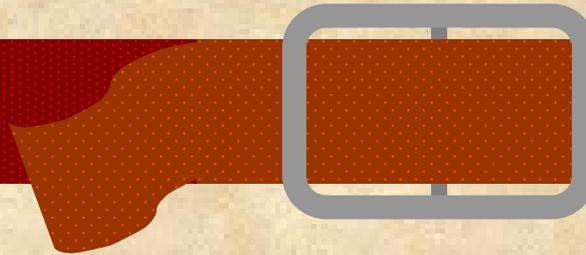


CLASSIFIED

Operation

'TANNHAUSER

Strictly Confidential – For Eyes Only



V1.2 – 22 septembre 1948

Nous vous avons fait parvenir ce dossier en vue de votre prochaine affectation au Special Group. Potassez-le bien.

- Benjamin Linus

~ ~ Contenu du dossier

Contexte de l'opération Tannhäuser	3
Rappels géopolitiques	4
Rappel historique	4
Les principales factions	6
L'Union	6
Le Reich	7
Le Matriarcat Russe	9
D'autres groupuscules à surveiller	10
La situation en Europe	11
La situation en Asie	12
La situation sur les autres continents	13
Amérique	13
Afrique	13
Moyen-Orient	13
Océanie	13
Comportement sur le terrain	14
Introduction à Tannhäuser, le jeu de rôle	14
Système de jeu	14
Introduction au système	14
Notes à propos de la volonté	15
Création du personnage	16
Ajouts au système original	17
Poids des paquetages	17
Armes lourdes	17
Compétences spéciales	18
Atouts supplémentaires	18
Equipement à disposition des membres du Special Group	20
Equipement divers	20
Armes de poing	21
SMG	22
Fusils	23
Mitralleuses légères	23
Armes explosives	24
Armes lourdes	25
Projets secrets	27
Groupes d'influence et départements de recherche affiliés	27
Implants actifs d'amélioration Physique	30
Implants passifs d'amélioration Physique	30
Implant d'amélioration de la vision	31
Implant d'émission/réception d'ondes animales	32
Implant d'émission/réception d'ondes mentales	33
Implant d'émission/réception d'ondes radio	34
Implant d'émission de champs magnétiques	35
Implants de modifications d'apparence	36
Implant de recherche assistée à travers un réseau neuronal tiers	37
Projet GROBRA	39
Implant neurocommandé de self-injection de substances	43
Implant neurocommandé de neutralisation non létale	45



Contexte de l'opération Tannhäuser

Tannhäuser, le jdr, est un jeu de rôle reprenant l'univers du jeu de plateau éponyme*. Ce jeu décrit un univers où la première guerre mondiale ne s'est pas arrêtée, s'est fusionnée avec la seconde, et, en 1949, tente de se terminer grâce aux dernières avancées des deux principaux camps : l'avancée technologique de l'Union d'une part, l'alliance avec les forces des ténèbres pour le Reich d'autre part.

Le JdP, de même que ce JdR, se veut des influences suivantes : Hellboy, Indiana Jones, Return to Castle Wolfenstein, ainsi que les plus classiques Stalingrad ou soldat Ryan. D'une manière générale, l'univers de Tannhäuser est un mélange épique de steampunk, de technologie de la première moitié du 20^e siècle, de seconde GM, de puissances démoniaques. Une belle ambiance de série B, voire Z, voire de superproduction hollywoodienne, où l'héroïsme a la part belle.

Les documents ci-dessous, bien que traitant exclusivement de l'opération Tannhäuser (JdP), vous donneront une bonne idée de l'ambiance qui règnera dans les opérations spéciales qui seront décrites ci-après.



Archive filmographique

http://www.tannhauser-thegame.com/databank/File/Tannhauser_Web%5B1%5D.mov



Présentation de l'opération

<http://www.tannhauser-thegame.com/databank/data/downloads/tannhauser-presentation-fr.pdf>



Dossier complet

<http://www.tannhauser-thegame.com/>

* Tannhäuser, le jeu de plateau, est édité par Take On You et distribué par Asmodée en France. S'il fallait un grand nom de plus, le distributeur américain est Fantasy Flight !

A noter qu'une partie importante des illustrations reprises dans ce manuel sont © Take On You.

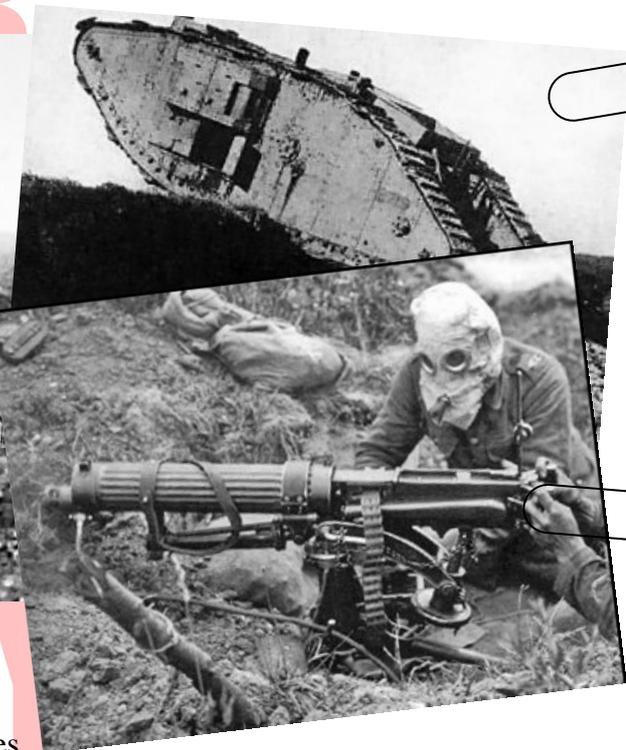


Rappels géopolitiques

Rappel historique

En 1914, dans un climat de tension politique lié au partage colonial et aux changements économiques, l'assassinat à Sarajévo de l'archiduc Franz Ferdinand von Österreich-Este met le feu aux poudres et pousse, suite à un ensemble de « risques [mal] calculés », l'empire britannique, la république française, et la Russie impériale d'une part, le Reich allemand, l'empire austro-hongrois et l'empire ottoman d'autre part, à se déclarer la guerre.

Une guerre rapide, comme le chantent les soldats français à cette époque, qui durera au moins 35 ans, jusqu'aujourd'hui, en 1949.



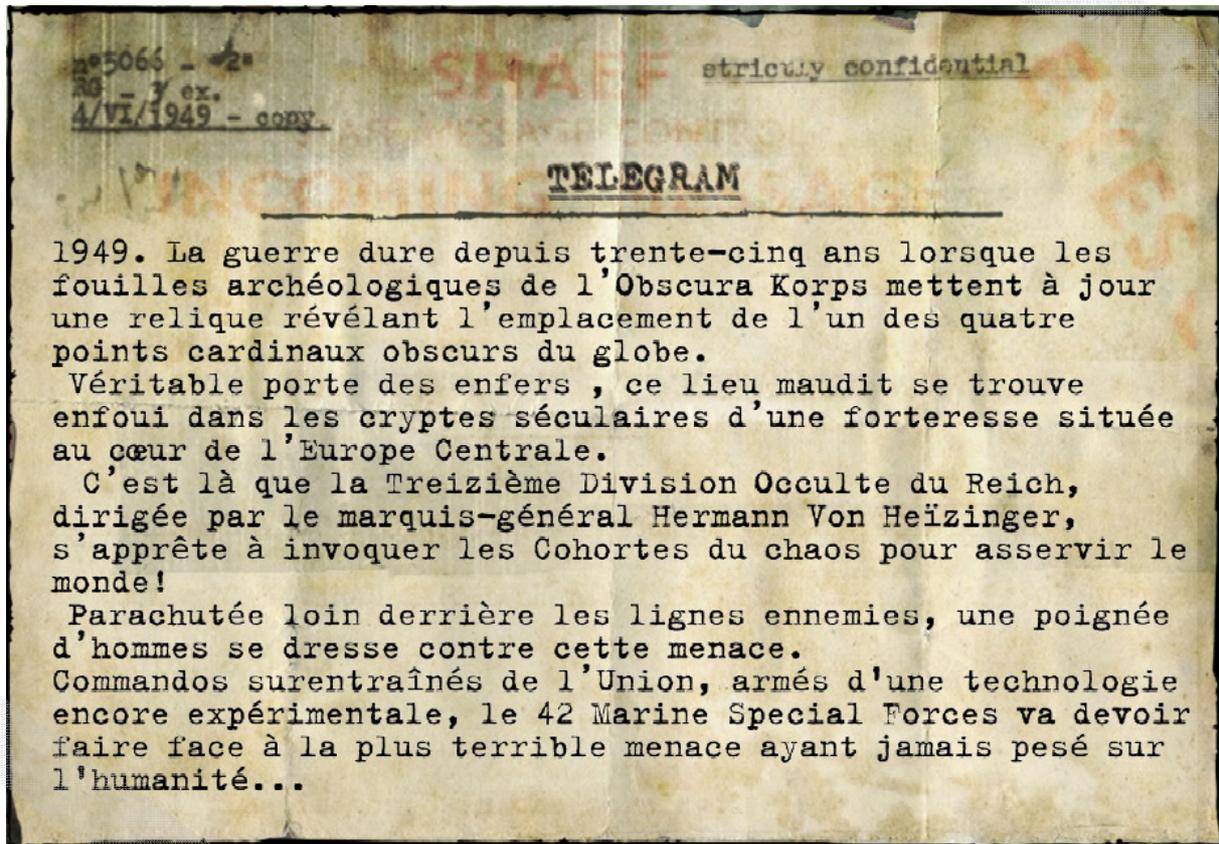
Très vite, la guerre s'enlise, tout se bloque autour de Verdun, goulot d'étranglement entre les deux superpuissances.

En 1917, tout bascule : un certain Vladimir Ilitch Oulianov, prétextant les temps difficiles que connaissent toute l'Europe, arrive à soulever les paysans de Russie qui renversent le Tsar. Le pays se retire de la guerre, et le Reich, récupérant alors ses soldats au front est, finit par percer à Verdun à qui il manque désormais une partie de ses renforcements humains et matériels. Le Reich écrase complètement la France, malgré la résistance héroïque du Maréchal Pierre Laval.

La triple alliance se met alors entièrement sous le commandement du Reich. Désormais seule contre cet empire immense, l'Angleterre fait appel au petit frère américain, qui accepte finalement de rejoindre ce qui devient l'Union, car le Reich, possédant sa propre marque de Cola, menace fortement le marché de l'exportation étasunien. Le général en chef du Reich, Otto von Bismarck II, voyant cette alliance d'un mauvais œil, propose à l'empire Nippon de s'allier avec eux. La guerre devient mondiale, les morts s'accumulent mais aucun camp ne semble prendre la suprématie avant 1949.



En été 1949, un télégramme alarme l'état major de l'Union :



Il s'agit de l'opération Tannhäuser, où un commando de Marine, le 42^e MSF, parvient à empêcher le Reich d'invoquer le démon. Car là où l'Union a cherché ces dernières années à améliorer ses technologies avant-gardistes, le Reich s'est tourné vers les forces occultes pour tenter d'obtenir la suprématie.

Cette opération fut un succès, et l'état major de l'Union décida la création du Special Group, des petits groupes commandos composés de compétences diverses, pour effectuer des missions spéciales derrière les lignes ennemies. Bénéficiant des meilleurs entraînements et des améliorations issues des programmes de recherche de l'Union, ils font partie des rares à connaître les pouvoirs occultes du Reich et sont prêts à y faire face.

Les récents succès du commando SG1 (composé d'un militaire aguerri, d'une scientifique, d'un archéologue et d'un [REDACTED]), ont récemment poussé l'Union à créer de nouveaux commandos SG.

Cette guerre dure depuis trop longtemps et nous DEVONS y mettre un terme.

Notez bien que certaines informations sont encore classifiées, même pour vous.

La Russie semble aussi vouloir se remettre de la partie, mais comme une "3^e force". Vous aurez sans doute affaire à eux.



Les principales factions



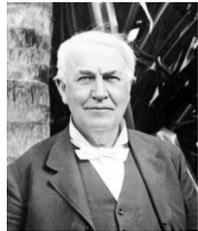
L'Union

L'union est constituée de l'ensemble du commonwealth, des résistants français qui vivent sur le territoire anglais, ainsi que dans une moindre mesure de l'Espagne (cf. ci-dessous). Les jeux de colonies, quoique soumises aux aléas de la guerre, répondent également à cette classification.

L'union, dont la sphère d'influence ne cesse de rétrécir, mise toutes ses chances sur la science. Il y a dix ans déjà, les progrès spectaculaires en matière de technologie électrique ont permis de reprendre le pas à un moment critique où le Reich était sur le point d'écraser le dernier bastion libre d'Europe (débarquement des Cornouailles, 6 juin 1944). Aujourd'hui, ce sont les recherches de la Zone 51 ayant permis la mise au point de l'Illirium, nouveau 'métal' plus que prometteur (cf. dossier [REDACTED]) qui permettront d'écraser le Reich alors qu'il se fourvoie avec les puissances occultes.

