

# BRUTAL JOURNEY

## Tables des matières

1. Présentation
2. Déroulement
  - 2.1 Mésolithique
  - 2.2 Moyen-Âge
  - 2.3 Époque contemporaine
  - 2.4 Futur
3. Création de personnage
4. Pouvoirs
5. Armes du Mésolithique

## **1. Présentation**

Durée : 3-5 séances

Brutal Journey est un scénario permettant aux joueurs d'incarner des hommes du mésolithique infectés par un artefact Alien mystérieux leur octroyant des pouvoirs fantastiques.

Ils vont être amenés à poursuivre Krug, l'implacable chef d'une tribu rivale et ses hommes à travers le temps et les dimensions, pour se venger du massacre de leur clan mais plus encore, dans l'espoir de retrouver leurs enfants perdus.

Prévu pour fonctionner en stand-alone, Brutal Journey utilise le système de jeu développé pour Totem Animalis (avec quelques épurations) mais peut être aisément adapté à n'importe quel système de votre choix.

Le style est difficile à définir car les personnages vont changer d'époques, commençant à une époque préhistorique, pour ensuite voyager vers un Moyen-Âge légèrement fantastique, puis continuer vers une époque contemporaine dystopique pour enfin terminer vers un futur haut en couleur.

La fiche de personnage Brutal Journey et les règles de Totem Animalis sont disponibles sur le site : <http://totem-animalis.fr/>.

## 2. Déroulement

### 2.1 Mésolithique

Les joueurs débutent à la période du mésolithique (entre 10 000 et 5 000 avant J.-C.), il faut avant toute chose déterminer le chef de la tribu (le clan portera le nom du personnage).

Le personnage avec le plus haut score de Puissance est tout indiqué pour ça mais il aussi envisageable d'organiser un ou plusieurs combats, le vainqueur devenant ainsi le chef légitime de la tribu.

#### Introduction

La tribu est composée d'une dizaine de familles vivant dans des tentes en peau ou des huttes de paille primitives. Un début d'agriculture s'est développé, poussant le village à se sédentariser dans une plaine.

Non loin, une rivière coule, apportant eau potable et poissons.

Bien que la nourriture soit abondante dans la région, les membres du clan sont las de manger des baies et des céréales, ainsi il est décidé que le chef du village, accompagné de ses meilleurs guerriers et chasseurs (c'est-à-dire les joueurs), partent chasser de quoi organiser un repas digne de ce nom.

#### La chasse

Le groupe part au lever du jour, laissant aux hommes restant la charge de protéger les femmes et les enfants.

Le meilleur territoire de chasse se trouve à une heure de marche, il s'agit d'une abondante forêt peuplée de sangliers et de cervidés.

Dans la forêt, un test de Sens + Orientation / 8 permet de repérer les traces d'un animal, la traque commence et les hommes préparent leurs armes.

Si le résultat dépasse 12, le personnage repère également de larges empreintes félines au creux desquelles quelques gouttes de sang subsistent.

Après plusieurs heures de traque malheureusement infructueuses, un rugissement rauque se fait entendre à quelques mètres de leur position. Ils découvrent avec stupeur un grand tigre à dents de sabre leur faisant face. Un javalot cassé est planté dans son flanc le faisant légèrement boiter mais n'enlevant rien à sa dangerosité. Tout le monde sait qu'un animal blessé est d'autant plus dangereux...

#### *Tigre à dents de sabre blessé*

Puissance	Vigueur	Adresse	Sens	Intellect	Âme	Volonté	Empathie
d12 + 2	d12	d12	d10	d4	d4	d4	d4
Corps : 22			Esprit : -			Armure : 0	
Compétences : Corps à corps 6							
Équipement : Crocs d12 + 6 (Tranchant)							
Griffes (+1) d12 + 4 (Tranchant)							

Une fois l'animal abattu, le groupe décide de rentrer au village (il y a probablement un blessé). La viande de tigre à dents de sabre est un peu dure mais elle est très nourrissante.

## Retour au village

Le retour vers le village prend un peu plus de temps, les personnages doivent porter la carcasse du tigre à dents de sabre.

Lorsqu'ils reviennent, le soleil commence à tomber, ils aperçoivent des volutes de fumée noire s'élever du village les poussant à presser le pas.

Le groupe découvre avec stupeur que leur village est en cendres. Les hommes ont été éviscérés et les femmes ont été empalées vivantes, leur visage est tordu par la peur et la douleur. Presque aucun corps d'enfants n'est visible, ils ont été kidnappés.

Une faible voix leur parvient des décombres d'une hutte, le vieux Jarg est encore vivant. Une flèche est plantée dans son flanc et il a perdu beaucoup de sang, il vit ses derniers instants.

Le vieux Jarg leur apprend que le village a été attaqué par la tribu de Krug, une tribu rivale particulièrement violente. Ils sont venus de tous les côtés et ont tué tous les hommes. Après avoir violé les femmes, ils sont repartis en emmenant les enfants encore vivants.

La nuit étant tombée, le groupe doit attendre le lendemain pour se lancer à leur poursuite (voyager de nuit est trop dangereux, les prédateurs rodent).

De plus, il est possible qu'ils souhaitent s'occuper des morts en brûlant leurs corps ou en les inhumant.

Ils vont ensuite se coucher la rage au ventre.

## La nuit

Au cours de la nuit, les personnages sont réveillés en sursaut par un rayon de lumière changeant la nuit en jour et faisant gronder le ciel !

Quelque chose est tombé du ciel en direction des terres de Krug et l'impact a fait trembler la terre comme jamais.

Ils se mettent également à entendre une sorte de faible chant, étrangement rassurant et familier, à la manière d'une berceuse remontant des souvenirs d'enfance. Les personnages sont inexorablement attirés par ce son mystique, il leur est impossible d'y résister.

Interloqués par cet événement sans précédent, le groupe prend immédiatement la route vers les terres de Krug (le jour commence à se lever).

Après plusieurs heures de marche, ils arrivent aux abords du village de la tribu de Krug. La chose s'est écrasée dessus et l'a totalement détruit, il reste quelques vestiges de huttes encore en train brûler d'un feu particulièrement puissant. Plusieurs corps complètement carbonisés jonchent les abords du cratère.

De nombreux morceaux d'une matière inconnue gisent çà et là, cela ressemble à de la pierre brillante (du métal).

Au milieu de ce carnage enflammé, flottent deux pierres en forme d'octaèdre, l'une d'un noir profond et l'autre d'un blanc laiteux. Ils distinguent indistinctement deux chants provenant de chaque pierre, la pierre noire semblant chanter plus fort.

Presque immédiatement, le groupe aperçoit Krug, accompagné de Grunt et Krasos. Derrière eux marchent en file indienne une dizaine d'enfants apeurés...

Krug s'avance comme hypnotisé par la pierre noire et, la touchant du bout des doigts, la pierre semble se liquéfier et être absorbée par Krug et ses deux acolytes.

Alors l'espace semble se fissurer, se déchirer dans un bourdonnement désagréable et s'ouvre un portail aux contours flous, flottant dans l'air comme par magie.

D'abord craintif, Krug fait passer les enfants avant lui et constatant avec évidence que c'est inoffensif, franchit lui-même le portail, suivi de Grunt puis de Krasos. Le portail se referme immédiatement après, laissant le groupe abasourdi.

Incapables de résister à l'attraction surnaturelle de la pierre, les personnages s'avancent et absorbent à leur tour la pierre blanche, ouvrant un second portail.

*Les personnages débloquent le Palier 1 des pouvoirs.*

Au travers, ils distinguent une forêt clairsemée et moussue. Prenant leur courage à deux mains, ils franchissent le portail...

---

Grunt : Bras droit de Krug. C'est une véritable montagne de muscles et de force brute. D'un intellect limité, c'est un excellent second capable d'exécuter les ordres sans discuter.

Krasos : Petit et peu gâté par la nature, Krasos est le genre de créature sournoise survivant par la ruse et la lâcheté. Son esprit retors est toutefois un atout précieux pour la tribu de Krug.

Krug : Chef de la tribu de Krug. Il est grand, fort, impitoyable mais possède également une intelligence malsaine qui l'a rapidement placé à la tête de sa tribu. Il a de longs cheveux longs qu'il porte attaché.

Vieux Jarg : Âgé d'une quarantaine d'année, le vieux Jarg est un des aînés de la tribu (à cette époque, on ne vit pas vieux). Il s'occupe d'apprendre aux enfants les rudiments de la chasse et de la pêche.

## 2.2 Moyen Âge

Les personnages arrivent dans une forêt claire et moussue, en plein milieu de l'après-midi. Il y règne une température bien plus agréable qu'à leur époque.

### Sauvetage de la princesse

À peine ont-ils le temps de reprendre leurs esprits, qu'ils entendent les cris d'une femme implorant à l'aide !

À une centaine de mètres d'eux, une très belle jeune femme est entouré de 3 (ou plus) malandrins, ayant manifestement de sombres idées en tête. Gît à côté d'elle un homme en cote de mailles, une flèche traversant sa cuisse et la gorge tranchée.

### *Malandrin*

Puissance	Vigueur	Adresse	Sens	Intellect	Âme	Volonté	Empathie
d8	d8	d6	d6	d4	d4	d6	d4
Corps : 20			Esprit : 14			Armure : 0	
Compétences : Mêlée 4, Tir 4							
Équipement : Gourdin (0) 1d8 + 3 (Assommer, Contondant) Dague (+1) 1d8 + 3 (Tranchant) Arc court (0) 1d8 + 4							

Une fois les bandits éliminés, les personnages prennent le temps d'examiner les habits étranges de la jeune femme, elle porte en effet une robe de tissu coloré et des bijoux scintillants, ses cheveux sont coiffés et le plus bizarre, elle sent étrangement bon...

