs de fortigos. Par le biais de rachats malhonnêtes et de chantages éhontés, ils ont ensuite nivelé la compétition, jusqu'à ce qu'Acheos soit le seul et unique constructeur de l'Aftokratorias.

Badas

Depuis la fin de la guerre, l'usine de Barkinon de la Manufacture Badas sert de plaque tournante et d'usine de blanchiment de drachmes pour les agents de Kerbéros.

Daedalos

Le comité central de Daedalos, tenu par cinq membres influents de l'industrie impériale, dirige en secret un grand nombre d'opérations occultes. Plusieurs laboratoires secrets étudient, depuis de nombreuses années, l'ichor et ses propriétés surnaturelles, que cela soit pour créer des surhommes ou pour manipuler les populations par le biais, notamment, des gaz du système Philippidès. Marathon n'est rien d'autre qu'une filiale de Daedalos.

Denler-Mancini

La famille Thygger et la couronne bretonienne détiennent chacun un tiers du capital de Denler-Mancini. Si cette possession est publique en ce qui concerne la famille royale, il n'en est rien pour les Thygger.

Kholos Dynamikos

Kholos est, contre son gré, la marionnette des OPE. Une terrible histoire impliquant de l'alcool et une très jeune fille dans les ruelles de Barkinon, en 721, a été découverte peu de temps après par Kérberos. Depuis lors, les services secrets opéiens font chanter Kholos, qui se voit forcer de leur remettre les plans de ses appareils, tout en refusant de fournir au Stratos les appareils de qualité que KD pourrait développer.

Au grand dam de Kholos, les appareils de KDA (sa division 'sport extrême') sont en réalité développés pour fournir la base des appareils de chasse des OPE. Le Phantasme, très en avance sur son temps, est un prototype dont la version militaire pourrait, en théorie, franchir le mur du son sans s'appuyer sur un moteur fusée, ce qui relègue le KD-Omega de la maison-mère au rang d'ancêtre vénérable.

Savage

Bien évidemment, c'est la Famille Thygger qui tire les ficelles de Savage.

Taki

La Famille Gothir, bien que ne disposant pas de la majorité décisionnelle dans Taki, a récemment acquis un

bon nombre de parts et placé l'un de ses membres au conseil d'administration. Depuis, la Froura a pu constater une recrudescence de modèles Taki bas de gamme dans les gangs d'Aristera, ce qui pourrait indiquer que la Famille cherche à étendre son influence à Athenai.

Vabensliga

Le capital-actions de la Vabensliga est depuis la fin de la guerre détenu majoritairement par des sociétés écrans de Daedalos, qui a donc le culot de fournir du matériel de guerre de haut niveau à la fois à l'Aftokratorias et au Rike.

Kinéma

Astéris

De nombreuses Maisons du Crime, dont l'Hydre et les Corsaires, s'arrangent pour placer un ou plusieurs hommes à eux dans les gardes du corps de nombreuses astéri, notamment chez celles qui se fournissent en drogues. Il peut même arriver que l'ami intime de l'astéri soit en réalité un agent infiltré, généralement doté d'une solide formation en psychologie. Et en premiers secours : mieux vaut en effet ne pas laisser la corne d'abondance se boucher par les trous de nez.

Plutoseries

En théorie, l'inimitié de la DM et de la Major est fictive, leurs deux patrons étant en réalité de vieux amis. Cependant, si ces derniers ne font que 'faire semblant pour la galerie' et pour l'inévitable renommée qui en découle, leurs employés eux sont très souvent des partisans plutôt fanatiques, qu'il vaut mieux ne pas titiller dans le mauvais sens, au risque d'avoir des surprises. Il n'est pas rare que certains d'entre eux prennent des initiatives plutôt dangereuses à l'encontre de leurs adversaires...

Sports

Syllips Krânio

Köng's Dragons

Depuis de nombreuses années, les Corsaires tentent de s'emparer de suffisamment de parts de la coopérative administrant les Dragons pour pouvoir prendre le contrôle de l'équipe. De nombreuses opérations de déstabilisation des intérêts financiers de Ser Glyndwer, le coopérateur majoritaire, ont déjà eu lieu, sans grand succès.