Parmi les gens importants de l'Union on trouve :

Thomas Alva Edison, 102ans, président depuis 30 ans des Etats Fédérés de l'Union, ne survit que par un système de Quartan à Electrons Polyphasés qu'il a lui-même inventé du temps de la General Electric Company. Un homme sage et en avance sur son temps. A été très affecté quand son élève préféré a trahi pour le matriarcat, emportant avec lui de nombreux secrets militaires sur la nouvelle technologie électrique. Seul le plébiscite du peuple l'a poussé à ne pas démissionner. Sait qu'il vit ses derniers mois et pousse toute la chaîne de commandement afin de vaincre le Reich une fois pour tous.



George Smith Patton, 64 ans, général en chef des armées de l'union. Instigateur de l'opération Tannhäuser, puis du Special Group, groupe de commandos multi-compétences, bénéficiant des dernières technologies de l'Union, et aptes à combattre leurs pouvoirs occultes. Sa devise préférée : L'objet de la guerre n'est pas de mourir pour son pays, mais de faire en sorte que le salaud d'en face le fasse pour le sien.

Benjamin Linus, 42 ans, directeur du Special Group. On sait peu de choses sur lui, simplement qu'il a passé de nombreuses années à combattre le Reich sur les îles entre l'Australie et les Etats-Unis. Spécialiste des opérations derrière les lignes ennemies.

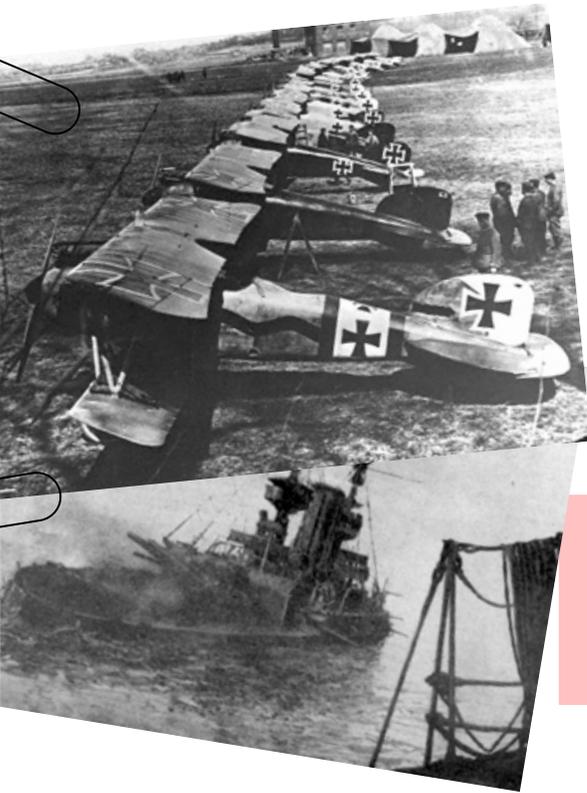


John MacNeal, 39 ans, héros de la guerre, membre principal de l'opération Tannhäuser et aujourd'hui charismatique leader de SG1.



Le Reich

Le Reich est composé de l'alliance ultime entre l'empire allemand, l'empire austro-hongrois et l'empire ottoman, ainsi que leurs alliés, notamment l'empire nippon. Composé d'une aristocratie militaire, intrigante mais diablement efficace, le Reich est méthodique, organisé, ses armées sont puissantes, ses armes et ses tactiques efficaces. Néanmoins, le commandement suprême est de plus en plus marri de l'embourbement général de la guerre. Si la progression dans les colonies avance, c'est le vieux continent qu'elle veut enfin dominer entièrement pour écraser l'Union.



Les informations suivantes sont top-secrètes. Elles ont été accumulées au cours des années alors que nos espions succombaient les uns après les autres pour trouver un fragment de vrai au milieu de toute la désinformation du contre-espionnage du Reich. Les principales figures du Reich que vous devez connaître sont les suivantes :

Le **Kaiser Heinrich Reffle von Richtenberg**, dit **Guillaume II**. D'après nos espions, et malgré notre scepticisme, il s'agirait du trentième grand maître du Sabbat Teutonique, revenu de son XVe siècle grâce à l'action occulte des archiprêtres de l'empire, a la fin du 19^e siècle a priori. Après quelques années à préparer son retour au pouvoir, il tue en 1888 Guillaume 1^{er} et son fils, et devient Guillaume II aux yeux du monde, tandis que l'aristocratie de l'empire, qui sait qu'il est vraiment, se soumet mi par peur mi par fascination. Le Kaiser remet de l'ordre dans les familles aristocratiques, crée pour cela la **Blutstrum Division**, sa police suprême, sorte d'inquisition dont les espionnes ne répondent qu'à ses ordres. L'état repart alors, l'Allemagne rattrape son retard sur les autres puissances européennes, jusqu'à l'éclatement des rancœurs en 1914.



Le **Reichdokter Hass Horbringer**, grand maître d'une des nombreuses sociétés secrètes du Reich, est l'homme de confiance du Kaiser. Ce dernier a créé pour lui et lui a confié l'**Obscura Korps**, chargée de retrouver les points cardinaux obscurs du monde, endroits privilégiés pour communiquer avec les enfers. Leur but précis nous est inconnu.



Le **Marquis General Hermann Von Heizinger**, issu d'une grande famille d'alchimistes, commandant de la **13^e division occulte**, une des divisions de l'**Obscura Korps**. Arait récemment trouvé un artefact l'ayant mené à un des points cardinaux obscurs. Ses plans ont été contrariés par l'opération Tannhäuser, mais il aurait toujours la confiance absolue du Kaiser. Se déplace toujours dans son zeppelin lourd, en compagnie de son garde du corps, réputé pour avoir des pouvoirs occultes.



ES

LY

Suite à l'opération à Ksiaz, John McNeal nous a fait part d'un fait troublant. Outre ses Schocktruppen habituels, soldats d'élites déjà très coriaces (photo), Heizinger serait entouré de Stosstruppen, soldats qui semblent « mi-homme mi-démons » selon ses dires. A investiguer...

- Ben



Le Matriarcat Russe



Nous ne connaissons que partiellement l'histoire du matriarcat russe. Suite à la révolution de 1917, ce Vladimir Ilitch Oulianov serait resté environ deux ans au pouvoir, modernisant le pays en profondeur, donnant au petit peuple des rôles importants, et créant un inextricable réseau de contre-pouvoirs. Nous avons peu de précisions car nous étions obnubilés par le Reich à cette époque ; en tous cas le renouvellement de l'état semble avoir été un succès complet. Au prix de la vie du Tsar et de sa famille.



Début 1920, ce révolutionnaire expliqua au peuple qu'il allait en Suisse subir une intervention chirurgicale, et qu'il serait absent un moment, mais que maintenant que le pays était modernisée, l'héritière du trône allait bientôt arriver pour reprendre le pouvoir, qu'elle allait être bonne avec le peuple et qu'il fallait l'accueillir. Trois mois après le départ définitif de l'homme, une Tsarine arriva en effet d'Europe et réclama le pouvoir. Après avoir éliminé rapidement ses opposants, elle s'installa à la tête du pays avec une aise déconcertante, connaissant tous les ressorts, et jouissant de la dévotion sans faille de tout l'appareillage politique mis en place ces trois dernières années.

C'est ainsi que débutât le règne de la Tsarine, accompagné d'un culte de la personnalité, et, plus étonnant, de l'instauration d'un culte d'état pour de vieilles divinités slaves.

Nous savons peu de choses sur l'état actuel du matriarcat. En fait, nous avons commencé à nous en inquiéter lorsqu'à partir du milieu des années 30 leurs espions commencèrent à nous voler des secrets industriels très importants. À part la Tsarine dont nous ne savons rien, une autre femme semble avoir un pouvoir très fort dans tout le pays : la commissaire religieuse Irina Kravchenko. Son rôle ne nous est pas très clair, mais elle semble diriger la nouvelle église d'état, tout en étant au dessus de l'exécutif et des services d'espionnage.

Leurs espions et contre-espions sont très performants, a priori formés à Novgorod. Ils ont eux aussi des commandos actifs derrière les lignes ennemies, appelés les sections fantômes. Enfin, si leur technologie de combat est simple (voire rudimentaire) mais fiable et efficace, un centre de recherche appelé "Prieuré Tesla" serait en train de créer des technologies bien au-delà de tout ce qui est imaginable. En dehors de notre zone 51 bien sûr.



Section fantôme ?



D'autres groupuscules à surveiller

Si ces groupes ne forment pas un mouvement armés, il convient de les surveiller.

Ne vous embêtez pas avec ça...

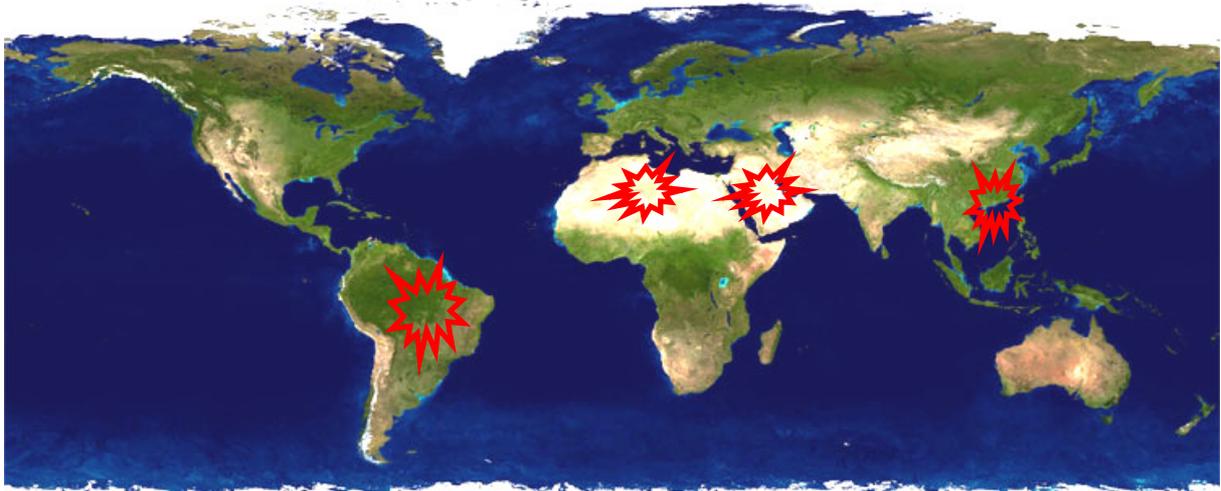
Quel intérêt de savoir qu'il y a ici ou là un groupuscule indépendantiste ou révolutionnaire. La contestation a toujours eu lieu dans les colonies, mais il faut se rendre à l'évidence :

Le monde est tripolaire. Et un seul de ces camps est le camp du bien !

- Ben

...pour vouloir suivre le matriarcats
russe... complètement inconnues.

EYES



La situation en Europe



Bien entendu, vous connaissez la situation en Europe. Le Reich possède quasiment tout le vieux continent, sauf la sainte Angleterre, Dieu nous garde, l'Italie et l'Espagne, que nos féroces légions d'Afrique du nord ont récemment reprises.

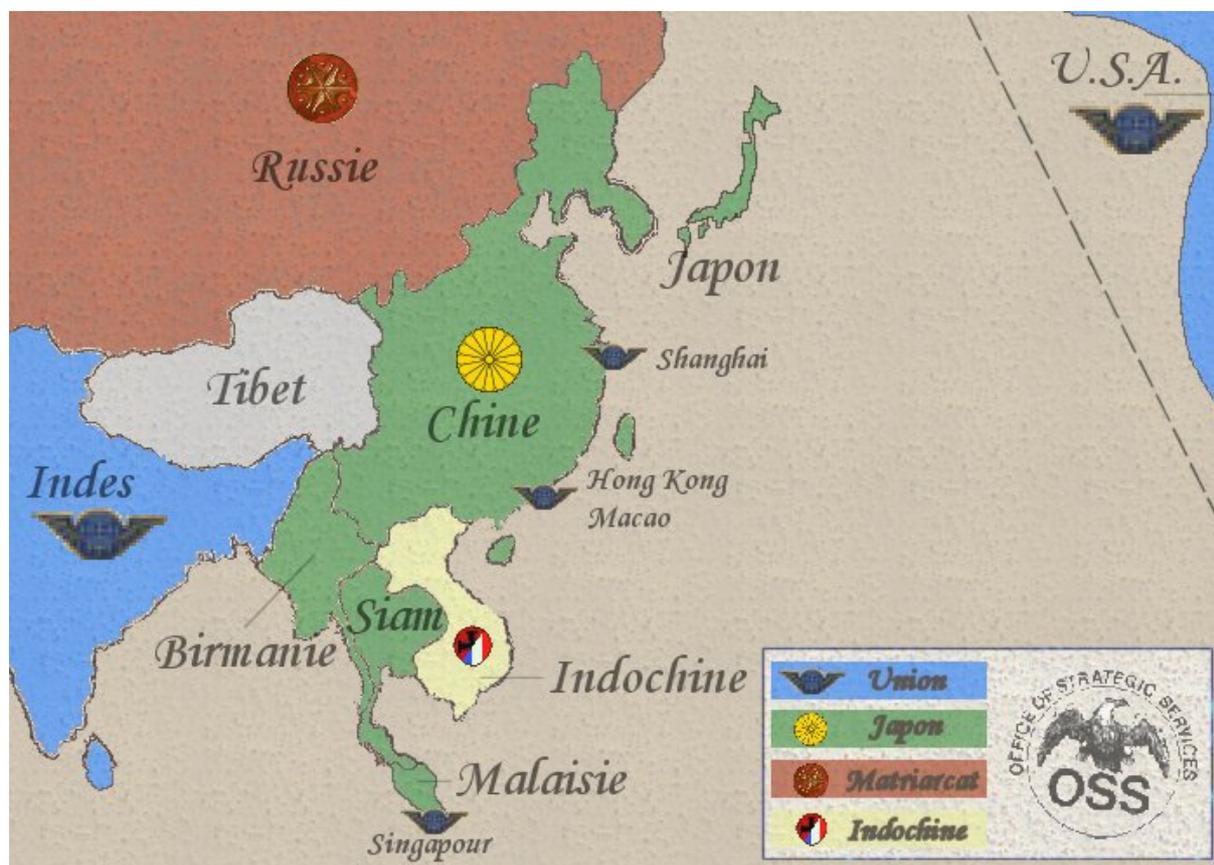
Le récent réveil du matriarcat Russe sert nos intérêts, puisque celui-ci s'attaque au Reich. Le matriarcat a repris une partie de la Scandinavie, et le front de l'Europe de l'est fait rage entre les deux puissances.