De même, les armes des malandrins n'ont rien en commun avec les leurs, grossières et rudimentaires (découverte du fer).

La jeune femme se présente comme Milénia Ponalia III, princesse du royaume de Palatonie. Son escorte a été attaquée par les hommes de l'infâme Comte Krasos, seul Eruld avait survécu avant de succomber en la protégeant contre ces vulgaires malandrins.

Elle les remercie chaleureusement et leur propose de remplacer son escorte désormais inexistante, leur promettant richesse et bonne chère. Elle prend clairement le groupe pour une bande de mercenaires attardés.

Les personnages ne comprennent pas la moitié de ce que la princesse raconte, mais ils sont affamés et la promesse d'un bon repas les pousse à suivre Milénia.

### Arrivée à Cherubia

Après une bonne demi-journée de marche dans un silence pesant (le dialogue est compliqué), les personnages aperçoivent la grande ville de Cherubia.

Ils sont très certainement émerveillés par la découverte du concept de cité.

Une escouade de Raptorliers, des cavaliers chevauchant des raptors dressés et armés de longues lances, intercepte le groupe.

La princesse Milénia se porte immédiatement au-devant d'eux pour se présenter et se faire escorter jusqu'au château. Les personnages n'ont jamais vu ce genre de créatures et ils sont mal à l'aise devant leurs grandes gueules garnies de crocs claquant de manière inquiétante.

**Cherubia** : Capitale du royaume de Palatonie. Grande cité médiévale entouré de hautes murailles de pierres gris clair. Un certain nombre de toits sont fait de tuiles de couleur violine. Planté sur une colline, un imposant château fort domine la ville.

De grandes bannières blanches et bleues claires pendant de chaque côté de la porte principale.

L'héraldique de la ville représente un raptor stylisé tenant une épée dans sa gueule sous une longue clef horizontale.

Le groupe accompagné de la princesse est escorté jusqu'au château de Cherubia. On leur demande de remettre leurs armes, s'ils refusent on ne les laisse pas pénétrer dans la salle du trône.

Ils sont ensuite introduits devant le roi Achilius Ponalia VIII, qui a fait préparer un banquet suite à la nouvelle du retour de sa fille bien-aimée. Ils font également la connaissance du prince Merlinius Ponalia, le frère aîné de Milenia.

Les personnages sont accueillis en héros, on leur pose de nombreuses questions quant à leurs origines mais surtout, on leur sert un véritable festin au cours duquel ils font la merveilleuse connaissance de l'alcool.

Ne pas hésiter à faire un test de Vigueur aux joueurs abusant du vin. En cas d'échec, ils auront la chance de découvrir le coma éthylique et la migraine.

Une fois bien repus, on conduit le groupe dans une chambre comportant tout le confort médiéval (pot de chambres, lits, cheminé, etc.).

Ils ont également à leur disposition une clochette leur permettant d'appeler un serviteur, censé exaucer leurs moindres désirs...

### Séjour à Cherubia

Le lendemain, ils sont reçus par le prince Merlinius qui leur propose d'intégrer l'armée royale de Palatonie.

Une guerre contre le royaume de Xemehri et l'infâme Comte Krasos a éclaté il y a peu et ils préparent en ce moment même l'assaut contre la capitale Xemehrienne : Zantosh.

*On leur propose plusieurs formations militaires (les statistiques des armes sont disponibles sur le site <http://totem-animalis.fr/>, dans le fichier « Matos »).*

#### **Infanterie légère (Sargent d'Armes Gavin)**

Équipement :

- Cotte de mailles (Armure 10, Malus -1),
- Épée courte ou Hache de guerre,
- Bouclier (Parade + 4).

Gain de compétences : +1 Mouvement, +3 Mêlée.

Commandement d'une escouade de 10 soldats d'infanterie légère.

#### **Infanterie lourde (Sargent d'Armes Owen)**

Équipement :

- Armure de plates (Armure 15, Malus -2),
- Bardiche ou Épée à deux mains ou Fléau d'armes.

Gain de compétences : +1 Corps à Corps, +3 Mêlée.

Commandement d'une escouade de 5 soldats d'infanterie lourde.

#### **Chevaliers (Seigneur Behort)**

Équipement :

- Cotte de mailles (Armure 10, Malus -1),

- Épée longue,
- Écu (Parade + 5),
- Un cheval de guerre.

Gain de compétences : +2 Dressage, +2 Mêlée.

### **Raptorliers** (Seigneur Parsifal)

Équipement :

- Armure de cuir (Armure 5),
- Lance,
- 4 grenades primitives 2d6 + 4 points de dégâts (Perce-armure),
- Un raptor.

Gain de compétences : +2 Dressage, +1 Mêlée, +1 Armes de jets.

### **Archers** (Maître Archer Lohengrin)

Équipement :

- Armure de cuir (Armure 5),
- Couteau de combat,
- Arc long (0) 1d8 + 6.

Gain de compétences : +1 Mouvement, +3 Armes de jets.

Commandement d'une escouade de 10 archers.

*Plusieurs semaines vont passer, chaque personnage gagne 6 points de Compétence. Les personnages vont également voir opérer sur le corps une transformation, leur morphologie s'adapte aux standards sur Moyen Âge.*

Devant leurs prouesses au combat (et éventuellement leurs pouvoirs), on propose aux personnages et à leurs troupes de participer à la mission prioritaire visant à assassiner le Comte Krasos au cœur même de la bataille.

Ils pensent qu'un petit groupe aura plus de chances d'atteindre le Comte, par ailleurs, le tuer pourrait stopper la bataille prématurément, évitant des pertes humaines inutiles.

### Assaut sur Zantosh

Le voyage jusqu'à Zantosh se déroule sans aucun problèmes, les personnages étant maintenant intégrés à l'armée. Ils constatent par contre une élévation significative de la température et un changement dans le paysage, devenant désertique.

**Zantosh** : Capitale du royaume de Xemehri. Toute la ville est bâtie dans style arabe, utilisant une pierre jaune et possédant des toits rouges. Le château du Comte Krasos, juchée sur un large piton rocheux ressemble à l'église Sainte-Sophie.

La nuit, la ville est éclairée de lanternes colorées la rendant particulièrement belle. L'héraldique de la ville est une flamme entourée de 3 épées formant un triangle, jaune sur fond noir.

Quand les personnages arrivent un grand camp a déjà été monté et le siège de la cité dure depuis plusieurs jours. Des catapultes et des balistes sont placées à intervalles réguliers, des impacts de tirs sont d'ailleurs visibles sur la muraille.

Plusieurs tours de sièges ont été bâties et seront utilisées demain pour la grande offensive.

Le soir, Merlinius revoit avec eux le plan de bataille de demain. Ils peuvent ensuite vaquer à leurs occupations et succomber au piège de la boisson (-2 aux jets pendant 1d4 heures le lendemain).

Le matin de la bataille, le groupe doit attendre à l'arrière que les premières vagues d'assaut soient passées, ils entrèrent en action quand la grande porte sera détruite.



Les cors sonnent le début de la bataille, des milliers d'hommes s'élancent comme un seul homme sous une pluie de flèches, les corps tombent par centaines, c'est un véritable carnage qui les choque profondément.

Un gigantesque bélier fonctionnant à la poudre noire est difficilement amené au pied de la grande porte, nécessitant le sacrifice de nombreux soldats. Un homme chargé d'une torche s'élanche alors en courant pour allumer la mèche, les assaillants concentrent les tirs sur lui, plusieurs flèches viennent le frapper à quelques mètres de son objectif, mais sous le coup d'un monumental effort, allume le bélier...

Un grand coup de tonnerre retentit lorsque la porte principale cède sous la puissance phénoménale de l'engin, suivi d'un étrange moment de flottement. Une clameur s'élève du camp Palatonien et les assaillants s'engouffrent avec hargne dans la ville.

Les personnages chargent à la suite des soldats qui forment pour eux une véritable haie d'honneur jusqu'à déboucher sur la rue principale menant au château.

Une escouade de soldats Xemehriens leur barre la route (moduler le nombre de soldats en fonction du nombre de personnages et d'hommes les accompagnant).

Les soldats portent une cotte de mailles sous un tabard jaune ocre et combattent à l'aide de sabres courbes à large lame et de boucliers de bois noir.

### *Soldat Xemehrien*

Puissance	Vigueur	Adresse	Sens	Intellect	Âme	Volonté	Empathie
d8	d6	d8	d8	d4	d6	d6	d4
Corps : 22			Esprit : 16			Armure : 10 (maille)	
Compétences : Mêlée 5, Tir 5							
Équipement : Sabre court (+2) 1d8 + 4 (Tranchant)							
Bouclier rond Parade + 4							
Arc court (+1) 1d8 + 4							

Au cours du combat, des renforts Xemehrien arrivent au pas de course des murailles et le groupe est obligé de laisser une partie de leurs hommes pour couvrir leur avancé.

Ils continuent donc vers le château du Comte, en suivant une route montant vers les hauteurs de la ville. Les maisons sont barricadées et ils aperçoivent des ombres dans les ruelles voisines se terrer à leur passage.

### La château du Comte

La route se termine par un long pont de pierre brune s'élevant au-dessus du ravin séparant la ville du château.

Des hommes complètement vêtus de noir et portant d'étranges cuirasses les attendent de pied ferme. Mis à part deux archers et un lancier, les autres cachent leurs armes dans leurs amples tuniques flottantes.