Menhirs de Glace

Il n'y a pas de miracle – sans gros moyens, la seule façon d'améliorer les choses à ce point-là, c'est en trichant. Osmar Baldos, soutenu en secret par l'Hydre, dope donc ses joueurs à l'ichor raffiné (et à leur insu). Il va sans dire qu'il ne sait pas vraiment ce qu'il leur injecte...

Phoenix d'Athenai

Depuis 747, ce sont les Pirates Égéens qui tiennent la majorité des cordons de la bourse, ce qui irrite profondément les Corsaires, qui n'ont encore réussi à mettre complètement la main sur aucune équipe professionnelle.

Il est à noter également que Rihargios Perasma, loin d'avoir pris sa retraite, a monté une véritable bande de malfaiteurs, les Sombres Chouettes, qu'il mène en tant que Masque à l'identité secrète. Doté d'un costume très sombre rappelant (de très loin) son équipement de

faucon, il se fait appeler le Faucon d'Hadès, et a raffiné ses techniques de combat, les dérivant de son entraînement sportif. Sa lance est dotée d'un aiguillon électrique, qu'il peut projeter à la manière d'un taser, ainsi que d'un deuxième aiguillon, fixe et creux, dont il peut varier le poison.

Tigres de Barkinon

Depuis la fin de la guerre, les Tigres sont un véritable nid d'espions opéiens. Leur Spartiate a même été récemment retourné par Kerbéros, qui le manipule afin de briser plus efficacement les autres joueurs de la Ligue, notamment avant les rencontres internationales.

Les courses

Coupe Euphoria

Lorsqu'on dit que le public visé est plus jeune, on pense immédiatement au trafic de drogue, et on n'a pas tort, tant dans les rangs des pilotes que du public. De plus, de nombreuses organisations secrètes de pilotes amateurs mettent en place de véritables rodéos nocturnes inspirés de la Coupe Euphoria dans des rues plus ou moins vides...

The Ring

La famille Thygger a investi massivement dans The Ring à Chelsith et tente depuis plusieurs années de la rentabiliser. Hélas, l'entretien coûte une véritable fortune. Des courses clandestines sauvages (et souvent mortelles) y sont organisées de nuit, et il n'est pas rare que les concurrents poursuivent ensuite leur épopée au beau milieu de la cité.

New Haven Acrobatics

De nombreuses courses illégales similaires sont organisées dans toutes les villes du monde, courses de vitesse ou d'acrobatie, ou les deux. Il n'est pas rare d'être dépassé par un voltigeur lorsqu'on se balade de nuit sur l'autoroute athénienne, et il arrive même d'en rencontrer... dans les tunnels ! L'Hydre est particulièrement active dans la fourniture de drogues stimulantes et de matériel de compétition de niveau militaire. Les paris clandestins qui sous-tendent l'économie de ces courses sauvages rapportent à l'Hydre près d'un cinquième de son revenu annuel, et il y a fort à parier que d'autres Maisons du Crime viennent à s'y intéresser bientôt.

Scenari (TBD)

Scénario Athenai I : Les rêves

de brume

Idée de scénario : une enquête criminelle du DEP sur un tueur en série, lequel s'avère être un ichoromate assassin. Ses meurtres sont mis en scène pour rappeler des éléments de la mythologie propre au Titan qui le contrôle, à savoir Crios (orientation enquête criminelle et découverte du surnaturel)

Scénario Chelsith I : B for

Badam

Idée de scénario : une enquête d'action de Leeds Garden sur un complot visant à faire exploser le trône du Köng. Apollon tire les ficelles depuis Badas et utilise un Megatron de Phébé complètement dérangé (orientation action et introduction des Olympiens)

Scénario Manhatta I : Pau

Wau

Idée de scénario : une mission de protection de Kérberos d'une réunion d'anciens chefs de tribu qui tourne au cauchemar géopolitique (orientation contre-espionnage et introduction des OPE).