A noter que René Coty, président de la France libre, est arrivé en avril à Calais, nouvelle capitale temporaire du pays. Il lui sera plus simple de donner ses directives aux résistants en étant sur place.

Je n'ai pas du tout confiance en l'homme à qui on a délégué le commandement militaire de l'Espagne. Il ne se cache presque pas de vouloir sortir son pays du conflit. Comme si l'isolationnisme était la solution. Heureusement, il est peu probable que le Reich soit bienveillant envers ce 'Franco'.

- Ben

La situation en Asie



L'océan Pacifique est le théâtre d'une guerre acharnée entre L'empire Nippon de Shōwa et les Etats-Unis d'Amérique. On notera l'incursion récente de sous-marins du matriarcat, pour l'instant simples observateurs.

Le Japon a envahi la Chine, nous n'avons pas retrouvé trace de l'empereur. Une organisation chinoise appelée Guomindang, dirigée par un certain Tsé Toung, tente des actions de résistance. Les concessions européennes telles que Hong-Kong, Shanghai et Macao, sont menacées par l'armée nippone mais pour l'instant épargnées.

L'Indochine est certes toujours française, mais sous administration allemande. L'empire Nippon, depuis son alliance officielle avec le Reich, presse ce dernier de lui laisser occuper le pays. Cela ne saurait tarder, d'après nos observateurs sur place.

Les Japonais ont attaqué de front les britanniques avec la Birmanie et la Malaisie. Pour cette dernière, l'empire n'a pas hésité à marcher sur la Thaïlande (nom fantaisiste autoproclamé récemment par le royaume de Siam), forcée de collaborer. Le Japon est donc aux portes de l'Inde, et de Singapour.

Le Tibet reste neutre, mais qui voudrait de ce territoire aride et inaccessible ? Cela ne sert à rien de s'enflammer pour ces quelques montagnes.



La situation sur les autres continents

Voilà un résumé du reste de la situation mondiale...

Amérique

- Les Etats-Unis sont bien entendu un des piliers de l'Union.
- Le Canada, après avoir tenté d'envahir les USA, a dû renoncer, et a prononcé sa neutralité. Les ennuis qu'il a avec les terroristes indépendantistes québécois dirigé par ce "de Gaulle" et ses "militaires fringants" y sont sans doute pour quelque chose.
- L'Amérique du sud reste extérieure au conflit. Malgré quelques grabuges isolés, notamment à Cuba, les Etats-Unis savent prodiguer de bons conseils à ces jeunes nations pour calmer les protestataires. Pour preuve l'argentine et sa florissante économie.

Afrique

- L'Afrique du nord est la proie à de nombreux conflits. Pour le moment, nos féroces légions ont récupéré le Maghreb, tandis que le Reich tient toujours l'imprenable Egypte.
- L'Afrique Noire, composée à majorité de colonies de l'union, est un peu épargnée par la guerre. Le Reich a d'abord envoyé des administrateurs dans les colonies françaises, avant de les abandonner, pour s'occuper de territoires bien plus importants tactiquement comme l'Afrique du Nord ou l'Asie.

Moyen-Orient

- Le moyen orient est un modèle de neutralité bienveillante : décolonisés brutalement suite à la destruction des gouvernements qui les protégeaient (comme la France), ils arrivent néanmoins à se développer économiquement, tout en laissant passer nos armées quand cela est nécessaire. On peut dire que la Palestine ou le Liban sont les régions les plus calmes du monde, et ce pour longtemps.
- Les Juifs d'Europe, fatigués de la guerre incessante, très mauvaise pour le commerce (notamment pour le textile), se sont installés dans un territoire inoccupé à l'est de l'Égypte, et ont acheté la paix au Reich et à l'Union. Ils ont nommé leur pays "Israël" d'après le folklore de leur peuple.

Océanie

- Depuis l'échec cuisant de leurs commandos de "surfeurs de combats", l'Australie s'est officiellement retirée du conflit.
- La Nouvelle Zélande, bien que toujours du côté de l'union, est paralysée par les règlements de compte politiques depuis le mystérieux plastiquage de leur cuirassé « le rainbow warrior » alors qu'il était à quai.



Comportement sur le terrain

Introduction à Tannhäuser, le jeu de rôle

Vous jouerez dans ce jeu de rôle un membre du Special Group, unité d'élite rassemblant des petits commandos composés non seulement de soldats, mais aussi et surtout de scientifiques, d'espions, d'archéologues, afin que chaque unité indépendante ait en son sein une panoplie de compétences pouvant lui servir en toute situation.

Envoyés derrière les lignes ennemies, vous aurez certes à affronter le Reich au combat, mais il faudra aussi aller récupérer des informations dans une ambassade, évoluer incognito au milieu de la population civile, pas forcément bienveillante, réussir à contacter un réseau de résistance local sans éveiller les soupçons ni de ce groupe, ni des autorités, etc.

Toutes les compétences sont importantes pour arriver à la victoire ; nous comptons sur vous !

Systeme de jeu

Le système de jeu utilisé sera celui de World of Darkness.

World of Darkness Rulebook vous donnera des précisions sur le système de jeu, la manière de créer les personnages, les atouts pour les customiser, le système de combat, les points de vie, etc.

World of Darkness : Armory vous donnera des précisions supplémentaires sur les armes, les techniques de combat, etc.

En plus du *Rulebook* et de *Armory*, la liste des manuels WoD se trouve ici :

<http://secure1.white-wolf.com/catalog/index.php?cPath=23>

A ce système seront toutefois apportées quelques modifications :

- la gestion du poids porté par le personnage
- les « compétences spéciales »
- la compétence « informatique » est changée en « électronique et informatique »

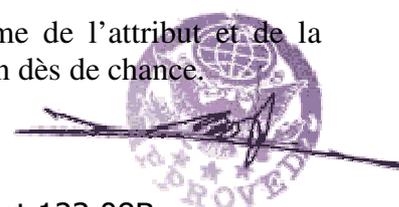
Ces modifications sont détaillées dans la section suivante.

Introduction au système

Votre personnage a des attributs (2) (caractéristiques intrinsèques) et des compétences (3), notées entre 0 et 5. Chaque test à WoD (*tirer un coup de feu, crocheter une serrure, convaincre un PNJ*) est lié à UN attribut et UNE compétence ; la somme des deux donne un nombre entre 0 et 10 correspondant au nombre de dès à lancer.

Exemple : pour voler quelqu'un vous devrez lancer [*dextérité + larcin*] dès à 10 faces.

NB : une compétence à 0 correspond à -1 ou -3 dès ; si la somme de l'attribut et de la compétence font un nombre de dès <1, vous lancerez quand même un dès de chance.



Une fois lancé les N dès, chaque 8,9,10 est une réussite. Du nombre de réussite se déduit la réussite de votre action.

NB : s'il s'agit d'un dès de chance, seul le 10 est une réussite

Si vous avez >0 réussites, c'est un succès proportionnel au nombre de réussites.

Si vous avez 0 réussites, c'est un échec.

Si vous avez 0 réussite et au moins un '1', c'est un échec critique

Ex1 : 1 réussite en vol : vous volez votre victime mais elle est méfiante ;

3 réussites: vous réussissez le vol, la victime ne s'est rendu compte de rien, et en plus vous lui avez chipé un billet de 50 dollars.

0 réussite/échec : vous n'avez pas réussi à voler mais elle ne s'est rendu compte de rien

Echec critique : la victime s'est rendu compte que vous tentiez de la voler, et vous remarquez qu'elle est assez baraque !

Ex2 : en combat (force+bagarre / force+armeblanche / dextérité+armeafeu) le nombre de réussite correspond au nombre de dégâts que vous infligez.

Notes à propos de la volonté

Lors de vos missions, votre volonté sera mise à rude épreuve : dépenser un point de volonté lors d'une action permet de lancer trois dès supplémentaires ; l'activation de certains implants demandent également de dépenser des points de volonté. Se jeter corps et âme dans une action assure certes de meilleurs résultats, mais est très fatigant pour la personne.

Si certaines drogues permettent de regagner facilement des points de volonté, elles présentent un risque de dépendance, là où l'autosatisfaction permet d'obtenir des résultats similaires.

Votre personnage a une vertu et un vice. **Se comporter en concordance avec son vice lui apportera un point de volonté ; se comporter en concordance avec sa vertu lui rendra tous vos points de volonté.**

Si la vertu et le vice peuvent être les 7 vertus et péchés capitaux, comme le propose WoD, ils peuvent être également des valeurs bien plus accessibles, comme le courage, le calme, et au contraire la lâcheté, la cruauté, etc.

Le nouveau manuel de WoD (World of Darkness : Innocents) propose page 87 un ensemble de « qualités et défauts » qui peuvent également s'appliquer pour des adultes.



Création du personnage

La création du personnage est décrite en deux pages, page 34 du manuel, ou dans l'aide de jeu *wod_creation.pdf* présente dans les deux packages cités plus haut. La création de votre personnage tient en 8 points

1. Le concept général (*tueur psychotique, ou adepte du flower-power*) ; son nom son âge.

2. Les attributs : répartissez 5, 4 et 3 points dans les 3 colonnes des attributs.

ex : 3 dans la colonne mental (intelligence/astuce/résolution), 4 dans physique et 5 dans social.

Le premier niveau de chaque attribut est donné. **Le 5e niveau coûte 2 points.**

3. Les compétences : de la même manière, répartissez 11, 7 et 4 points dans les trois groupes de compétences :

ex: 11 en mental, 7 en physique, 4 en social.

Là encore le 5e niveau coûte double

4. Attribuez-vous trois spécialités : un point supplémentaire dans une sous-catégorie particulière d'une compétence.

Par exemple une spécialité **pistolet** si vous avez 3 en **armes à feu** vous permettra de tirer avec 4 dès au pistolet et 3 dès au fusil ou autre AàF.

5. Choisissez un département de formation (cf. section compétences spéciales). Répartissez 3 points dans les implants ; 2 de ces points au moins doivent concerner des implants de votre département.

6. Choisissez un vice et une vertu ; cela permet de regagner des points de volonté si vous les roleplayez. Déterminez vos caractéristiques secondaires :

Santé = Vigueur + Taille	Volonté = Résolution + Calme	Taille = 5 (humain adulte)
Défense = Dextérité ou Astuce (score le plus bas)	Moralité de départ = 7	Initiative = Dextérité + Calme
Vitesse = Force + Dextérité +5		Perception = Astuce + Calme

7. Répartissez 7 points en atouts (*merits*), **le cinquième niveau coûte 2 points**. On trouve des listes d'atouts dans tous les manuels WoD, Armory, ce manuel, etc.

8. Vous avez 35 points d'XP pour customiser votre personnage en fonction du tableau ci-contre.

Ce tableau est également valable pour dépenser vos points d'XP récupérés à la fin des parties et faire évoluer vos personnages.

Trait	Coût en XP
Attribut	Nouveau point x 5
Compétence	Nouveau point x 3
Spécialité	3 points
Atout	Nouveau point x 2
Moralité	Nouveau point x 3
Implant (de votre département)	Nouveau point x 5
Implant (autre département)	Nouveau point x 7

Ajouts au système original

Poids des paquetages

Votre équipement étant géré par l'armée, vous aurez bien entendu carte blanche pour emporter tout le matériel conventionnel que vous souhaitez. Mais, même si nous travaillons actuellement sur ce problème, le corps humain a ses limites. Vous serez donc limité par deux facteurs : la charge utile transportable et la charge max transportable.

La charge utile que vous pouvez transporter est le poids maximum que vous pouvez transporter sans subir d'effet négatif. Elle se calcule par

$$\text{Min (Force, Vigueur)} \times 10\text{Kg}$$

La charge max est le poids maximum au-delà duquel votre corps ne peut pas se mouvoir. Elle se calcule par :

$$\text{(Force + Vigueur)} \times 10 \text{ Kg}$$

En deçà de la charge utile, vous pouvez vous mouvoir sans problème. Au-delà du poids maximum, vous ne pouvez pas effectuer de mouvement ou d'actions. Entre les deux, vous avez un **malus d'encombrement**. Cela aura des conséquences sur plusieurs de vos caractéristiques :

Malus d'attributs	Malus de compétences	Conséquences
-3 en dextérité	-2 aux jets physiques	-3 en initiative
Jets à base de force impossible	Jets de discrétion impossibles	-3 en défense
-3 aux jets à base de vigueur	Jets de larcin impossibles	-8 en vitesse

A noter que le fait de posséder deux armes en bandoulière amène le même malus d'encombrement, à moins d'avoir **en permanence** une des deux en main. Les armes de poing et certains petits SMG, pouvant tenir dans des holster, ne sont pas sujets à cette restriction.