Il s'agit de mercenaires d'élites : les Nizârites.

### *Nizârîte*

Puissance	Vigueur	Adresse	Sens	Intellect	Âme	Volonté	Empathie
d10	d8	d10	d10	d6	d6	d8	d6
Corps : 28			Esprit : 20			Armure : 10 (corne)	
Compétences : Mêlée 8, Tir 8							
Équipement : Arc court (+1) 1d6 + 4 (Tranchant)							

Katars (+2) 1d10 + 2 (Attaques multiples -2, Pénétrant)  
 Lance (-1) 1d10 + 5 (Tranchant)  
 Masse d'armes (-1) 1d10 + 5 (Bris d'Os 5+, Pénétrant)  
 Sabre court (+2) 1d10 + 4 (Tranchant)  
 \* Boules explosives -> Vigueur + Vigilance / 10 || aveuglé pendant 1 tour

Note : Drogés pour le combat, les Nizârites se battront jusqu'à la mort.

Une fois les Nizârites défaits, les personnages poussent les lourdes portes du château et entrent dans une grande salle richement décorée, très haute de plafond mais aussi particulièrement sombre. De grandes tentures colorées flottent devant les grandes fenêtres, distillant une ambiance particulière.

Un test de Sens + Fouille / 10 permet de repérer d'étranges plateformes de bois, accrochées en haut des 6 grands piliers soutenant la voûte. Il ne semble y avoir, a priori, aucun moyen de les atteindre.

Le Comte Krasos de Xemehri attend sur son trône, entouré de deux gardes d'élite. Il est particulièrement surpris de voir les personnages débarquer mais il se reprend très vite et attaque en traître à la première occasion.

Si les personnages le questionnent sur les enfants, il sait juste que Krug et Grunt les ont emmenés et l'ont laissé ici où il se plaisait.

### Comte Krasos

Puissance	Vigueur	Adresse	Sens	Intellect	Âme	Volonté	Empathie
d10	d8	d12	d8	d10	d8	d8	d6
Corps : 30			Esprit : 31		Armure : 5 (Cuir)		
Compétences : Mêlée 6, Jet 8							
Équipement : Couteaux de lancer (0) 2d6 + 4 (Lancés multiples -1, Tranchant) Dagues (+2) 1d8 + 3 (Tranchant) Poison : Vigueur / 5 entraînant un malus de -4 aux jets pour 1d4 tours							
Pouvoirs : Téléportation (2 PE) Illusion 4 doubles (4 PE)							

*Krasos crée dès le début les illusions pour désorienter le groupe, puis il se téléporte sur les plateformes en hauteur (dans la pénombre) pour attaquer les joueurs par surprise. Si les joueurs ont déjà pris cher face aux Nizârites, mieux vaut ne pas utiliser le poison...*

### Soldat d'élite Xemehrien

Puissance	Vigueur	Adresse	Sens	Intellect	Âme	Volonté	Empathie
d8	d8	d8	d8	d4	d6	d6	d4
Corps : 24			Esprit : 16		Armure : 15 (plate)		
Compétences : Mêlée 8							
Équipement : Sabre long (+1) 1d8 + 5 (Tranchant) Bouclier rond Parade + 4							

Alors que Krasos livre son dernier soupir, les personnages sentent que sa force vitale est littéralement aspirée par leur corps. Ils récupèrent tous les points de Corps et d'Esprit. Un jet d'Âme / 10 permet de commencer à se souvenir, ils voient des bribes d'images de Zantosh, comme s'ils étaient déjà venus ici plusieurs fois auparavant.

*Les personnages débloquent le Palier 2 des pouvoirs.*

Un portail s'ouvre dans l'air, menant vers un autre monde...

---

Achilius Ponalia : Homme d'une cinquantaine d'années aux cheveux blancs portant de riches habits royaux ainsi qu'une couronne d'or sertie de pierres précieuses. Très protecteur envers sa fille, c'est un monarque avisé aimé par son peuple. Il place beaucoup d'attente en son fils, Merlinius.

Merlinius Ponalia : Jeune homme dans la fleur de l'âge, il coiffe ses longs cheveux châains en catogan et porte presque en toutes circonstances son armure de plate et son épée longue. C'est un chef de guerre sans peur, respecté par ses hommes. Il est d'abord un peu jaloux des exploits des personnages mais finit par avoir pour eux du respect teinté d'admiration.

Milena Ponalia : Beauté médiévale aux longs cheveux châains et aux yeux verts. Elle porte de larges robes encombrantes mettant en avant ses atouts féminins. Bien élevée, elle aime toutefois l'aventure et préférerait parcourir les chemins plutôt que de rester à la cour.

Comte Krasos : Ayant peu changé, il porte une fine barbe taillée en pointe et ainsi qu'une ample tunique marron à liseré jaune. Son regard est empli de mauvaise malice. On peut apercevoir plusieurs couteaux de lancés accrochés à sa ceinture.

## 2.3 Époque Contemporaine

Les personnages débarquent dans une ruelle sombre et malodorante, au milieu des poubelles débordantes et humides. Il fait nuit et ils sont entourés de hautes tours de verre, ils ne sentent plus la terre sous leurs pieds mais une matière inconnue (du bitume).

Seul un lampadaire faiblard distille une ambiance oppressante, magnifiée par les impacts de balles courant le long du mur.

### Bienvenue à New York

La ruelle débouche sur un grand boulevard très éclairé et désert. Une file ininterrompue de calèches de métal borde les deux côtés de la route. D'immenses écrans publicitaires diffusent des publicités vidéo :

- "Prehistoric Big Burger", disponible en menu normal, cro-magnon et mammoth par la chaîne de fast-food "Burger Krug".
- Super discount sur les casques VR dans vos magasins "K-Mart, le défenseur de votre pouvoir d'achat !".
- Moteur de recherche "Krugle, l'efficacité à portée de main !".

Assez rapidement, une patrouille de police s'approche des personnages, en armures médiévales au plein milieu du boulevard.

La voiture se stoppe à quelques mètres du groupe, éblouis par les phares ils ne font qu'entendre une voix leur ordonnant de poser leurs armes et de se préparer à un contrôle d'identité. Les policiers sont ultra-violents et font un usage expéditif du taser. Ils n'hésitent pas non plus à utiliser leur 9 mm ou le fusil à pompe (dans la voiture) si les personnages résistent.

*Le contrôle d'identité s'effectue en scannant une puce sous-cutanée située dans le poignet. Chaque habitant est censé en posséder une et être enregistré dans le réseau Mnémosyne, le service de surveillance planétaire répertoriant tous les citoyens.*

### *Agent de police*

Puissance	Vigueur	Adresse	Sens	Intellect	Âme	Volonté	Empathie
d8	d6	d8	d6	d6	d4	d6	d4
Corps : 22			Esprit : 16			Armure : 10	
Compétences : Mêlée 4, Tir 5							
Équipement : Matraque télescopique (+2) 1d8 + 2 (Assommer, Contondant) Glock 21 (0) 1d6 + 6 (Puissant d4) Mossberg Maverick 88 (-2) 4d6 + 4 (Cône, Puissant d8) Taser (+2) Vigueur / 8 ou incapacité pendant 1d4 tours							

Une fois la patrouille neutralisée, ils entendent au loin un certain nombre de sirènes résonner et voient des lumières rouges et bleus s'approcher à toute vitesse.

### Le Back Blast Collective

C'est alors qu'un homme encapuchonné interpelle les personnages de la ruelle pour les inviter à fuir rapidement par les égouts, s'ils ne veulent pas mourir...

Une fois dans les tunnels, l'homme en question se présente comme Mike, un membre du Back Blast Collective.

Il leur demande d'où ils viennent et pourquoi portent-ils cet accoutrement ridicule. Il a vu une partie du combat et il se demande s'ils ne sont pas le résultat d'expériences menées par un laboratoire secret du gouvernement.

Mike leur propose de le suivre jusqu'au QG du Back Blast Collective, où ils pourront trouver abri pour la nuit.

À l'entrée du QG, on demande aux personnages de remettre leurs armes, il y a des femmes et des enfants à l'intérieur.

Installé dans des couloirs d'entretiens désaffectés, l'endroit ressemble à un camp de réfugiés. Des lits militaires sont installés çà et là, des rideaux et barricades en bois sont placés pour donner un semblant d'intimité. Le tout éclairé par de nombreuses ampoules à nu pendant du plafond ainsi que de gros spots de chantiers.

L'air est lourd mais il y règne une ambiance décontractée, ils doivent vivre de cette manière depuis déjà plusieurs mois.

Le groupe est amené au leader du Back Blast Collective, John Connor, qui les reçoit dans son bureau. On leur propose immédiatement de quoi se restaurer et ils découvrent avec déception les rations militaires.

John Connor leur explique rapidement ce qu'est le Back Blast Collective : une organisation clandestine dont l'unique objectif est l'assassinat de Michael Gruntman, le PDG de KrugCorp et responsable (selon lui) de la disparition d'un tiers de l'espèce humaine.

On y trouve un certain nombre d'anciens militaires souhaitant faire payer KrugCorp pour leurs exactions.

Après cette brève introduction, John Connor pose un certain nombre de questions aux personnages quant à leurs origines, leurs objectifs, etc.

Une fois l'entretien terminé, les personnages sont invités à prendre possession de leurs quartiers, une grande pièce avec une dizaine de lits superposés. La porte est verrouillée derrière eux.

On leur confie une tablette, véritable révolution pour le groupe ! Ils découvrent le web, les films, les séries, le porno, etc.

### **A apprendre sur le net**

KrugCorp : Méga corporation présente dans tous les domaines (nourriture, industrie, divertissements, matières premières, etc.), les concurrents ayant été rachetés ou ayant mystérieusement coulés...

L'entreprise a été créée il y a maintenant 10 ans mais il est impossible de trouver le nom du fondateur. Michael Gruntman n'est CEO que depuis 6 ans.

Afrique : A subi une pénurie d'eau qui a conduit au décès de 40% de la population. Le reste s'entretient pour les ressources restantes. On estime les pertes totales à 60% de la population africaine.

Amérique du Nord : Souffre d'une guerre civile organisée par le creusement des inégalités. Les grandes villes sont sous la loi martiale, l'abondance d'armes à feu ayant conduit à des affrontements sanglants.

Amérique du Sud : Grave accroissement de la pauvreté, les pays sont définitivement sous le contrôle des narcotrafiquants (financés par KrugCorp). Les fuyards sont traqués et abattus.

Australie : Continent en autarcie, les frontières sont fermées et les autorités abattent les migrants. C'est le continent qui s'en sort le mieux même si les ressources en eau sont limitées.

Asie : La Chine, aidée par la Russie (alliance Sino-Russe), a envahi plusieurs pays asiatiques et continue son expansion vers le Moyen-Orient.

Moyen-Orient : Domination des états islamiques, une alliance fragile a été conclue pour résister au bloc Sino-Russe.

Europe de l'Ouest : Éclatement de l'Union Européenne. L'Europe est aujourd'hui une zone de guerre froide dominée par l'alliance Franco-Allemande (plus Belgique-Pays-Bas), l'Union de la mer Baltique et le bloc Porto-Espagnol.

Michael Gruntman : On trouve facilement des photos le montrant en compagnie de nombreuses femmes pulpeuses. Il a d'ailleurs été élu entrepreneur de l'année par le magazine Time ces 3 dernières années.

En fouillant un peu (Intellect + Enquête / 14), il est possible de trouver une vidéo montrant un attentat raté, au moment où la belle devrait toucher Michael Gruntman, elle est mystérieusement déviée par une force invisible.

*D'une manière ou d'une autre, le BBC va découvrir que les personnages ont des pouvoirs, que ce soit par le biais d'une prise de sang par le médecin local ou par l'ingéniosité des joueurs.*

John Connor fait venir le chef du groupe dans son bureau afin de discuter avec lui de l'étrangeté de son sang ou de l'incident ayant mis en évidence leurs pouvoirs.

Loin d'être idiot, John Connor a immédiatement fait le lien entre les pouvoirs de Michael Gruntman et les capacités des personnages. Très direct, il ne tournera pas autour du pot en leur demandant s'ils sont liés à KrugCorp puis en leur proposant de les aider à tuer Gruntman.

Le plan est le suivant : dans quelques mois l'Assemblée Générale de la multinationale KrugCorp va avoir lieu sur l'île de Manhattan, dans le Gruntman Super Resort Palace, l'immeuble le plus grand de l'île.

Michael Gruntman sera présent à coup sûr et c'est le meilleur moment pour s'y introduire et tenter de l'assassiner.

En outre, une faille a été découverte dans le réseau Mnémosyne permettant uniquement d'ajouter de nouvelles identités. Les personnages n'y étant pas répertoriés, c'est une opportunité unique de bluffer le système de reconnaissance faciale.

Totor00t, le hacker en chef du collectif estime que leurs identités leur laisseront entre 2 et 4 heures avant que le système ne réalise la supercherie.

### Préparation de la mission

*On leur propose plusieurs entraînements militaires (les statistiques des armes sont disponibles sur le site <http://totem-animalis.fr/>, dans le fichier « Matos »).*

### **Commando (Colonel Trautman)**

Équipement :

- Couteau de combat,
- Pistolet Beretta Px4 Storm,
- Fusil d'assaut Colt M4A1 ou fusil à pompe Kel-Tec KSG,
- 2 x Grenades à fragmentation (6d6 + 6),
- Gilet pare-balle (10).

Gain de compétences : +1 Mêlée, +2 Armes de jet, +4 Armes à feu, +1 Mouvements.

### **Cyber-sécurité** (Major Anderson)

Équipement :

- Couteau de combat,
- Pistolet CZ 100,
- Pistolet-mitrailleur H&K MP-5K,
- Ordinateur portable Nano-Z (+2 en Sécurité / Nouvelles Tech.),
- Veste pare-balle (5).

Gain de compétences : +2 Armes à feu, +4 Sécurité, +2 Nouvelles Tech.

### **Expert en Corps à Corps** (Capitaine Riggs)

Équipement :

- Pistolet CZ 100 ou 10 couteaux de lancer (2d6 + 4),
- 2 x Katanas carbone segmenté (voir *Segmo-Lame* dans le fichier « Blank Agency »),
- Veste pare-balle (5).

Gain de compétences : +4 Mêlée, +2 Armes de jets / Armes à feu, +1 Mouvements, +1 Discrétion.

### **Soutien** (Lieutenant McClane)

Équipement :

- Couteau de combat,
- Pistolet Beretta Px4 Storm,
- Lance-Grenade x12 (6d8 + 8),
- Kit de soin (+2 en Médecine),
- Gilet pare-balle (10).

Gain de compétences : +3 Armes à feu, +3 Médecine, +2 Conduite.

### **Tireur d'élite** (Major Ripley)

Équipement :

- Couteau de combat,
- Pistolet FNP-9,
- Fusil de précision C14 Timberwolf,
- Veste pare-balle (5).

Gain de compétences : +5 Armes à feu, +1 Mouvements, +2 Discrétion.

*Plusieurs mois vont passer, chaque personnage gagne 8 points de Compétence. Les personnages vont également voir opérer sur le corps une transformation, leur morphologie s'adapte aux standards contemporains (si un personnage le désire, il peut même changer de sexe.).*

*Bien qu'il ne soit pas interdit aux personnages de quitter le QG du BBC, n'ayant pas de puce d'identité, on leur déconseille vivement de sortir. Cela peut toutefois donner lieu à des scènes humoristiques dignes du film « Les Visiteurs ».*

On fournit aux personnages un plan de Manhattan, le Gruntman Super Resort Palace se situe en plein cœur, dominant Central Park.

L'île tout entière est entourée d'un bouclier protégeant les habitants du monde extérieur. Les personnes non-autorisées sont abattues sans sommation.

L'accès à l'île est fortement gardé, seuls 4 ponts (aux 4 points cardinaux) permettent d'y accéder et chacun comporte un checkpoint lourdement gardé par des soldats et des robots de sécurité surarmés.

Il existait autrefois des accès souterrains (métro, égouts, etc.), le BBC a envoyé plusieurs équipes explorer ces accès mais personne n'en est jamais revenu...

Un des membres du groupe va devoir se faire passer pour un cadre supérieur de KrugCorp. À cette occasion, on lui offre un magnifique costume sur mesure et on lui apprend les rudiments de l'étiquette (compétence Protocole).

Les autres se feront passer pour ses employés : garde du corps, chauffeur, secrétaire, conseiller financier, etc.

Le BBC met également à leur disposition un véhicule de luxe, une Cadillac CTS-Z. La voiture a été lourdement modifiée et embarque de multiples caches afin qu'ils puissent emporter avec eux leur équipement.

La grande majorité des armes a été démontée et cachée dans le double fonds d'attachés caisses ou dans de faux ordinateurs portables. Le plus gros problème est les explosifs, les personnages devront se montrer inventifs s'ils veulent emporter avec eux des grenades.

### En route pour Manhattan

Pendant le trajet, les personnages traversent la ville de New York pour atteindre l'île de Manhattan. Ils constatent avec effroi les conditions misérables dans lesquelles vivent les habitants. Les rues sont jonchées d'immondices, des enfants en sous-nutrition fouillent les poubelles à la recherche de nourriture, ils aperçoivent même plusieurs cadavres le long de la route et entendent les plaintes des habitants mourant de faim...

À plusieurs reprises, des personnes leur jettent des pierres et ils essuient même un coup de feu (la voiture est blindée).

De l'extérieur, le bouclier entourant l'île de Manhattan est d'une teinte bleuâtre et légèrement transparente. Seules les silhouettes des immeubles sont visibles mais guère plus.

Tranchant littéralement avec le reste de la ville, le large pont menant à l'entrée de l'île est d'une propreté dérangeante. Un examen attentif permet de repérer quelques traces de sang séché.

Au bout se dresse un poste de sécurité, gardé par 5 hommes en uniforme KrugCorp noir ainsi que deux drones de combat (ressemblent aux *sentry bots* de Fallout).

À l'approche du groupe, un des soldats s'avance faisant signe au conducteur de s'arrêter à sa hauteur. Il leur demande leur identité ainsi que la raison de leur venue.

Une fois la puce du personnage se faisant passer pour un cadre supérieur scanné, son attitude change. Il reste toutefois suspicieux et leur demande notamment pourquoi ils ont choisi de venir par la route (tous les autres cadres se déplacent par voie aérienne).

Enfin, avant de les laisser passer, il leur demande s'il doit prévenir la tour Gruntman de leur arrivée.

L'île de Manhattan est au top de la technologie, le bouclier entourant l'île dispose d'un hologramme affichant des rivages boisés et la température y est régulée pour qu'elle soit toujours agréable.

De nombreuses boutiques de luxes proposent tout ce qui se fait de mieux en matière de vêtements, restaurants ou voitures de luxe. Beaucoup de commerces utilisent des écrans géants et passent en continue des publicités colorées.