Armes lourdes

L'union, tentant de concrétiser les rêves de tout militaire de former un mélange d'infanterie et d'artillerie, a développé des armes lourdes. Des simples mitrailleuses aux engins déments décrits plus bas, ces armes, faites pour être utilisées sur trépieds, ont été régulièrement utilisées par nos soldats les plus imposants.

Cependant, outre le poids conséquent et la force requise pour les utiliser, elles ont deux contreparties majeures :

- leur encombrement donne automatiquement le **malus d'encombrement** (cf. ci-dessus) au joueur qui en porte une.
- en plus de ce malus, lorsque le joueur tire, il subit un **malus supplémentaire de 3** sur son nombre de dès, à cause du recul phénoménal de ces armes.

Néanmoins, ces malus peuvent être compensés par des implants ou des atouts physiques (cf. sections correspondantes).



Compétences spéciales

En tant que soldat d'élite, vous avez le droit d'accéder aux technologies de pointe de l'Union : les implants. Ces compétences spéciales sont gérées comme les disciplines dans Vampire : Requiem.

A noter que ces implants sont divisés en groupe, en fonction du département de l'armée qui les a développés. A la création de votre personnage, vous devrez choisir dans lequel de ces départements vous avez fait votre formation.

A la création du personnage :

Vous avez trois points de compétences spéciales. Au moins deux de ces points doivent être dépensés dans des implants dépendant de votre département de formation.

Au cours du jeu :

Vous dépenserez vos points d'expérience pour faire évoluer ces implants. Un nouveau point dans un implant de votre département coûte :

5 x [nouveau point] XPs

Un nouveau point dans un implant ne dépendant pas de votre formation coûte :

7 x [nouveau point] XPs

Exemple :	Un 3 ^e point dans un implant de votre département coûtera $3*5 = 15$ XP
	Un 2 ^e point dans un implant d'un autre département coûtera $2*7 = 14$ XP

NB : acquérir un nouveau point dans une compétence d'un département tiers, et a fortiori obtenir une nouvelle compétence, nécessitera, en plus de l'XP, une justification roleplay de cette accession à ce nouveau programme. La concurrence n'engage en effet pas les départements à faire bénéficier les soldats concurrents de leurs dernières avancées sans une contrepartie acceptable.

La liste des implants est située à la fin de ce manuel.

Atouts supplémentaires

Ces atouts (*merits*) sont à rajouter à la liste des atouts disponibles pour la création des personnages.

Saut en parachute (● à ●●) : le joueur a déjà fait des sauts en parachute, voire cela fait partie de sa formation. Niveau 1, il a un bonus de +2 pour les jets de sauts en parachute, sauf pour les sauts en mauvaises conditions météo. Niveau 2, il a une réussite automatique lors des sauts en conditions normales, et un bonus de +2 lors des sauts en conditions éprouvantes.



Pilotage : engin lourd (● à ●●●) : le nombre de points dans cette compétence s'ajoute à la réserve de dès (en plus de la compétence pilotage) en cas de pilotage d'un engin lourd (ex : bulldozer / tank / engin expérimental). Sans cette compétence, le joueur aura un malus de 1 en cas de pilotage d'engin lourd, en plus du malus inhérent au véhicule.

Exemple : Un joueur ayant 3Dext, 3Pilotage, et 2 en "pilotage : engin lourd" lancera 8 dès s'il doit conduire un tank ; s'il n'avait pas la compétence, avec le malus de 1, il ne lancerait que 5 dès.

Pilotage : engin maritime (● à ●●●) : le nombre de points dans cette compétence s'ajoute à la réserve de dès (en plus de la compétence pilotage) en cas de pilotage d'un engin maritime (ex : corvette / frégate ou sous-marin / destroyer). Sans cette compétence, le joueur aura un malus de 2 en cas de pilotage d'engin maritime, en plus du malus inhérent au véhicule.

NB : les dirigeables s'approchant des bateaux, un personnage avec une compétence maritime aura un malus moins fort en cas de pilotage de zeppelin.

Pilotage : engin volant (●● à ●●●●) : le nombre de points dans cette compétence s'ajoute à la réserve de dès (en plus de la compétence pilotage) en cas de pilotage d'un engin volant (ex : chasseur ou zeppelin léger / hélicoptère / bombardier). Sans cette compétence, le joueur aura un malus de 3 en cas de pilotage d'engin volant, en plus du malus inhérent au véhicule

Armes lourdes (●●●) : (prérequis : force 4, vigueur 3) : le joueur s'étant longuement entraîné avec les armes lourdes, il gère mieux l'encombrement et le recul de ces monstres. Il peut porter une arme lourde sans avoir automatiquement le malus d'encombrement, et peut tirer avec sans avoir de malus de tir (cf. section sur le malus d'encombrement, ci-dessus, et section sur les armes lourdes, ci-dessous).

Catalyseur de volonté (● à ●●●) : fonctionnant directement sur l'hypophyse et les zones de plaisir du cerveau, cet implant permet au joueur d'avoir 1 à 3 points de volonté en plus (max 10). En outre, l'implant permet de régénérer un point de volonté par jour.

A noter que si des atouts ont été rajoutés, certains sont indisponibles ou limitées pour cette aventure. Outre la liste suivante, certains atouts, non adaptés aux années 1950, pourront être invalidés par le maître du jeu.

Quick draw ne concerne que des armes directement accessibles : soit en bandoulière, soit dans un holster à portée de main. Le changement d'arme (ranger la première et sortir une seconde) n'est pas instantané et demande comme d'habitude un tour complet.

Combat Marksmanship, lvl3 : Double Tap ne peut bien entendu s'effectuer qu'avec des armes semi-automatiques ou à double action (certains revolvers). Les armes à pompe ou à levier ne sont pas concernées, contrairement à ce que dit la règle.

Combat Marksmanship, lvl5 : Rapidfire est invalide. En effet, les armes de l'époque ne peuvent pas supporter les contraintes faites par un tir multiple.



Equipement a disposition des membres du Special Group

Vous trouverez dans cette section l'équipement disponible pour les membres du Special Group. Cet équipement, particulièrement pour les armes, n'est pas exhaustif. Vous trouverez d'autres armes exploitables dans l'arsenal de l'Union ici :

<http://www.secondeguerre.net/articles/armes/index.html>

Equipement divers

Voici une liste d'équipements divers que vous pourriez souhaiter emporter avec vous en mission.

Torche : une lampe est toujours nécessaire. (1kg)

Talkie-walkie : pour communiquer entre membres du groupe (2kg)

Radio : pour communiquer avec la base depuis les lignes ennemies (5kg)

Rations : Vous devriez pouvoir survivre avec 1kg de rations et d'eau/jour

Corde (2kg/10m) & **grappin** (2kg) : comme leur nom l'indique...

Jumelles : 1kg pour des jumelles d'appoint 4x ; 3kg pour les jumelles réglables 16x

Trousse medkit : contient de quoi faire une dizaine d'interventions légères (*contondant*) et environ 5 interventions lourdes (*létales*). 8kg

Trousse de crochetage : des outils qui donnent +3 en crochetage (0.5 kg)

Trousse à outils : divers outils pour réparer les engins comme les appareils électriques (10Kg) Il est possible de ne prendre que la partie « outils massifs » (6kg) ou la partie « outils minutieux » (4 kg)

Pince monseigneur : le meilleur outil pour passer les barbelés (3kg)

Couteau : simple, silencieux, ne s'enraye jamais (+1L) (1kg)

Baïonnette : s'adapte sur tous les fusils (+2L) pour les cas d'urgence. De façon anecdotique, peut s'adapter sur certains SMG (1kg)

Silencieux : même s'il faut relativiser le concept de « rendre silencieux », il reste un élément indispensable pour la discrétion. (1 à 2kg en fonction du modèle, de l'arme, et de la munition)

Lunette : +1 au tir mi et longue portée ; +1 à courte portée seulement pour viser une partie précise de la cible (1kg)

Masque à gaz : filtre tous types de poisons ou gaz (2kg)

Casque : protection +3/+1 pour la tête, au dépend de la discrétion (1kg)

Pare-balle léger : protection +1/+2 pour le torse et le dos ; dissimulable (4kg) ; Fo min = 1

Pare-balle lourd : protection +3/+4 pour le torse et le dos ; non dissimulable (8kg) ; Fo min = 2 ; défense -2 ; vitesse -1

Explosifs : se posent (et se désarment) avec astuce + artisanat + équipement ; par exemple :

-mine antipersonnel ; 3L, stun ; 5m de diamètre ; 1kg

-mine antitank ; 5L, AP20, knockdown ; 5m de diamètre; 4kg

-TNT ; 3L/baton, knockdown ; 10m de diamètre; 1kg/baton



Armes de poing

L'arme de poing est souvent la dernière chance du soldat. Les forces spéciales, elles, lui trouvent une certaine noblesse. En tous les cas, sa taille et son poids en font un atout majeur lorsque la discrétion est nécessaire.

Enfield n°2 Mark I



Les revolvers sont réputés plus fiables et plus précis que les semi-automatiques. Ils s'enrayent très rarement. Ce revolver est double-action.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds 12b
.38	6	+2L	50m	0.5Kg	0.5Kg

Fo min : 1

Smith & Wesson 1917



Revolver puissant, chamberé en .45ACP, comme la plupart des armes américaines. Ce revolver est double-action.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds 12b
.45 ACP	6	+3L	50m	1Kg	0.5Kg

Fo min : 2

Browning HP 35



Une des armes les plus fiables et les mieux conçues de sa génération. Le 9mm étant sans doute la munition la plus courante, l'arme est très polyvalente

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Charg
9mm para	13	+2L	70m	1Kg	0.5Kg

Fo min : 2

Colt 45 (ou colt 1911)



Arme de référence des américains, le poids de sa balle la rend d'autant plus létale. A noter que le .45 ACP est subsonique.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Charg
.45 ACP	7	+3L	50m	1.5Kg	0.5Kg

Fo min : 2



SMG

Appelés en France ‘pistolets mitrailleurs’ ou ‘mitraillettes’, les SMG tirent des munitions de pistolets, et ont des mécanismes équivalents (rechargement grâce à la force du recul). S’ils ont des canons longs et la possibilité de tirer en continu, leur munition les empêche d’avoir des performances comparables aux fusils ou aux mitrailleuses.

NB : les forces min. sont indiquées pour tir simple/rafale courte/rafale longue.

Lanchester Mark I



Très robuste et peu cher, le meilleur de la technologie anglaise après la sauce à la menthe.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Charg
9mm para	50	+2L	150m	4Kg	1Kg

Fo min : 2/3/4

UD M42



Proche de la Thompson, cette mitraillette peu usitée a deux particularités : tirer du 9mm, et avoir deux chargeurs soudés, ce qui rend le rechargement quasi instantané.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Charg
9mm para	2x20	+2L	150m	4Kg	1Kg

Fo min : 2/3/4

Grease Gun M3A1



Mise en service pour remplacer la Thompson trop lourde, trop chère et trop sophistiquée, le grease gun est certes laid, mais simple, peu encombrant, et très efficace.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Charg
.45 ACP	30	+3L	150m	4Kg	1Kg

Fo min : 2/3/4



Fusils

Les fusils sont l'antithèse des SMG : ils n'offrent qu'un tir semi-automatique, mais permettent en échange une portée bien supérieure à toutes les autres armes d'infanterie.

N.B. : les fusils calibre 12 (fusils de chasse ou fusils à pompe de la police) ne sont pas utilisés en temps normal dans l'armée. Pour des dégâts comparables, ces armes ne dépassent en effet pas 100m de portée.

Carbine M1A1



Cette version modifiée de la Carbine M1 incorpore une crosse repliable et une poignée pistolet. Très appréciée des parachutistes pour sa maniabilité et son fort chargeur.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Charg
7.62x33	30	+4L	300m	2.5Kg	1Kg

Fo min : 2

Garand M1



LE fusil de référence, la Garand M1 est d'une précision diabolique. Ses adeptes contrebalancent son faible chargeur par la doctrine du « one shoot, one kill ».

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Charg
7.62x63	8	+4 (9a) AP2 ¹	1000m	5Kg	0.5Kg

Fo min : 3

Mitrailleuses légères

Les mitrailleuses légères peuvent certes être portées par un seul homme, mais elles restent difficile à actionner debout. Elles allient la grande portée et les dégâts important des fusils au tir automatique des mitrailleuses, tout en restant manœuvrables par le fantassin.

Bren



Inspirée d'une arme tchèque, la Bren anglaise est une bonne arme pour stopper seul un groupe ennemi. Cependant, un chargeur de cette taille est un handicap lors d'un tir automatique fourni.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Charg
.303	30	+4 (9a) AP2	900m	10Kg	1Kg

Fo min (sur appui) : 3/4/5

Fo min (force des bras) : 4/5/6

¹ Armor Piercing 2 : -2 à l'armure de la cible



Armes explosives

Grenade



Grand classique, utilisable en toute situation. Après un jet de force + athlétisme + 2 pour la lancer, si succès il y a, elle fait [nb de succès] + 3 dégâts létaux. La victime doit également réussir un jet de dextérité+sport sans quoi elle est mise à terre et perd son tour.