Les personnages notent également l'importante présence de petits drones de sécurité volants à travers la ville.

### Gruntman Super Resort Palace

#### *Plan de l'immeuble*

- Sous-sol : parkings, locaux techniques, entretien.
- Étage -1 : poste de sécurité, armurerie, lieux de repos des gardes.
- RDC : accueil.
- Étages 1 à 50 : hôtels, casino, centre commercial, cinéma, etc. - *Entrée libre.*



- Étages 51 à 150 : bureaux de filiales KrugCorp. – *Sécurité basse (8)*.
- Étages 151 à 180 : bureaux de la maison mère KrugCorp. – *Sécurité moyenne (12)*.
- Étages 181 à 198 : KrugCorp Executive Lounge (salles de réunion, suites pour les cadres de passage, restaurant, piscine, tennis, etc.) - *Haute sécurité (16)*.
- Étages 199 et 200 : appartements privés de Michael Gruntman. – *Très haute sécurité (20)*.
- Toit : divisé en deux, une partie servant d'héliport et l'autre réservée à l'usage de Michael Gruntman. - *Haute sécurité (16)*.

Dominant très largement les autres immeubles, le GSRP est le plus gros et le plus voyant de tous les buildings. Tous les éléments métalliques de l'immeuble sont chromés et dorés, rendant l'ensemble aussi lourd qu'impressionnant.

Au pied de l'immeuble, ce n'est pas un espace vert mais une véritable jungle de massifs floraux et de jets d'eaux qui marquent l'entrée du bâtiment.

Un voiturier propose aux personnages d'emmener leur véhicule au gigantesque parking souterrain (mais ce n'est pas une obligation).

L'accueil du GSRP est tout aussi grandiose que l'extérieur, les murs et le sol sont holographiques et affichent tout à tour une ambiance de plage abandonnée, de forêt enchantée ou de sommet de montagne.

Dès leur entrée, un hologramme de Pearl, l'intelligence artificielle de la tour apparaît devant eux pour les conseiller. Les personnages doivent réussir un test de Volonté + Protocole / 10 pour ne pas hurler de surprise et instinctivement se mettre en position de combat, alertant la suspicion des vigiles.

*Attention ! Bien qu'un personnage se fasse passer pour un cadre KrugCorp, son nom n'apparaît pas dans la liste des invités à l'Assemblée Générale KrugCorp. Le groupe va devoir trouver un moyen d'atteindre les étages supérieurs :*

- *Baratiner l'hôtesse d'accueil pour qu'elle imprime un badge menant aux étages supérieurs.*
- *Voler un badge d'un cadre supérieur venu flamber au casino.*
- *Utiliser les escaliers de secours (cloisonnés aux étages 50, 150 et 180).*
- *Pirater l'ascenseur (très surveillé).*
- *Pirater l'ordinateur central pour s'ajouter à la liste des invités.*
- *Etc.*

*Quel que soit le moyen utilisé par les personnages, Michael Gruntman a un coup d'avance sur eux. Il est au courant de l'opération du Back Blast Collective et reconnaît immédiatement les personnages. Il prend un plaisir pervers à suivre leur avancée sur les écrans de sécurité.*

*Si les personnages prennent trop de temps, leurs fausses identités sont découvertes et les gardes de sécurité se mettent à leur recherche.*

*Michael Gruntman les invitera alors à le rejoindre sur le toit en utilisant les haut-parleurs de la tour.*

La suite de Gruntman s'étale sur deux étages. Elle est composée de gigantesques pièces probablement conçues dans un style moderne mais tellement surchargées de bibelots et d'accessoires hors de prix en tous genres que l'ensemble est juste lourd et ostentatoire. Gruntman étant sur le toit, il n'y a personne.

L'appartement grouille de systèmes de sécurité, dès que les personnages entrent, ils déclenchent l'alarme et activent des drones de défense volants. Ce sont des drones noirs possédant 4 hélices et une mitrailleuse. Des missiles sont également visibles sur les ailes.

## Drone volant

Tir : d10 + 8	Combat : -	Manœuvre : d10 + 10	Radar : d12 + 12
Structure : 20	Esprit : -	Armure : 10	
Armement : Roquettes lacrymo : test de Vigueur / 10 entraînant -3 à tous les jets (air d'effet de 10 mètres) Fléchettes taser : test de Vigueur / 8 entraînant une paralysie pendant 1d4 tours Mitrailleuse 5,56 : 4d10 + 8 (Perforant, Puissant d6)			
Équipement : Radar, Lidar, Rayons X			

Michael Gruntman attend les personnages sur le toit. Il se tient à l'extrémité opposée d'une large plateforme circulaire surélevée (zone d'atterrissage), de dos, vêtue d'un costume trois-pièces bleu roi, très près du corps. Il est protégé par un bouclier protecteur portatif (fixé au sol).

Accueillant le groupe avec un sourire mauvais, il leur demande d'abord ce qu'ils sont venus faire ici. Il leur apprendra que les enfants ont été emmenés par Krug mais qu'ils n'auront malheureusement jamais la chance de les revoir...

*Si un personnage le défie en duel rituel, il accepte (c'est toutefois une mauvaise idée).*

Deux drones de combat lourd sortent lentement du sol, de chaque côté de Gruntman. Ce dernier dégainé une longue épée aux reflets étranges mais reste en retrait.

## Michael Gruntman

Puissance	Vigueur	Adresse	Sens	Intellect	Âme	Volonté	Empathie
d12	d12	d12	d8	d6	d10	d10	d6
Corps : 36			Esprit : 36			Armure : 12	
Compétences : Mêlée 8							
Équipement : Épée météorique (+2) d12 + 8							
Pouvoirs : Rapidité (-) 2 actions / tour Superforce (2 PE) +10 en Puissance Nova (6 PE) 2d10 + 10 dégâts de feu autour de lui Bouclier (2 PE) armure de 12							

*Superforce et Bouclier sont activés au début du combat. Il n'utilise Nova qu'en dernier recours car cela le fatigue beaucoup. N'hésitez pas à rappeler que Grunt était déjà un formidable combattant à leur époque, ce n'est pas un ennemi à prendre à la légère.*

## Drone de combat

Tir : d10 + 8	Combat : d12 + 10	Manœuvre : d6 + 6	Radar : d10 + 10
Structure : 50	Esprit : -	Armure : 30	
Armement : Mitrailleuse rotative 7,62 : 6d10 + 10 (Perforant, Puissant d8) Lance-flamme : 4d12 + 10 (Ignore l'armure) Bras mécanisé : d12 + 10 (Bris d'os 4+)			
Équipement : Radar, Lidar, Rayons X Système Zeus : Arcs électriques au contact 2d8 + 6			

Avant de mourir, Gruntman laisse échapper dans son dernier soupir que Krug a beaucoup changé, il n'est plus le même homme qu'autrefois...

Les personnages aspirent la force vitale de Michael Gruntman et récupèrent tous les points de Corps et d'Esprit perdus.

Un jet d'Âme / 8 permet de récupérer quelques souvenirs, les personnages revoient New York sous différentes formes, KrugCorp n'existait pas. Ils ne comprennent pas trop s'il s'agit des souvenirs de Grunt ou les leurs, la sensation semble étrangement familière.

*Les personnages débloquent le Palier 3 des pouvoirs.*

Un portail s'ouvre dans l'air, menant vers un autre monde...

---

John Connor : Homme d'une trentaine d'années portant une barbe brune bien fournie. Il porte une tenue militaire usagée. D'un premier abord amical, on se rend vite compte que c'est un homme particulièrement incisif, ne laissant échapper aucun détail. Il est très sensible à l'état du monde et à l'avenir de l'humanité.

Michael Gruntman : N'ayant rien perdu de son imposante musculature, Grunt s'est lui aussi adapté aux standards contemporains. Il porte généralement des costumes très moulants, mettant en avant son physique de catcheur. Il a totalement embrassé la doctrine capitalisme, il trouve d'ailleurs ce concept magnifique.

Mike : Jeune homme d'une vingtaine d'années habillé comme un clochard. Membre du Back Blast Collective, c'est un adepte des théories du complot. Son job est de fureter à travers la ville pour récolter des informations et parfois secourir les personnes en détresse.

Pearl : Représentation holographique de l'intelligence artificielle gérant le Gruntman Super Resort Palace, Pearl ressemble à une magnifique jeune femme vêtue d'une robe dorée. Afin qu'il ne soit pas possible de la confondre avec un véritable être humain, Pearl est légèrement transparente.

## 2.4 Futur – Année 42 A.-K. (30 000 après J.-C.).

Les personnages apparaissent dans un étroit couloir métallique fermé aux extrémités par deux larges portes closes. L'une des deux portes est clairement plus massive que l'autre (*elle donne sur le vide spatial*). Des lumières rouges clignotent par intermittence et une alarme résonne à intervalles réguliers.

### Au mauvais endroit au mauvais moment

Ils ressentent immédiatement un malaise indéfinissable, comme si quelque chose n'allait pas. En regardant par les hublots, ils comprennent qu'ils ne sont plus sur Terre mais dans l'espace ! Le groupe doit réussir un test de Volonté / 8 pour ne pas faire une crise d'angoisse.

Le temps de reprendre leurs esprits, un grand coup retentit contre la porte la plus massive. La lumière vive d'un feu particulièrement violent vient dessiner le contour de la porte dans un grésillement assourdissant.

Le panneau de la porte s'abat lourdement et laisse alors apparaître un long couloir courbe rempli d'une vingtaine de créatures filiformes en combinaisons noires et armées de fusils étranges. Leurs yeux sont semblables à ceux d'un chat mais de couleur rouge ou orange et leur peau est grise.

### *Soldat Novus*

Puissance	Vigueur	Adresse	Sens	Intellect	Âme	Volonté	Empathie
d12 + 2	d12	d12 + 2	d12	d6	d6	d8	d6
Corps : 40			Esprit : 20			Armure : 10	
Compétences : Combat 6, Tir 6							
Équipement : Fusil Novus L5 (0) 2d12 + 8 (Perce-armure) Pistolet Novus P7 (+2) 2d6 + 4 (Perce-armure) Vibrolame (-1) 1d12 + 10 (Perce-armure)							
Pouvoirs : Régénération 1 PV / tour							

*Au bout de 2 tours de combat, l'autre porte s'ouvre sur une escouade de 5 soldats. L'un d'eux hurle aux personnages de se jeter à terre avant de tirer une roquette sur le tube d'abordage. Une cloison coupe-feu se ferme immédiatement, évitant au groupe de terminer dans l'espace.*

Les soldats tiennent les personnages en joue, ne sachant pas s'ils sont amis ou ennemis. Ils leur demandent de remettre leurs armes et de les suivre sans faire d'histoires.

### La Confédération Libre

Le groupe est conduit sous bonne garde dans le bureau du Capitaine Freeman. Il se présente comme étant un soldat de la Confédération Libre, aux commandes du vaisseau militaire Tiamat, fleuron de la flotte libre.

Il est très intéressé par leur soudaine apparition et leurs pouvoirs, et les bombardent de questions : Qui sont-ils ? D'où viennent-ils ? Comment ont-ils pu se téléporter dans le vaisseau ? Font-ils partie de l'empire Novus ? Etc.

*Le capitaine Freeman semble clairement plus intrigué qu'inquiété par leur arrivée. Il fait rapidement le lien entre leurs pouvoirs et ceux de l'Empereur-Dieu Krug et y voit un excellent moyen d'accomplir sa mission.*

## A apprendre

Empire Novus : S'étalant sur une grande majorité des systèmes solaires colonisés, l'empire Novus est une nation guerrière prônant l'eugénisme comme unique manière pour l'humanité de survivre à l'exploration spatiale. L'eugénisme a pour but de développer les capacités psychiques latentes des humains afin de combattre la menace Exograde.

Il est dirigé par l'Empereur-Dieu Krug, un leader implacable aux pouvoirs mystérieux dépassant l'entendement.

Homo Novus : Ces humains modifiés disposent de capacités de régénération exceptionnelles, de vision nocturne et d'une résistance accrue au vide spatial. De nombreux organes sont modifiés notamment dans le cerveau tel que l'hippocampe, les amygdales ou encore l'hypothalamus afin de les rendre obéissants, naturellement heureux et moins sensibles à la peur.

Exograde : Race extraterrestre en guerre contre l'humanité. On sait très peu de choses à leur sujet, excepté qu'ils ressemblent à des insectes et sont insensibles à la grande majorité des armes connues. Leurs intentions et la raison de leur attitude belliqueuse sont inconnues.

Un test d'Intellect + Enquête / 12 permet de mettre en corrélation l'attaque des Exogrades et l'arrivée de Krug au pouvoir.

Confédération Libre : Résistants combattant l'Empire Novus afin de protéger la « pureté » de la race humaine. En effet, les habitants de l'Empire Novus sont soumis à une thérapie génique ayant pour objectif de les transformer en *Homo Novus*.

Le leader de la Confédération Libre est un certain Commandant Shepard.

On demande également aux personnages s'ils acceptent que le Docteur Woo puisse effectuer un certain nombre de tests et d'analyses concernant leurs aptitudes hors du commun (prises de sang, scanner, test des pouvoirs, etc.).

Une fois l'entretien avec le capitaine Freeman terminé, on leur assigne des quartiers. Ils bénéficient d'un accès à l'internet du futur mais pas au réseau interne du vaisseau.

*Il est envisageable que les joueurs soient honnêtes avec Freeman en leur avouant qu'ils sont à la poursuite de Krug. Dans ce cas, le capitaine leur explique immédiatement la teneur de sa mission et invite le groupe à y participer.*

Au bout de quelques jours, le capitaine Freeman convoque le groupe dans son bureau pour leur faire une proposition.

Au vu des différents tests effectués par le Docteur Woo, il est devenu évident que leurs pouvoirs sont semblables à ceux de l'Empereur-Dieu Krug et il avoue aux personnages que leur mission est de l'assassiner.

Les espions de la Confédération Libre ont réussi à obtenir au péril de leur vie les coordonnées du lieu de villégiature de l'Empereur-Dieu : la planète Mésos dans le système Olympus.

Selon leurs informations, aucun humain n'est admis sur la planète hormis l'Empereur-Dieu lui-même. Ils n'ont pour ainsi dire aucune donnée sur la surface de la planète.

Le système Olympus est protégé par plusieurs vaisseaux en orbite d'une autre planète du système. Fort heureusement, le Tiamat est équipé de la toute dernière technologie de camouflage développée par la Confédération.

Le capitaine Freeman pense que les personnages sont la meilleure chance qu'ils ont de réussir aussi il leur propose de se joindre à la mission.

Ils font la connaissance du Lieutenant Falco, responsable de l'armurerie du Tiamat. Les soldats du futur portent des armures de combat augmentant leurs capacités physiques. Étant donné que le

groupe fait maintenant partie de l'équipage on propose aux personnages plusieurs équipements différents.

### **Armure Fuzion**

Combinaison fait d'une matière souple mais extrêmement résistante possédant un puissant canon intégré au bras. En chargeant le canon, le porteur de l'armure est capable de relâcher un tir bien plus puissant, au détriment de la rapidité.

Armure : 20

Structure : -

Bonus d'Attribut : Adresse + 4, Sens + 2

*Canon de puissance* (+2)

Dégâts : 2d10 + 6 (Perforant)

*Canon de puissance : Tir chargé* (+0)

Dégâts : 4d10 + 10 (Perce-Armure, Tir à la fin de tour)

### **Armure Gundam**

Armure de combat possédant une paire d'ailes rétractables ainsi que des réacteurs dans le dos. Des lames énergétiques sont intégrées dans les bras et un fusil laser séparé est également fourni. Pour utiliser cette armure, il est nécessaire d'apprendre les rudiments du Pilotage.

Armure : 20

Structure : 50

Bonus d'Attribut : Puissance + 2, Sens + 2

*Lame énergétique x2* (+2)

Dégâts : Puissance + 10 (Ignore l'armure)

*Fusil laser* (+0)

Dégâts : 2d10 + 8 (Perce-Armure)

*Vol* : Vitesse max 250 km/h (malus au jet de pilotage progressif tous les 50 km/h)

### **Exo-Armure Metal Gear**

Armure de combat robotisée lourdement blindée embarquant plusieurs armes lourdes. C'est un véritable char d'assaut bipède. Le canon plasma et le gantelet mécanique prennent place respectivement sur le bras gauche et le bras droit. Quant au minigun laser, il est monté sur l'épaule gauche.

Armure : 40

Structure : 100

Attributs remplacés : Puissance (d12 + 8), Adresse (d6)

*Canon plasma* (+0)

Dégâts : 5d12 + 8 (Perce-Armure, Tir un tour sur deux)

*Minigun laser* (+0)

Dégâts : 4d8 + 6 (Perforant)

*Gantelet mécanique* (+0)

Dégâts : d12 + 10

*Plusieurs jours vont passer, chaque personnage gagne 8 points de Compétence. Dans le futur, l'apprentissage est beaucoup plus rapide grâce à l'utilisation de casques spécialisés envoyant des signaux électriques directement dans le cerveau.*

### Contact Exograde

Alors que les personnages vaquent à leurs occupations dans leurs quartiers (*le capitaine leur a gentiment fait comprendre qu'ils n'avaient pas à se balader partout*), une alarme retentit ! Les lumières passent au rouge et une voix métallique annonce à tout l'équipage de rejoindre son poste de combat.

La porte de leur cabine étant verrouillée, ils ne peuvent qu'attendre...

Assez rapidement, l'intercom s'active et le capitaine demande au groupe de se rendre immédiatement sur la passerelle de commandement.

En arrivant, les personnages remarquent que l'écran principale montre un vaisseau d'origine clairement extraterrestre, asymétrique et boursoufflé, ressemblant vaguement à une grappe de raisin sphérique (ou à une molécule).

Plusieurs sphères de tailles variables sont reliées à un globe central, plus imposant, par des axes plus ou moins rectilignes. Certaines sphères extérieures sont également raccordées entre elles par des jonctions sans qu'il semble y avoir de réelle logique.

L'ensemble est d'une dimension gigantesque, plus de 10 fois supérieur à la taille du Tiamat.

La tension est palpable, tout l'équipage sue à grosses gouttes et se tourne vers le groupe à leur arrivée.

Le capitaine leur annonce qu'ils ont été interceptés par un vaisseau Exograde qui n'a pas encore ouvert le feu. Plus étrange encore, ils ont reçu une transmission extraterrestre, de ce qu'il en sait, c'est la première fois que les Exogrades tentent de communiquer.

Le message a été décodé, ils ordonnent qu'on leur remette les 5 (*ou moins*) humains infectés ou évolués (la traduction est imparfaite).

Le capitaine Freeman semble, pour la première fois, dépassé par la situation. Il ne peut se résoudre à livrer ses compatriotes (et leur chance abattre Krug) à des aliens. D'un autre côté, refuser signe leur arrêt de mort à tous.