Attention cependant au temps de mèche parfois variable.

Dégât : 2(L)+3 (+knockdown) - 10m de diamètre
Poids : 0.5 kg

Lance Grenade



Le lance grenade existe depuis le 19^e siècle. Il pallie en partie le maillon faible de la grenade : le lancer. Les grenades utilisées ne sont pas des grenades à main.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Gren
40mm	1	+3L knkdown	300m	2.5Kg	0.5Kg

Fo min : 3
10m de diamètre

Bazooka



Développé suite au manque d'arme antichar de l'Union, le bazooka se différencie du lance-grenade par la trajectoire droite de son projectile, qui explose à l'impact.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Proj.
60mm	1	*, AP10 knkdown	200m	6Kg	1.5Kg

Fo min : 3
Dégât : -3(L)+5 (-3dès au jet ; +5 succès en cas de touche)
5m de diamètre

Lance Flamme



Pas a proprement parler une arme explosive, sauf lorsque le soldat est touché dans le dos, avant de se transformer en torche humaine...

Réserve	Touche	Dégât	Portée	Poids	Pds Carb.
10 secondes	Dxt+AàF +3	4L /tour	40m	35Kg	15Kg

Fo min : 3



Armes lourdes

Browning 1919



Mitrailleuse lourde de très bonne qualité, très résistante, aux munitions très courantes. Très classique en somme.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Charg
7.62x63	50	+4 (9a) AP2	1000m	19Kg	3Kg

Fo min (sur trépied) : -/4/5

Fo min (sur appui) : -/5/6

Fo min (force des bras) : -/6/7

Poids du trépied : 15Kg

Browning M2



La démente munition .50 BMG, 12.7x99mm, conçue comme munition anti-aérienne, permet à la plus lourde des mitrailleuses de percer aisément des blindages ou plusieurs murs.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Charg
.50 BMG	50	+5 (8a) AP6	2000m	42Kg	7Kg

Fo min (sur trépied) : -/4/5

Fo min (sur appui) : -/6/7

Fo min (force des bras) : -/9/10

Poids du trépied : 20Kg



G>D: .50 ; 7.62x63 ; .308 ; 7.62 soviet = 7.62x39 ; 5.56 OTAN ; .22 long rifle



Lance grenade automatique



Conçue à partir de la mécanique de la Browning 1919, cette mitrailleuse lance désormais des grenades de 40mm. Toutefois, la rafale est purement conceptuelle car en tir continu, cette arme ne projette au plus que 3 grenades par tour.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Charg
40mm	16	+4L knkdw	400m	31Kg	9Kg

Les dégâts de chaque grenade sont calculés séparément

Fo min (sur trépied) : 3/4/4

Fo min (sur appui) : 4/5/5

Fo min (force des bras) : 6/7/7

Poids du trépied : 15Kg

Lance roquette automatique



Si ce type d'arme existe depuis l'invention de la poudre, il a fallu plusieurs années à l'Union pour plagier l'arme allemande consistant à apposer 6 lance-roquettes les uns aux autres.

Calibre	Munition	Dégât	Portée	Poids	Pds Charg
60mm	6	*, AP10 knkdw	150m	30Kg	9Kg

Dégât/roquette : -3(L)+5 (-3dès au jet ; +5 succès si touche)

Le rechargement de cette arme prend 3 tours

Fo min (sur trépied) : 3/4/5

Fo min (sur appui) : 4/6/9

Fo min (force des bras) : 6/8/11

Poids du trépied : 20Kg

Lance-flamme lourd



Ce lance-flamme a été fortement blindé, afin de résoudre le léger souci d'arroseur arrosé en cas de tir de l'arrière. Le blindage de niveau 3 devrait empêcher même une balle de sniper de percer le réservoir sous pression, mais augmente sensiblement le poids. Une rafale de mitrailleuse, par contre...

Réserve	Touche	Dégât	Portée	Poids	Pds Carb.
10 secondes	Dxt+AàF +3	4L /tour	40m	55Kg	15Kg

Fo min : 4



Projets secrets

La découverte dans la zone 51 d'un nouvel élément, l'Illirium, aux propriétés électriques étonnantes (qui lui a valu la création du néologisme « demiconducteur »), a permis la création de nouveaux appareils électriques et la création d'implants, directement intégrés dans nos soldats pour être plus rapides et plus efficaces.

Ces recherches ont été dirigées par 5 départements, chacun financé un groupe d'influence. Le fait d'appartenir à un groupe d'influence ou un des départements affiliés est un avantage certain, les chefs de programmes étant plus enclins à vous incorporer au projet. Les implants de vos départements vous coûteront 5XP/niveau, tandis que les autres implants coûteront 7XP/niveau. A noter que les **implants d'augmentation physique, passifs** comme **actifs**, sont accessibles par tous par tranche de 5XP.

De plus, l'appartenance à un département donne accès à une barre de *statut*, entre 0 à 5, représentant la renommée et reconnaissance du joueur au sein de ce groupe.

Un grand merci au Baron Crackhead Von Hellfest, cofondateur de ces projets, sans qui la plupart n'auraient pas vu le jour.

Groupes d'influence et départements de recherche affiliés

Le Super Soldat : ce groupe, composé essentiellement de vieux généraux, de militaires aguerris et d'industriels de l'armement, souhaite atteindre la victoire simplement par le combat, avec des soldats d'élite augmentés de capacités technologiques. Les implants auxquels ils ont participé sont :

- Projet GROBRA
- Implant d'amélioration de la vision (Œil Bionique)
- Implant neurocommandé de self-injection de substances

Statut : le Super Soldat aime fournir à ses membres l'appui feu nécessaire à la réussite de leurs missions. De quelques soldats en escorte pour un niveau 0 à l'aéroportage d'un blindé pour un niveau 5, le groupe pourra cependant demander une compensation financière pour certains services. Le Super Soldat appréciant les exploits guerriers et virils, ce sont ceux-ci qui assureront au joueur une ascension dans la hiérarchie.



Le groupe Epsilon : ce groupe est très controversé dans la machine politique à cause de son élitisme revendiqué. Simple confrérie à l'époque de la création de l'Union, on les a souvent accusés d'être une secte ou des franc-maçon. Quoiqu'il en soit, ils ont infiltré les plus hauts niveaux dans les domaines politiques, économiques ou scientifiques. Les mauvaises langues disent qu'ils participent aux développements de l'armée pour détourner des technologies sensibles, mais le résultat est là, et les implants qu'ils ont financés sont :

- Implant de recherche assistée à travers un réseau neuronal tiers (dit « cherche mémoire »)
- Implant d'émission/réception d'ondes mentales
- Implant neurocommandé de self-injection de substances

Statut : le groupe Epsilon a su recruter ses membres aux postes clefs de l'Union. Si le joueur a besoin d'un service particulier, il trouvera facilement un autre membre de la communauté, préfet, juge, scientifique de renom, pour lui apporter son soutien, dans la discrétion qu'incombe l'appartenance au groupe. En échange, on demandera au joueur de rendre d'autres services, de tous types, et sans condition. C'est le fait de rendre ces services qui le fera monter dans la hiérarchie du groupe Epsilon.

L'association Poincaré² : ce regroupement de scientifiques a pour leitmotiv l'avancée de la science : la guerre ne doit être ni une orientation ni une excuse pour fabriquer toujours plus d'armes. Leur lobbying auprès de l'état major a abouti au développement de programmes moins 'directement offensifs' et qui pourront servir à la société civile une fois les conflits terminés. Les implants auxquels ils ont participé sont :

- Implant d'émission de flux magnétiques
- Implant d'émission/réception d'ondes radio
- Implant neurocommandé de neutralisation non létale

Statut : l'association Poincaré a toujours compté parmi ses membres des scientifiques un peu fous, plus intéressés par le défi technique que par l'intérêt de leur développement. Le membre de l'association pourra donc aisément trouver des partenaires pour tenter des expériences comme le diesel-nitrogène ou les grenades magnétiques. Pour être reconnu parmi ses pairs, le joueur devra apporter à la communauté des découvertes scientifiques arrachées au Reich, comme les plans de ce fameux fusil Gauss récemment arrivés au complexe de Los Alamos.

² En référence au savant, auteur de la théorie de la relativité, mort en 1905 en essayant d'arrêter l'espion suisse-allemand du Reich qui lui avait volé sa publication
« Théorie de la Relativité Restreinte »



La société Ferrero : descendants directs des diplomates (et donc espions) hantant les cours d'Europe avant la guerre, ce groupe est un nid d'agents dormants ou profondément infiltrés. Leurs représentants dans l'union poussent afin que ces agents apportant des informations si précieuses soient plus favorisés par les avancées scientifiques. Les implants auxquels ils ont participé sont :

- Implant de modification de l'apparence
- Implant d'émission/réception d'ondes mentales
- Implant neurocommandé de neutralisation non létale

Statut : la grande confrérie des diplomates permettra au membre de la société de bénéficier du respect de ses homologues, même ennemis. En outre, un statut important dans la société permet également de connaître les noms et les moyens de contacter les espions et agents dormants de l'Union sur toute la surface du globe. Pour bénéficier d'une plus grande aura au sein de la société, le joueur pourra éventer les secrets ennemis, ou exécuter des missions telles que l'accompagnement de valises diplomatiques.

Le projet Google : groupe de militaires moins rétrogrades et franchement opposés au super soldat, ils pensent que le renseignement militaire est la clef de la victoire (et qu'il est actuellement beaucoup trop négligé). Les membres de ce groupe martèlent qu'envoyer des soldats se faire tuer en masse est stupide, et qu'un peu de reconnaissance ou de tactique supplémentaire permettrait une plus grande efficacité pour moins de pertes humaines pour un coût plus faible. Les implants auxquels ils ont participé sont :

- Implant d'émission/réception d'ondes animales
- Implant d'émission/réception d'ondes radio
- Implant d'amélioration de la vision (Œil Bionique)

Statut : le projet google est avant tout une société d'acquisition et de classement de l'information. Plus son statut sera élevé, plus le membre pourra obtenir d'informations complémentaires sur la mission qu'il sera sur le point d'effectuer : reconnaissance aérienne, informations sur les protagonistes, photos compromettantes, etc. Le membre devra cependant prendre en charge certains coûts de ces missions de reconnaissance (fuel des avions, salaire des détectives, etc.). Obtenir des informations sur des zones ou personnalités ennemies, ou même sur ses compagnons, seront de bons moyens de progresser dans la hiérarchie du projet google.

Actuellement, les membres du projet G. cherchent une couverture civile et mondiale, afin d'être innocemment présents partout. Si vous avez des propositions, contactez le responsable, Mr Perroton, département A2SI.

- Ben



Implants actifs d'amélioration Physique

Sous ce nom se cachent une série d'améliorations visant à améliorer les capacités physiques de nos soldats. Ces améliorations étant actives, elles nécessitent des rechargements au moins une fois par mois (2 semaines si le soldat est très sollicité physiquement). Parmi les améliorations, on notera des injections d'Illirium ayant pour conséquence d'accélérer les communications nerveuses, des pistons et moteurs électriques, des micros-injecteurs de substances dopantes et de courants électriques pour augmenter le tonus musculaire, etc.

- Niveau 1 à 5: le sujet gagner +N en force, où N est son niveau. Sa force totale peut donc dépasser 5. Les compétences secondaires dépendant de la force, comme la vitesse, sont également modifiées.
- Niveau 3 : les implants sont tellement développés que le sujet ne souffre plus du malus d'encombrement automatique s'il porte une arme lourde. Le malus de tir, lui, reste.
- Niveau 5 : le sujet fait tellement de dégâts en frappant que ceux-ci sont bien plus graves que la normale. Les dégâts contondants infligés (corps à corps) deviennent létaux. Les dégâts létaux infligés à base de force (corps à corps ou arme blanche) deviennent aggravés. Ces transformations sont limitées à trois dégâts transformés par tour.

Implants passifs d'amélioration Physique

Sous ce nom se cachent une série d'améliorations visant à améliorer les capacités physiques de nos soldats. Parmi les améliorations, on notera des os renforcés par des injections métalliques, des tendons synthétiques plus robustes, des ressorts et des pistons amortisseurs, etc.

- Niveau 1 à 5: le sujet gagner +N en vigueur, où N est son niveau. Sa vigueur totale peut donc dépasser 5. Les compétences secondaires dépendant de la vigueur, comme la santé, sont également modifiées.
- Niveau 3 : les implants sont tellement développés que le sujet ne souffre plus du malus de tir des armes lourdes, le plus gros du recul étant automatiquement absorbé. Le malus d'encombrement, lui, reste.
- Niveau 5 : le sujet est tellement résistant qu'il ne subit plus les dégâts comme les soldats normaux. Lorsqu'il subit des dégâts létaux, ceux-ci deviennent des dégâts contondants. Lorsqu'il reçoit des dégâts aggravés, il peut les transformer en **autant de dégâts létaux plus un**. Ces transformations sont limitées à trois dégâts transformés par tour.



Implant d'amélioration de la vision

Un des premiers projets de nos scientifiques, qui l'appellent vulgairement « œil bionique ». L'idée est venue de la constatation que les systèmes électroniques que nous développons étaient de plus en plus puissants, outrepassant les possibilités des soldats. Un équipement embarqué était une idée intéressante, mais un équipement intégré est d'autant plus utile.

L'œil bionique offre entre autre des aides à la visée et des modes de vue non accessibles aux humains normaux.

- Niveau 1 : nos ingénieurs ont intégré à cet œil un coprocesseur, qui analyse automatiquement la scène que le sujet peut observer. Ce coprocesseur est en constante amélioration et ses capacités s'amélioreront au fur et à mesure que les niveaux de cet implant augmenteront.
Pour tous les jets de perception, le sujet gagne un bonus en dès équivalent à son niveau de compétence.
- Niveau 2 : l'œil a été amélioré d'un zoom 8x commandé par le cerveau, qui remplacera la plupart des jumelles de nos soldats. Equivalent à une lunette de visée (cf. plus haut) : pour tous les tirs à l'arme à feu, le sujet gagne un bonus de 1.
- Niveau 3 : outre un modèle d'appareil photo espion à 5 clichés, l'œil intègre désormais nos premiers prototypes d'intensificateurs de lumière, communément appelés 'vision de nuit'. Dans le cas de jet à base de vue dans un environnement faiblement lumineux, le sujet ne souffrira pas du malus que subiraient des soldats normaux.
Cette technologie étant fatigante pour le cerveau non habitué à ce type de vision, le sujet perd **1 point de volonté par quinzaine de minutes** d'utilisation de cette capacité. Les batteries de l'œil lui permettent une autonomie de 45 minutes avec ce mode de fonctionnement.
- Niveau 4 : malgré les recommandations de nos équipes médicales, nous avons ajouté un émetteur de rayons X légers à l'œil. Le sujet sera donc capable de voir des détails (présence de documents, d'armes) à travers des surfaces peu épaisses (vêtements, valises non blindées, etc.).
Cette technologie étant fatigante pour le cerveau non habitué à ce type de vision, le sujet perd **1 point de volonté par minute** d'utilisation de cette capacité. Les batteries de l'œil lui permettent une autonomie de 10 minutes avec ce mode de fonctionnement.
- Niveau 5 : après quelques essais peu concluants, nos ingénieurs ont réussi à développer un moniteur de vision à base d'infrarouge. Si le résultat est assez bruité, il est possible de « voir à travers les murs » ou dans le noir le plus complet.
Cette technologie étant fatigante pour le cerveau non habitué à ce type de vision, le sujet perd **1 point de volonté par minute** d'utilisation de cette capacité. Les batteries de l'œil lui permettent une autonomie de 5 minutes avec ce mode de fonctionnement.



Implant d'émission/réception d'ondes animales

Avant les émissions d'ondes mentales, nos scientifiques ont travaillé sur les animaux. Même s'ils n'ont pu aller très loin faute de pensée bestiale cohérente, ils ont réussi à créer un module contrôlé par le cerveau et permettant des interactions basiques avec les animaux. Les ingénieurs du département cybernétisation ont alors apporté leur touche pour embarquer des outils technologiques sur des animaux particulièrement réceptifs.

- Niveau 1 : l'implant sert à envoyer des informations simples à un animal : calme, colère, peur... Pour tous les jets d'animaux, le sujet gagne un bonus en dès équivalent à son niveau de compétence.
- Niveau 2 : un animal choisi par le sujet (rongeur, volatile, etc., nous l'appellerons familier) est sensibilisé par nos traitements antérieurs, et manifestera vis-à-vis du sujet une dévotion sans faille. Il obéira à des ordres simples (aller à tel endroit, etc) tout en transportant caméra, appareil photo ou micro, qui enregistrera sur mini-bande magnétique, récupérable sur l'animal. Plusieurs de nos opérations d'espionnage ont été des réussites grâce à la présence inoffensive d'un simple rat sur les lieux. A noter que les ordres sont transmis à une distance maximale de 3 mètres, et que les ondes ne traversent que très mal les murs.
- Niveau 3 : on a remarqué chez certains couples sujet-animal une relation presque symbiotique avec cette nouvelle version de l'implant. Si cette adéquation se produit, il est alors possible de donner des ordres à cet animal, même s'il est ennemi ou sauvage. Le sujet lance un jet de manipulation + animaux, pondéré par un malus en fonction de la nature ou du dressage de l'animal. En cas de réussite, celui-ci obéira au sujet, même à des ordres complexes (attendre un garde et l'attaquer, etc.). Toutefois l'animal n'effectuera pas d'actions qui instinctivement lui semblent dangereuses (par exemple sauter d'une falaise ; en revanche, marcher sur une mine ne lui posera pas de problème car il ne connaît pas le danger).
- Niveau 4 : les ingénieurs nous permettent aujourd'hui de recevoir en direct les flux audio et vidéo du familier, à travers un appareil ressemblant à une petite télé. Parallèlement, la portée de notre émetteur permet désormais au sujet de lui envoyer en direct des instructions, jusqu'à une vingtaine de mètres, même à travers plusieurs murs. Si l'équipement embarqué a une autonomie d'environ 20 minutes, l'effort pour contacter l'animal alors qu'il est loin coûte **un point de volonté** par ordre donné.
- Niveau 5 : la qualité de l'émission est telle qu'elle permet au sujet de se passer des ajouts technologiques sur le familier. Celui-ci reçoit les ordres directement du sujet, tandis que celui-ci voit et entend à travers les organes du familier. L'entretien de ce lien, fatigant pour le cerveau, coûte toutefois **1 point de volonté par tranche de quinze minutes**.



Implant d'émission/réception d'ondes mentales

Il y a deux ans, nos neuro-scientifiques ont démontrées que le cerveau envoyait des « ondes mentales » lorsqu'il travaillait, de même qu'un circuit électrique émet des ondes magnétiques. Nos chercheurs ont alors tenté de créer un amplificateur de ces ondes ; les premiers essais ont montré qu'on pouvait sous certaines conditions "percevoir" les ondes mentales d'un sujet, ou au contraire brouiller sa réflexion en le bombardant d'ondes. Ce prototype était le premier pas vers cet émetteur/récepteur d'ondes mentales.

- Niveau 1 : l'implant est un simple amplificateur d'ondes mentales reçues : le sujet est plus apte a percevoir l'état d'esprit de sa cible (colère, angoisse, inquiétude a cause d'un mensonge, etc.). Pour tous les jets d'empathie, le sujet gagne un bonus en dès équivalent à son niveau de compétence.
- Niveau 2 : l'implant fonctionne désormais dans les deux sens, et le sujet peut envoyer des ondes simples pour tenter de mettre sa cible dans l'état d'esprit voulu : confiance, colère, etc. Pour tous les jets a base de présence ou manipulation, effectués dans un but de convaincre, intimider, ou tromper, le sujet gagne un bonus en dès équivalent à son niveau de compétence moins un.
- Niveau 3 : l'implant commence à être plus précis et plus puissant. Le sujet peut embrouiller sa cible en le submergeant de sentiments incohérents. Le sujet fait un jet de manipulation + subterfuge – résolution de la cible ; la cible perd autant de points en intelligence, astuce et résolution, que de réussites obtenues. Le sujet regagne un point de chaque par minute.
Le sujet peut également essayer de récupérer des pensées plus cohérentes de sa cible (d'un mot important à une bribe de phrase). Le sujet fait un jet d'intelligence + empathie ; du nombre de résultat se déduira la taille et la pertinence de l'information récupérée.
Chacune de ces deux opérations étant éprouvante pour le cerveau, le sujet doit **dépenser 2 points de volonté** pour les réaliser.
- Niveau 4 : l'implant étant devenu très précis, le sujet peut lire des phases entières de pensées de sa cible, voire des pensées que la cible tente de cacher. Le sujet fait un jet d'intelligence + empathie ; du nombre de résultat se déduira la taille et la pertinence de l'information récupérée.
Le sujet peut également écrire des mots dans l'esprit de sa cible. Le sujet fait un jet de manipulation + subterfuge – résolution de la cible ; du nombre de résultat se déduira l'impact de la pensée écrite sur la cible.
Chacune de ces deux opérations étant éprouvante pour le cerveau, le sujet doit **dépenser 3 points de volonté** pour les réaliser.
- Niveau 5 : l'implant permet de prendre le contrôle d'une cible, en remplaçant toute ses pensées par celles contrôlées par le sujet. Le sujet fait un jet de manipulation + subterfuge – résolution de la cible ; le sujet contrôle alors sa cible pendant un nombre de minutes correspondant à 3x le nombre de succès obtenus. Cette opération est très éprouvante pour le cerveau, et le sujet doit **dépenser 5 points de volonté** pour la réaliser.



Implant d'émission/réception d'ondes radio

Depuis le début de la guerre, la communication entre nos soldats et l'interception des communications ennemies est un des points prioritaires dans nos développements technologiques. Toutefois, ces équipements sont lourds, et leur utilisation est complexe en combat. La miniaturisation autorisée par l'Illirium nous permet aujourd'hui d'intégrer ces équipements comme implant afin de permettre au soldat une utilisation plus simple et plus rapide.

- Niveau 1 : l'émetteur/récepteur fonctionne sur les bandes de fréquence des talkies-walkies. Il a une portée maximale d'environ 1 km, les obstacles baissant sensiblement la portée utile. Le sujet n'a donc pas à utiliser nos équipements standards, lourds et encombrants.
- Niveau 2 : la bande de fréquence est élargie afin de fonctionner également comme les radios standards, avec une portée de plusieurs km.
- Niveau 3 : nos ingénieurs ont ajouté à l'implant un de nos derniers scanners large-bande. Le sujet peut scanner une bande de fréquence précise (bande UHF des talkies-walkies, bande HF des radios militaires, bande LF des radios civiles et longues-portées, etc.), ou scanner toute la plage de fréquence disponible. L'alimentation du scanner étant prélevée dans des condensateurs cérébraux, il est très fatigant d'utiliser ce dispositif. Scanner une bande de fréquence coûte **1 point de volonté**, et scanner toutes les bandes coûte **2 points de volonté**. A noter que ce dispositif ne fait que fournir les fréquences sur lesquelles se déroulent des activités radios, au moment où le scan est effectué.
- Niveau 4 : si l'interception des communications ennemies est indispensable, il est parfois nécessaire de les bloquer. Un brouilleur large bande a donc été ajouté à l'arsenal de cette radio intégrée. Comme pour le scanner, le fait de brouiller une bande de fréquence coûte **1 point de volonté par tranche de 10 minutes**, alors que le brouillage de toutes les bandes coûte **3 points de volonté par tranche de 10 minutes**. La portée du brouillage varie, mais la portée maximale n'excède guère 1 km. Il est possible d'augmenter la portée utile afin qu'elle atteigne 1km5 quels que soient les obstacles, mais **le coût en point de volonté est triplé**.
- Niveau 5 : les transmissions cryptées étant la plaie de l'espionnage de l'information, nos ingénieurs ont intégré au récepteur un coprocesseur qui tentera de déchiffrer les ondes reçues. Pour les mêmes problèmes d'alimentation que précédemment, c'est l'énergie que le sujet sera prêt à dépenser qui déterminera la puissance du décodeur. Le sujet lance 3 dés par point de volonté consacré au déchiffrement, soustraits par un nombre de dés représentant la complexité du codage. En cas de succès, le chiffrement est cassé et l'écoute en clair de la transmission ne coûte plus qu'**1 point de volonté par tranche de 15 minutes**.



Implant d'émission de champs magnétiques

Une expérience consistant à faire passer un fort courant autour d'un morceau d'Illirium a montré à quel point ce dernier était un excellent matériau magnétique. D'abord un projet interne réalisé par nos scientifiques par boutade, appelé mystérieusement HL2-gun, certains de nos généraux se sont dits intéressés par ce type de composant, finalement intégré en un implant.

- Niveau 1 : l'implant permet d'attirer ou de repousser de petits objets métalliques (1kg max, à une distance de 2m max). En contact, l'implant est bien plus puissant, permettant par exemple de débloquer une serrure, etc. Le sujet fait un jet de magnétisme comme il ferait un jet de force ou de dextérité selon le cas. Chacune de ces opérations demande **1 point de volonté** pour être effectuée.

- Niveau 2 : la radiation d'ondes magnétiques brouille toute communication radio. Il est donc possible de bloquer les communications à raison d'**1 point de volonté par tranche de 10 minutes**, dans un rayon d'environ 1 km.

- Niveau 3 : une concentration forte d'ondes magnétiques peuvent brouiller des appareils électroniques. Dans ce cas, un jet de magnétisme+astuce donnera le nombre de minutes où l'appareil sera brouillé ; en fonction des appareils, l'incapacité peut-être définitive jusqu'à réinitialisation manuelle.

Tant que le sujet garde ses deux mains sur l'appareil, celui-ci est brouillé ; **1 point de volonté** sera nécessaire pour tenter de le brouiller durablement, voire de l'endommager ; **2 points de volonté** pour attaquer un appareil distant de 10m au plus.

- Niveau 4 : A ce niveau de pouvoir, le sujet peut prendre le contrôle total d'un appareil à base métallique, pourvu qu'il arrive à en comprendre le fonctionnement. Il peut monter et démonter l'appareil, le contrôler à distance, le détruire en déplaçant une pièce essentielle à l'intérieur ; par exemple, prendre le contrôle d'un pistolet et le faire tomber en petits morceaux, le forcer à tirer, prendre le contrôle d'un projecteur sur un mirador et le tourner dans une direction imprévue, etc.