Il demande donc aux personnages d'accepter cette « invitation ». Une navette, pilotée à distance, a déjà été affrétée.

L'intérieur du vaisseau Exograde étant curieusement impossible à scanner, on fournit au groupe des combinaisons spatiales équipées de respirateurs.

*Si les personnages refusent, le Tiamat se prépare à une manœuvre d'évasion. Ils voient avec stupeur un des appendices du vaisseau Exograde se déplier comme une fleur et tirer un rayon d'énergie sur l'astronef de la confédération.*

*Le Tiamat subit de gros dégâts et une grande partie de l'équipage trouve la mort face aux multiples explosions. Au terme de plusieurs tirs dévastateurs, le vaisseau Exograde stoppe brutalement son attaque.*

*Le vaisseau est encore en état d'accomplir sa mission, malheureusement, le système de camouflage a été endommagé au-delà du réparable. L'approche de la planète Mésos risque d'être très mouvementée.*

### A l'intérieur du vaisseau

À mesure que la navette approche du vaisseau Exograde, les personnages réalisent le gigantisme du bâtiment extraterrestre.

Une petite ouverture dans l'un des bulbes mène à une grande baie d'amarrage, là encore, l'architecture ne semble suivre aucune proportion terrestre. La navette se pose sur une plateforme ovoïde au bout de laquelle attendent une demi-douzaine d'Exogrades qui ne semblent pas gênés par le manque d'atmosphère (*la zone d'amarrage donne sur le vide spatial*).

Complètement immobiles, les Exogrades ressemblent à un mélange entre un tardigrade et un cafard, possédant à la fois une épaisse carapace sur le dos ainsi que des membres boursoufflés se terminant par des griffes effilés.

En regardant bien, il est assez difficile de savoir si les Exogrades se déplacent sur le sol ou s'ils flottent tant leurs mouvements semblent fluides.

Une fois sortis de leur navette, les personnages sont escortés sans un bruit à travers un dédale de couloirs. Le sol et les murs sont curieusement mous et chauds, par ailleurs, il y règne une obscurité quasi complète et seules les lumières de leurs combinaisons éclairent faiblement leur avancée.

Le groupe débouche finalement dans une vaste pièce circulaire sous un immense dôme blanchâtre, il s'agit du cœur du vaisseau. Les combinaisons indiquent la présence d'une atmosphère respirable, aussi les personnages peuvent enlever leurs casques sans danger.

Les attend dans la pièce un Exograde très différent des autres, celui-ci ressemble à une mante religieuse de 3 mètres de haut, entièrement blanche et aux yeux d'un noir profond. Chaque personnage ressent immédiatement l'écrasante puissance psychique de la créature se tenant devant eux (*plus particulièrement le personnage de type Mental qui ne se sent vraiment pas bien*).

La créature se présente comme étant une Reine Exograde et leur souhaite la bienvenue. Elle communique directement avec leurs esprits mais sans aucune forme de violence, au contraire, la voix de la Reine semble douce et suave, bien qu'étrangement grave. Elle leur annonce qu'elle les a fait venir ici pour leur proposer de se débarrasser définitivement de « la source du mal ». Un petit orbe flottant dans l'air vient se poser aux pieds du groupe. L'orbe semble être fait de cristal incolore, à l'intérieur semble pulser une tempête violacée parcourue d'éclairs.

En brisant l'arme devant l'Empereur-Dieu Krug, ce dernier sera anéanti (*la Reine Exograde ne précise pas explicitement que le groupe mourra aussi, mais c'est assez évident*).

*Les personnages peuvent poser quelques questions à la Reine, ses réponses sont toutefois mystérieuses et pleines de double sens. Ils peuvent comprendre que la guerre opposant l'humanité aux Exograde a pour unique objectif la destruction de Krug...*

*Si le groupe pose trop de questions ou refuse de partir, la Reine leur ordonne mentalement de partir. Ne pouvant se soustraire à l'ordre, ils se « réveillent » quand la navette quitte le vaisseau extraterrestre.*

En revenant sur le Tiamat, il est probable qu'ils souhaitent en savoir plus sur le mystérieux orbe Exograde.

Une analyse scientifique donne des résultats n'ayant aucun sens : l'objet est d'une densité équivalente à celle d'un trou noir mais ne semble posséder aucune masse.

*L'orbe est en réalité un concentré d'énergie psychique pur conçu pour détruire l'esprit de Krug. Si les personnages possédant les pouvoirs Mental ou Manipulation fouillent un peu trop l'artefact, ils récoltent rapidement une violente migraine accompagnée d'une perte conséquente de points d'Esprits (1d10 ou 1d20).*

### Système Olympus

Le système Olympus est un petit système composé de 3 planètes autour d'une étoile de taille sensiblement similaire au Soleil.

La planète Mésos est la plus proche de l'étoile et semble bénéficier d'une atmosphère semblable à la Terre.

Visible depuis l'espace, la demeure de l'Empereur-Dieu Krug est un immense dôme entièrement blanc ne semblant posséder aucune ouverture.

La planète Olympus II, plus éloignée de l'étoile, abrite une petite base militaire ainsi que plusieurs vaisseaux militaires en orbite.



*Si le système de furtivité du Tiamat est endommagé, c'est l'occasion de décrire une scène de bataille spatiale épique au cours de laquelle le vaisseau se sacrifie pour permettre aux personnages d'atterrir sur la planète à bord d'une navette de sauvetage.*

*Autrement, le Tiamat passe sans difficulté à proximité du bastion Novus sans se faire repérer.*

Les personnages se préparent à la descente, ils seront accompagnés d'un contingent d'hommes de la Confédération Libre.

Un test de Vigueur / 6 est nécessaire pour ne pas se vomir dessus lors du passage dans l'atmosphère.

### Planète Mésos

D'un biotope similaire à celui de la Terre, la planète Mésos est une planète au climat tropical, recouvert d'une jungle verdoyante. Les arbres culminent à plusieurs mètres de haut et d'immenses fougères tapissent la surface.

Sous la frondaison, la lumière est faible et l'atmosphère très humide.

*Afin de privilégier une approche furtive, le groupe d'assaut a été débarqué à quelques kilomètres de la demeure de Krug.*

Alors que les personnages progressent dans la jungle, accompagnés par les troupes de la Confédération, ils sentent de lourdes vibrations gagner en intensité.

Un rugissement déchire le silence et ils voient avec stupeur plusieurs T-Rex portant des batteries lasers accrochés sur leurs dos émerger des fourrés et foncer sur eux !

### *Tyrannosaurus Rex Laser*

Puissance	Vigueur	Adresse	Sens	Intellect	Âme	Volonté	Empathie
d12 + 20	d12 + 15	d10	d12 + 2	d6	d4	d4	d4
Corps : 100			Esprit : 12			Armure : 20 (dôme)	
Compétences : Combat 10							
Équipement : Griffes / Machoire d12 + 24 (Tranchant) / d12 + 30 (Perce-Armure) 2 x tourelle laser automatique 2d12 + 8 (Perce-Armure) Bouclier dôme protégeant contre les projectiles (20)							
Pouvoirs : Lance-flamme (gueule) 2d10 + 10 (Perce-Armure)							

### *Tigre à Dent de Sabres Novus*

Puissance	Vigueur	Adresse	Sens	Intellect	Âme	Volonté	Empathie
d12 + 8	d12 + 4	d12 + 10	d12 + 8	d10	d4	d4	d4
Corps : 60			Esprit : 18			Armure : 10	
Compétences : Combat 10							
Équipement : Griffes d12 + 12 (Perce-armure)							
Pouvoirs : Camouflage optique Téléportation							

*Bien que lourdement modifiés génétiquement, ce sont de véritables animaux faits de chair et de sang (les tourelles lasers sont attachées avec un harnais).*

*Les créatures attaquent en priorité les troupes de la Confédération Libre mais se défendent en cas d'agression. Plusieurs Tigres à Dent de Sabres invisibles attaquent l'arrière-garde pendant que le gros des troupes se fait massacrer par les T-Rex.*

*Une fois les hommes de la Confédération Libre éliminés, les animaux s'enfuient...*

Désormais seuls face à leur destin, les personnages n'ont d'autres choix que de continuer à avancer vers la demeure de l'Empereur-Dieu.

Dès qu'ils arrivent en vue du dôme blanc, une ouverture se forme instantanément. En s'approchant, leurs armures cessent de fonctionner et ils sont obligés de les laisser.

### Rencontre avec Krug

L'ouverture donne sur un petit couloir mal éclairé, débouchant sur un grand amphithéâtre circulaire rassemblant à un théâtre romain. La salle est entourée de gradins de pierre jaune et plus haut, des statues dorées portent des torches enflammées. Le sol semble être fait d'or pur.

Au fond, l'Empereur-Dieu Krug est assis dans un trône d'or, entouré de deux Tigres à Dent de Sabres.

Il a bien changé depuis l'époque du Mésolithique, il est plus vieux (30/35 ans), a les cheveux courts ainsi qu'une fine barbe taillée. Il est habillé d'une longue toge noire à liseré doré, simple mais luxueuse.

Il accueille les personnages d'un grand sourire chaleureux et les appelle « mes amis ». Il les invite à baisser leurs armes car il a à leur parler. S'il avait souhaité se battre, il n'aurait pas pris la peine de les faire venir chez lui.

Il leur explique qu'ils sont tous enfermés dans une sorte de boucle temporelle les opposants inlassablement. Ils se sont combattus des dizaines et des dizaines de fois et leur conflit a toujours terminé par la mort de chacun, relançant la boucle.

S'ils souhaitent en avoir la preuve ils n'ont qu'à appuyer sur le bouton.

*À ces mots, des panneaux de commande avec un unique bouton sortent du sol devant chaque personnage.*

*Appuyer sur le bouton déclenche l'explosion d'une planète ainsi que la mort de nombreuses vies, le personnage absorbe leur énergie vitale et se souvient de toutes les itérations de la boucle dans laquelle ils sont piégés.*

*Retrouver la mémoire d'un coup s'accompagne d'une violente migraine !*

Cette fois-ci, il souhaite changer les choses. Il est fatigué de combattre et aimerait leur proposer un arrangement, un compromis.

Lors de la dernière boucle, il a réussi à conserver une partie de l'énergie emmagasinée par la pierre, il a recouvré la mémoire très tôt et a fait en sorte que les PJ arrivent jusqu'à lui, qu'ils découvrent les possibilités offertes par les pierres et par la technologie.

S'il leur avait parlé avant leur périple ils n'auraient probablement pas compris.

Après avoir longuement étudié le pouvoir des pierres, il en a désormais acquis la complète maîtrise. Il leur propose de les envoyer vers une dimension différente où ils pourront accomplir leur destin : devenir de véritables dieux !

Krasos n'avait pas d'ambition et Grunt était un idiot. Mais il sait que les personnages ont en eux ce qu'il faut pour comprendre la chance qui leur a été offerte !

Le seul problème est qu'ils ne pourront jamais récupérer leurs enfants, ils ont été liés à lui quand il a absorbé la pierre.

Il peut par contre leur prouver qu'ils ont été bien traités et qu'ils vivent heureux. Il a donné à chacun un poste à haute responsabilité dans son empire (chef des armées, gouverneur sectoriel, etc.).

*Krug tape des mains et plusieurs personnes sortent d'une ouverture derrière le trône. Ce sont les enfants kidnappés, ils ont bien grandi et la plupart sont en compagnie de leurs femmes et ont eux-même des enfants.*

*Ils viennent s'asseoir dans les gradins, de chaque côté de l'Empereur-Dieu Krug.*

Les personnages doivent maintenant faire un choix...

*Il y a 3 alternatives possibles :*

- Accepter l'offre de Krug et devenir des dieux dans une autre dimension.*
- Attaquer Krug et s'autodétruire, relançant la boucle.*
- Briser l'orbe Exograde, se sacrifier mais sauver l'univers.*

---

Capitaine Freeman : Homme d'une quarantaine d'années portant d'épaisses lunettes noires et un bouc finement taillé. C'est un homme très professionnel et passionné par la science. Il est très honnête et direct.

Docteur Woo : Médecin en chef du Tiamat, c'est une femme asiatique d'une trentaine d'années portant une blouse blanche. D'abord très froid, elle se montre très intéressée par les aptitudes des personnages.

Lieutenant Falco : Gérant l'armurerie du Tiamat, le Lieutenant Falco est un jeune soldat d'une vingtaine d'année. D'origine métisse, c'est un véritable moulin à parole qui sera très heureux de présenter ses « bébés » aux personnages.

### **3. Création de personnages**

Les personnages débutent tous comme hommes du Mésolithique (entre -10 000 et -5 000). Ils sont donc plutôt petits, trapus et très poilus. Les attributs physiques sont à maximiser en priorité, il est probable que le chef de la tribu soit celui ayant le plus haut score de Puissance.

Chaque personnage débute avec :

- 15 points d'Attribut,
- 20 points de Compétence,
- 2 points de Maîtrise,
- 2 armes au choix (*voir la partie Armes du Mésolithique*).

Les **Attributs** commencent à d4 et vont jusqu'à d12. Augmenter d'un point fait passer l'Attribut au dé supérieur, comme ceci : d4 > d6 > d8 > d10 > d12.

Les **Compétences** ne peuvent dépasser le niveau 6 à la création de personnage. Chaque point augmente d'un point la valeur de la Compétence.

Les **Maîtrises** coûtent un point pour augmenter d'un niveau.

*Pour plus d'informations, voir « Introduction & règles » et « Création de personnage » sur le site : <http://totem-animalis.fr/>.*

## 4. Pouvoirs

En absorbant les pierres aliens, les personnages gagnent des pouvoirs surhumains. À chaque palier, les personnages bénéficient d'un pouvoir commun à tous et d'un pouvoir individuel, selon son « type ».

Le type est défini selon les Attributs des personnages :

- **Bouclier** : valeur de Vigueur la plus élevée.
- **Énergie** : valeur de Puissance la plus élevée.
- **Altération** : valeur d'Âme la plus élevée.
- **Mental** : valeur d'Empathie la plus élevée.
- **Manipulation** : valeur d'Intellect la plus élevée.

Les personnages gagnent un palier en absorbant la force vitale d'autres porteurs de pierre (*à savoir Krasos et Grunt*).

### Palier 1

Gain d'Attribut : +1 en Intellect.

Gain d'Esprit : +5 points d'Esprit.

Pouvoir commun : Régénération d'un point de Corps par heure, quelles que soient les circonstances. À moins d'être vaporisé, le personnage est immortel.

Coût : -

Bouclier : Octroie une armure équivalant à la valeur de **Vigueur**.

Coût : 2 PE

Énergie : Renforce le pouvoir offensif d'une arme, ajoutant la valeur d'**Âme** aux dégâts. L'arme brille et ignore les armures.

Coût : 2 PE

Altération : Modifie le corps, ajoute **Âme / 2** à un attribut physique (Puissance, Adresse, Vigueur ou Sens) pendant **Vigueur** heures.

Coût : 2 PE

Mental : Permet d'entendre les pensées à un maximum de Empathie mètres. Ajoute **Empathie** aux jets d'esquive ou de parade.

Coût : 2 PE

Manipulation : Désolidarise la matière en **12 - Âme** tours. Ne fonctionne pas sur la matière vivante.

Coût : X PE – *Le coût en PE dépend de la taille de l'objet(à la discrétion du MJ)*

### Palier 2

Gain d'Attribut : +1 dans un Attribut au choix.

Gain d'Esprit : +10 points d'Esprit.

Pouvoir commun : Téléportation jusqu'à un maximum d'**Âme x 2** mètres. La destination doit être visible par le personnage.

Coût : 2 PE

Bouclier : Crée un bouclier de **Vigueur** mètres de diamètre ayant une valeur d'armure équivalant à **Âme + Volonté**.  
Coût : 4 PE.

Énergie : Envoie un rayon d'énergie infligeant **Âme + Volonté** points de dégâts, ignorant l'armure.  
Coût : 2 PE.

Altération : Modification de taille de facteur **Âme / 2** plus grands et **Âme x 10** plus petit, chaque facteur de taille augmente ou baisse d'un dé les attributs physiques (au minimum d4). Si le personnage a d12 dans un attribut, chaque facteur de taille lui octroie un modificateur de +2 (jusqu'à d12 + 12).  
Coût : 4 PE.

Mental : Manipulation mental sur une cible en jouant notamment sur les émotions, ajoute **Empathie** aux jets sociaux.  
Coût : 2 PE.

Manipulation : Permet de réorganiser jusqu'à **Intellect** m<sup>3</sup> de matière (par tour) aux niveaux moléculaire et atomique, permettant même la transmutation de matière. Ne fonctionne pas sur la matière vivante.  
Coût : X PE – *Le coût en PE dépend de la modification souhaitée (à la discrétion du MJ)*

### Palier 3

Gain d'Attribut : +1 dans un Attribut au choix.

Gain d'Esprit : +10 points d'Esprit.

Pouvoir commun : Rapidité surnaturelle permettant d'effectuer **2 actions** par tour de combat au lieu d'une seule.  
Coût : -

Bouclier : **Invulnérabilité** aux dégâts.  
Coût : 3 PE / tours.

Énergie : Permet au choix d'envoyer **Intellect** rayons d'énergies infligeant **Âme + Volonté** points de dégâts ou un seul gros rayon infligeant (**Âme + Volonté**) x **Intellect** points de dégâts.  
Coût : 6 PE.

Altération : Permet de créer jusqu'à **Vigueur / 2** clones. Les clones ont les mêmes capacités que l'original. Si un clone meurt, le personnage perd 4 points d'Esprits.  
Coût : 3 PE / clone.

Mental : Rafale psychique infligeant **Volonté x Empathie** points de dégâts (il est impossible de se protéger contre les dégâts psychiques).  
Coût : 4 PE.

Manipulation : Possibilité d'utiliser les pouvoirs sur la matière vivante. Capacité d'**Intangibilité** en faisant vibrer les atomes de son corps.  
Coût : 4 PE (*pour devenir intangible ou pour redevenir solide*)

## **5. Armes du Mésolithique**

### Arc primitif

Dégâts : 1d6 + 3

Spécial : -

Maniabilité : -1

### Bâton

Dégâts : Puissance + 2

Spécial : Assommer, Contondant, Parade +4

Maniabilité : +1

### Dague silex

Dégâts : Puissance + 2

Spécial : Tranchant

Maniabilité : +1

### Gourdin

Dégâts : Puissance + 3

Spécial : Assommer, Bris d'os 6+, Contondant

Maniabilité : 0

### Hache silex

Dégâts : Puissance + 5

Spécial : Bris d'os 5+

Maniabilité : -2

### Javelot

Dégâts : 1d6 + 5

Spécial : -

Maniabilité : 0

### Pique primitive

Dégâts : Puissance + 4

Spécial : -

Maniabilité : 0