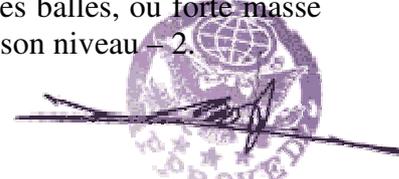
1 point de volonté et un jet d'Intelligence + Artisans pour arriver à comprendre le fonctionnement de l'appareil, chaque succès donnant une minute de contrôle.

Exemple de modificateurs :

- 5 black box, appareil électronique compliqué sans aucun indice sur son fonctionnement
- 1 malus cumulatif par 2 mètres de distance de l'appareil.
- 1 l'appareil est plus gros que le joueur
- 2 l'appareil est plus gros qu'une voiture.
- + 2 appareil très simple genre lampe de poche
- + 2 avoir le plan de l'appareil sous les yeux pendant l'utilisation du pouvoir.
- + 3 c'est un appareil que le joueur a construit lui-même.

- Niveau 5 : pour **2 points de volonté**, le sujet dispose pendant une dizaine de minutes de son niveau en magnétisme en bonus de force pour manipuler les objets ferro-magnétiques autour de lui. Il peut manipuler jusqu'à Intelligence objets, en même temps.

Pour **3 points de volonté**, il crée une aura magnétique autour de lui qui rendront plus difficiles les attaques avec des objets ferro-magnétiques. Il gagne son niveau de magnétisme en défense pour les attaques normales (couteau, poing américain). Pour les attaques à haute énergie cinétique (haute vitesse comme les balles, ou forte masse comme une carcasse de voiture tombant sur le sujet), il gagne son niveau - 2.



Implants de modifications d'apparence

Le programme de modification d'apparence est un des premiers programmes de nos scientifiques. D'abord développé pour les agents qui ne pouvaient opérer masqués et dont le vrai visage ne pouvait être connu, il a subi un ensemble d'améliorations et d'ajouts au fil des années. Aujourd'hui, on peut considérer que ce programme est arrivé à son terme ; nos agents qui en bénéficient en sont tout à fait satisfaits. L'ensemble de ces modifications donnent au sujet un bonus équivalent au niveau de l'implant pour tous les jets où la modification d'apparence est importante. Outre cette caractéristique générale, les effets des implants sont détaillés ci-dessous.

- Niveau 1 : la modification faciale est la clef de ce programme. Au fur et à mesure que le sujet avance dans le programme, il aura des implants de plus en plus modulables. La version la plus simple ne fait que changer la forme du menton, du nez et des pommettes, tandis que la plus complexe joue sur une vingtaine de paramètres biométriques, avec plusieurs degrés de modifications. Néanmoins, chaque modification de visage coûte **un point de volonté**.
- Niveau 2 : un modificateur de voix a été ajouté. Il a 5 voix préenregistrées et peut enregistrer et reproduire jusqu'à 5 voix. La voix synthétisée est de plus en plus fidèle plus le temps d'enregistrement est long.
- Niveau 3 : nos scientifiques ont réussi à jouer sur la pigmentation de la peau. Ne cachons pas qu'il faut d'abord subir une douloureuse opération de décoloration de la peau. Ensuite, avec **un point de volonté**, le sujet peut changer la coloration de sa peau. A noter qu'un peu d'énergie est nécessaire pour maintenir une coloration, or la batterie sous-cutanée ne peut pas fournir plus de 24h de soutien pour un "blanc européen naturel". Une coloration "Afrique noire naturelle" ne tiendra que 18h. Lorsque la batterie tombe, la peau reprend sa coloration blanche, assez laide, qui donne un malus de 2 en présence.
- Niveau 4 : après la coloration de la peau, c'est la coloration de la rétine que nos scientifiques ont réussi à dompter. Mêmes modalités que pour la coloration de la peau, **un point de volonté** pour en changer la coloration, mais il n'y a pas de problème de batterie, l'énergie pour maintenir la coloration étant négligeable.
- Niveau 5 : il est enfin possible de contrefaire la seule preuve formelle d'identité qui existe : l'empreinte digitale. **Un point de volonté** ainsi que l'originale ou son moule sont nécessaires pour contrefaire une empreinte.



Implant de recherche assistée à travers un réseau neuronal tiers

Souvent vulgairement appelé « implant de cherche mémoire », c'est une des plus belles réussites de nos neuroscientifiques associés a nos ingénieurs, grâce encore une fois aux propriétés électriques étonnantes de l'Illirium. Grâce a de microélectrodes implantées au bout des doigts, le sujet a la possibilité de fouiller dans la mémoire de sa cible pour en extraire les informations voulues. Les résultats sont évidemment meilleurs si les électrodes sont sur la tête, mais nous obtenons des résultats acceptables sur la nuque voire sur la colonne vertébrale. La dernière évolution étant la diffusion d'une onde apaisante qui fait se sentir bien la cible pendant qu'elle se fait dérober ses souvenirs.

- Niveau 1 : le sujet fait un jet d'astuce + empathie + niveau de la compétence alors qu'il a sa main en contact avec la cible (-1 sur la nuque, -2 sur la colonne vertébrale). Les cheveux ou les vêtements empêchent le contact de se créer. Le nombre de succès indique le nombre de secondes où la cible sera sous l'emprise de l'onde apaisante ; le succès et la pertinence de la recherche dépendent de ce temps disponible. A ce stade, le sujet n'obtient souvent qu'une sorte de "photo floue" pouvant représenter un endroit, un visage, un code ou même d'une discussion. Cette opération, éprouvante pour le sujet, lui fait perdre **1 point de volonté**.
- Niveau 2 : le sujet a des accès plus précis à la mémoire de sa cible. Il peut tenter de modifier légèrement un souvenir. Il fait un jet d'astuce + empathie + niveau de la compétence – intelligence de la cible ; plus la modification est importante, et plus elle est irrationnelle, plus il y a de chance que la cible se rende compte que sa mémoire lui joue des tours. Cette opération, éprouvante pour le sujet, lui fait perdre **2 points de volonté**.
- Niveau 3 : le sujet est capable d'écrire en mémoire des souvenirs qui peuvent n'avoir aucun lien avec la réalité : une rencontre qui n'a pas eu lieu, etc. Il fait un jet d'astuce + empathie – intelligence de la cible ; plus la modification est importante, et plus elle est irrationnelle, plus il y a de chance que la cible se rende compte que sa mémoire lui joue des tours. Cette opération, éprouvante pour le sujet, lui fait perdre **3 points de volonté**.
- Niveau 4 : outre l'extrême aisance avec laquelle le sujet peut lire et parcourir la mémoire de sa cible, il peut même récupérer une partie de son savoir pour son propre bénéfice. Le sujet fait un jet d'astuce + empathie ; pour chaque compétence mentale, si sa cible avait un niveau supérieur au sien, il obtient temporairement le même niveau que sa cible **moins un**. Cette opération, très éprouvante pour le sujet, lui fait perdre **4 points de volonté**. Le sujet perd progressivement ce savoir acquis, a raison d'un point par tranche de 5 minutes. Il est toutefois possible de retarder cette perte en dépensant un point de volonté par tranche de 5 minutes.



- Niveau 5 : la récupération de mémoire atteint un stade où il est possible de récupérer de la mémoire bas niveau (communément appelée "réflexes"). Cette opération n'est toutefois pas anodine, car si le sujet récupère (après un jet d'astuce+empathie) toutes les compétences (physiques, mentales et sociales) de sa cible, c'est au détriment de ses compétences propres. Cette opération, très éprouvante pour le sujet, lui fait perdre **5 points de volonté**. Le sujet perd progressivement ce savoir acquis, à raison d'un point par tranche de 5 minutes. Il est toutefois possible de retarder cette perte en dépensant un point de volonté par tranche de 5 minutes. Nos médecins déconseillent l'utilisation trop fréquente de cette compétence. Il y a également eu des effets secondaires "intéressants", mais nos scientifiques travaillent à rendre l'implant le plus sûr possible.

FOR
EYES
ONLY



Projet GROBRA

Le projet GROBRA (*Gigantic Robotized Optimized for Battle Replica of an Arm*), dirigé directement par le Baron Crackhead Von Hellfest, transfuge du Reich et cofondateur des projets secrets de l'Union, est la toute dernière avancée extraordinaire du département Super Soldat dans le domaine de l'optimisation du potentiel de combat.

Développé à l'origine comme un projet à visée humanitaire pour rendre leur dignité (et leur bras) aux soldats mutilés³, le potentiel combatif de l'implant a très rapidement été détecté et exploité⁴. En effet, chaque GROBRA est composé d'une base de bras bionique, sur lequel peuvent s'adapter des modules qui ajouteront ou amélioreront des fonctionnalités.

L'implant GROBRA se gère un peu différemment des implants classiques :

- la base est un implant classique (1)
- sur lesquels se greffent des modules (2)
- le nombre de modules influe sur l'encombrement du GROBRA (3)

Le Grobra, contrairement aux implants classiques, coûte **4XP x Niveau** pour les membres du Super Soldat, et **6XP x Niveau** pour les autres.

Chaque **module** ajouté coûte **2XP x Niveau** du module. Si ce module est l'upgrade d'un autre module déjà possédé, il est possible de déduire le prix de l'ancienne version lors de l'achat de la nouvelle.

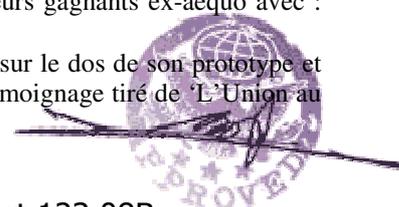
1/ L'unité GROBRA :

En plus des avantages directs de l'implant, chaque niveau vous donne accès aux modules complémentaires de ce niveau et inférieur.

- Niveau 1 : La première version de notre produit, assez mal faite et incompatible avec la plupart des modules actuels. Bonus de 1 pour les jets de force liés à ce bras, Malus de 1 pour les jets de dextérité avec ce bras.
- Niveau 2 : Une nouvelle couche de peinture, trois crochets en plus et un module en cadeau, c'est y pas la belle vie. Un module de niveau 1 ou 2 gratuit.
- Niveau 3 : Amélioration des composants : Encombrement -1 ; plus de malus de dextérité.
- Niveau 4 : Bonus de 1 supplémentaire pour les jets de force liés à ce bras.
- Niveau 5 : Encombrement -1.

³ « C'est pas tout à fait ce qui s'est passé, on a eu tout un bataillon qui s'est bourré la gueule et qui a fait "le concours de celui qui aimait le plus son pays". J'ai pas tous les détails mais il semblerait qu'ils aient décidé de voir qui était prêt à sacrifier le plus pour son pays. Il semble qu'il y ait eu plusieurs gagnants ex-aequo avec : mon bras comme sacrifice. » Témoignage tiré de 'Ma bataille' du Baron CvH.

⁴ « C'est-à-dire que le lieutenant RoomFeather s'est scotché un couteau de cuisine sur le dos de son prototype et tous les cobayes sont venus nous voir le lendemain pour avoir la même chose » Témoignage tiré de 'L'Union au dessus de tout' du Baron CvH.



2/ Modules disponibles :

Modules de niveau 1

- Lampe de poche ; encombrement 1 ; compatible humanisation
Petite lampe de poche dissimulable sur le dos de la main.
- Doigt fibre optique ; encombrement 1 ; compatible humanisation
Longueur 20 centimètres, avec un petit écran sur le dos de la main.

Modules de niveau 2

- Caméra d'aide à la visée ; encombrement 1
+1 dégâts létaux en arme à feu grâce à un petit écran sur le dos de la main.
- Lame courte de coude ; encombrement 1 ; compatible humanisation
+1 dégâts létaux en bagarre.
- Renforcement en fer du bras ; encombrement 3
+2 dégâts contondants en bagarre, défense +2.
- Grappin ; encombrement 3
Envoie une corde et un grappin ; ne peut se rembobiner seul avec plus de 30kg de charge.
- Cache secrète ; encombrement 0 ; compatible humanisation
Emplacement dans la bras dans lequel il est possible de cacher n'importe quel objet (de taille limitée 30cm x diam. 8cm)

Modules de niveau 3

- Lames Glouton⁵ ; encombrement 2 ; compatible humanisation
Trois lames rétractibles qui sortent du dos de la main ; +3 dégâts létaux en bagarre.
- Lame de coude longue (upg) ; encombrement 2 ; compatible humanisation
Dégâts létaux + 2 bagarre. Permet d'accéder aux manœuvres spéciales "commando scorpion".
- Fibre optique motorisée (upg) ; encombrement 1 ; compatible humanisation
Cette nouvelle version de notre module fibre optique, permet de projeter sa vision sur une longueur bien plus grande (4m).
- Caméra d'aide à la visée avec vision nocturne (upg) ; encombrement 1
+1 dégâts létaux en arme à feu, suppression du malus de mauvaise lumière.

⁵ « Comme nous avons progressé depuis nos premiers essais avec le lieutenant RoomFeather et son "découpeur" comme il le surnommait. (Il n'a jamais réussi à s'en servir pour autre chose que couper du saucisson en toute honnêteté, d'où le surnom de "lames glouton"). Cette nouvelle version s'intègre parfaitement au design du GROBRA. Trois lames parallèles sortent du poing du soldat pour un potentiel de découpage sans égal et peuvent être rengainées sans dégât. Le lieutenant RoomFeather ne s'est en tout cas plus jamais plaint de la qualité du découpage de son saucisson au carcajou. Des rumeurs disent même qu'il a commencé à se raser avec pour vous dire à quel point il aime. » Témoignage tiré de 'Le guide' du Baron CvH.
(NDLR : penser à retirer cette anecdote, RoomFeather a quand même réussi à s'égorger)

Modules de niveau 3 (suite)

- Grappin niveau 2 (upg) ; encombrement 4

Le nouveau moteur permet de tracter le porteur et son équipement de 25 kg max.

- Revêtement en titane (upg) ; encombrement 3

Le bras est recouvert de titane et peut arrêter les balles sans difficulté, +3 dégâts en bagarre, défense +3.

- Humanisation du bras ; encombrement -2

Le bras est complètement repeint et rembourré en un polymère spécial pour qu'il ait l'air humain. Tant que l'encombrement reste inférieur à 4 on ne peut plus détecter même en inspectant avec attention que le bras est artificiel. Nécessite de repeindre tout les trois jours. Incompatible avec plusieurs modules

Modules de niveau 4

- Grappin niveau 3 (upg) ; encombrement 3 ; incompatible lames rétractibles

Remplacement du grappin par deux crochets affûtés capable de se planter dans la pierre (voir grappin de Batman). Portée utile 25 mètres. Peut tirer jusqu'à 3 fois par jour.

- Projection de main ; encombrement 2

Possibilité de projeter sa main jusqu'à 3 mètres ; la main reste attachée à un câble en acier et est toujours contrôlable. Permet de désarmer un ennemi par surprise, de lui flanquer un gros pain, ou de l'étrangler soudainement. Attaque de dextérité + niveau de GROBRA.

- Renforcement aux céramiques hybrides ; encombrement 1 ; compatible humanisation

Le bras est renforcé avec un nouveau composé et peut arrêter les balles sans difficulté, bonus de +3 en dégâts combats à main nue, défense de +2 contre les attaques.

Modules de niveau 5

- Lame Illirium⁶ (upg) ; encombrement 3

Une grande lame rétractible en Illirium ; +2 dégâts aggravés en bagarre.

- Moteur de Rolls Royce⁷ ; encombrement 8

Force +5 tant que le moteur est allumé et qu'il y a du carburant.

⁶ Élégance, force et précision, la plus belle réussite de notre industrie métallurgique, les griffes en Illirium, les griffes qui déchireront ! voilà notre slogan. (NDLR mais c'est qui ce publicitaire de merde ?)

⁷ Inventé à l'origine pour feu le sergent Robert Bling, qui a débarqué dans nos laboratoires dans un état d'agitation extrême. Il nous a expliqué qu'il en voulait "un plus gros que cet enfoiré de Carter" (le Capitaine Steven Carter détenteur du prototype 'homme canon' un terrible échec). Emu par sa demande notre service a donc recyclé le moteur de la voiture du colonel qui devait partir à la casse (Enfin il menaçait de "tous nous pourrir" si on ne se "sortait pas les doigts du cul" alors on a fait avec les moyens du bord) La réussite est totale, l'interface entre le moteur et les servo-muscles donne une force extraordinaire au soldat possesseur tant qu'il reste de l'essence. Le sergent Robert Bling a bravement démontré l'efficacité de ce module en tentant d'arrêter un train à main nue il y a trois mois. Le prototype a parfaitement survécu et s'est enfoncé de près de 15 centimètres dans la locomotive avant d'être arraché du corps du sergent. Mais ne vous en faites pas nous avons nettoyé le sang et une réimplémentation ne posera absolument aucun problème.

Modules expérimentaux

- L'homme canon (terrible échec)
- Lance balle de tennis (un gars a essayé de s'en servir comme lance grenade et s'est fait sauter avec)

3/ Encombrement du GROBRA :

Un GROBRA dispose d'un score d'encombrement qui représente la taille et le poids du GROBRA en plus de son apparence globale. L'encombrement de base est 1, auquel s'ajoutent l'encombrement de chaque module installé sur le GROBRA.

Effets de l'encombrement :

≤3	Le bras à un volume normal et ne peut être détecté par une inspection rapide, s'il est couvert par une manche et un gant (sans quoi l'enchevêtrement de câbles et de pièces de métal qui constitue le GROBRA est visible).
4	Nécessite force 3 minimum (sinon malus d'encombrement). Doit être camouflé sous un manteau large pour paraître humain.
5	Nécessite force 4
≥6	Le bras n'est pas du tout humain et ne peut quasiment pas être caché

EYES
ONLY



Implant neurocommandé de self-injection de substances

Cet implant, développé par notre département 'drogues et chimie', dirigé par le professeur Albert Hofmann, est ajouté dans la cuisse, et permet l'injection par simple pensée des substances chimiques chargées à l'intérieur. Chaque niveau de cette compétence permet d'avoir un slot supplémentaire, mais également l'accès à des substances plus puissantes, indiquées dans le tableau plus bas.

Une fois l'implant vide, de nouvelles substances peuvent être installées par le sujet, s'il en a emporté avec lui. Il lui faudra néanmoins plusieurs heures de clame pour pouvoir recharger l'implant de cette manière.

Ces substances sont essentiellement curatives, mais il est possible d'installer des substances de l'implant "neutralisation non létale" si le sujet y a accès ; en cas contraire, le sujet à accès aux substances de niveau N-2 et inférieur de l'autre implant.

- Niveau 1 à 5 : le sujet a à sa disposition N+2 slots pour des substances.

Substances de niveau 1 :

- Analgésique : le sujet ne souffre plus ; les malus qu'il devrait avoir s'il a perdu trop de points de vie sont donc ignorés. S'il perd son dernier point de vie avec des dégâts contondants, un jet de vigueur réussit lui permet de rester debout (s'il s'agit de létaux, il tombe bien entendu dans le coma). L'effet de l'analgésique dure une scène.
- Amphétamines : le sujet ne subit plus les effets de la fatigue (et les malus associés). Il gagne également +3 en vitesse et en initiative. L'effet des amphétamines dure une scène.

Substances de niveau 2 :

- Stimulant physique : le sujet gagne 2 dès pour tous les jets physiques (force, dextérité, vigueur) pendant l'intégralité d'une scène.
- Stimulant mental : le sujet gagne 1 dès pour tous les jets mentaux (intelligence, astuce, résolution) pendant l'intégralité d'une scène.
- Anti-toxine mineur : permet de rendre le sujet insensible aux produits chimiques à effet léger pendant dix minutes. +3 en vigueur pour résister aux effets de lacrymogènes, gaz irritants pour les poumons et tout autre incapacitant léger.



Substances de niveau 3 :

- Revigorant : une substance expérimentale agissant sur les zones du plaisir du cerveau permet de regonfler la volonté du sujet. Le sujet récupère 3+[résolution] points de volonté.
- Fortifiant : formule miracle récemment développée par nos labos, cette substance a base d'analgésiques et de fluides réparateurs, additionnés d'un peu d'Illirium, répare les tissus des blessures légères au fur et à mesure qu'elles se forment. Le sujet ne subit donc plus les dégâts contondants. Toutefois, si une seule source lui inflige trois dégâts contondants ou plus, le sujet subit un dégât létal, car la microréparation ne parvient pas à compenser des chocs de cette violence. Une double injection permet d'augmenter ce seuil de 1. L'effet de ce fortifiant dure une scène.
- Anti-toxine majeur : + 4 en vigueur contre la plupart des poisons aéroportés et injectés.
- Sang antigel : une substance antigel organique est injectée au sujet et lui donne une résistance extraordinaire au froid. Pendant une scène, le sujet ignore les malus dus au froid et ne risque pas d'engelures même s'il n'a pas de protections suffisante.

Substances de niveau 4 :

- Sérum de simulation de la mort : une fois injecté, le sujet voit ses signes vitaux diminuer, au point qu'il semble cliniquement mort, quelque soit l'examen médical perpétué.
- Antisérum de simulation de la mort : seul remède au sérum précédent, s'il n'est pas injecté au plus 4h après le premier sérum, la cible finit par se réveiller ou mourir réellement selon les cas. L'implant peut injecter automatiquement cette substance après une durée prédéterminée.
- Stimulant métabolique à large spectre : mélange de plusieurs de nos substances chimiques, et d'une dose non négligeable de cocaïne, cette substance permet de booster pendant une scène n'importe quelle action entreprise par le sujet (+1 à tous les jets). En outre, le sujet gagne 3 points de volonté (éventuellement au-delà de sa limite naturelle, mais il perd le surplus à la fin de la scène), +5 en vitesse et initiative. Si nos efforts ont surtout visé à réduire le contrecoup de ce produit chimique, le sujet subira néanmoins un dégât létal lorsque l'effet du produit s'estompera, ainsi que quelques désagréments comme nausée ou migraine.

Substances de niveau 5 :

- Liquide régénérateur : en partant de nos fortifiants et revigorants et en leur ajoutant des retardateurs d'effets, nous avons réussi à créer une substance active pendant 24h ! Le sujet récupère un point de volonté toutes les heures et soigne un dégât létal toutes les 4 heures. Les essais de concentration plus forte ont abouties dans une part non négligeable des cas (environ deux tiers) à la mort des testeurs. Il est donc formellement interdit de faire une seconde injection alors que le produit est encore actif.



Implant neurocommandé de neutralisation non létale

Cet implant, développé avec l'aide du département 'drogues et chimie', a pour but de neutraliser les soldats ou agents ennemis sans les tuer, pour les nombreux cas où leur disparition serait plus néfaste que leur présence (soldat en garde, ambassadeur, etc.). D'abord un dérivé de l'implant de self-injection, mais dont l'aiguille sort cette fois de la main, le département Google a insisté pour y ajouter d'autres moyens non-chimiques de neutralisation non-létale.

Une fois l'implant vide, de nouvelles substances peuvent être installées par le sujet, s'il en a emporté avec lui. Il lui faudra néanmoins plusieurs heures de calme pour pouvoir recharger l'implant de cette manière.

Les substances proposées sont essentiellement négatives, mais il est possible d'installer des substances de l'implant "self-injection" si le sujet y a accès ; en cas contraire, le sujet à accès aux substances de niveau N-2 et inférieur de l'autre implant.

NB : chaque substance peut se voir ajouter un additif qui en retarde les effets, de quelques minutes à 3 heures. Ces additifs doivent être ajoutés avant que les substances ne soient installées dans l'implant.

- Niveau 1 et 2 : le sujet a 3 slots de substances injectables.
- Niveau 3 : le sujet a 5 slots de substances injectables. Une seringue hypodermique projetable a également été ajoutée. Faible portée d'environ 5m, certes, mais toujours utile.
- Niveau 4 : l'implant intègre désormais un tazer, déclenchable à tout moment, notamment pendant un coup de poing. Si le coup est réussi, la cible subit 4 dégâts contondants, perd son tour et annule toute action entreprise. Un jet de vigueur réussit peut être nécessaire pour se relever. Le tazer contient 3 charges.
- Niveau 5 : Une seconde seringue hypodermique projetable a été ajoutée à l'implant, ainsi qu'une aiguille qui permet d'utiliser le tazer a distance (3m max, touche via dextérité + armes à feu).

NB : Les seringues hypodermiques ne sont utilisables qu'une fois, mais contiennent leur propre substance. L'aiguille du tazer, à moins qu'elle ne se fasse arracher, est réutilisable, mais les charges sont celles du tazer.



Substances de niveau 1 :

- Somnifère : la cible fait un jet de vigueur. Si elle a un succès, elle se sent fatiguée et prend un malus de 2 dès sur chacun de ses jets pendant environ une heure. Si elle a plus d'un succès, les effets sont négligeables. En cas d'échec par contre, la cible va s'assoupir pendant une à trois heures. Un échec critique peut entraîner la mort.
- Sérum de vérité : la cible fait un jet de résolution. En cas d'échec, le sérum fait effet et la cible a un malus de 3 à 5 pour toutes les interrogations qu'elle va subir. En cas de réussite, le sérum n'a aucun effet significatif.

Substances de niveau 2 :

- Culture de colibacilles : culture de bactéries qui rendront malades les plus résistants des soldats ennemis : diarrhées, nausée et vomissements, etc. Une réussite à un jet de vigueur permettra à la cible de ne subir qu'une nausée légère, tandis que plus d'une réussite lui épargnera toute indisposition.
- Sérum lipothymique : le sérum vasoconstrictant empêchera le sang de bien circuler dans le cerveau, provoquant un malaise chez la cible. Une réussite à un jet de vigueur permettra à la cible de ne subir que sueurs et troubles visuels, tandis que plus d'une réussite lui épargnera toute indisposition.

Substances de niveau 3 :

- Hallucinogène : substance miraculeuse, le lysergesäurediethylamid permet à la cible de vivre dans un kaléidoscope géant. Les effets sont variés sur les êtres vivants, mais la capacité à se décrédibiliser sous cet acide est sans précédent. Une réussite à un jet de vigueur permettra à la cible de ne ressentir que des perturbations légères sur ses cinq sens, tandis que plus d'une réussite lui épargnera toute sensation inhabituelle.
- Folie Furieuse : agissant directement sur les glandes surrénales, cette substance rendra la cible ultra agressive. Nos essais cliniques ont montré une volonté farouche à tuer tous les êtres vivants en vue, amis ou ennemis. Une réussite à un jet de calme permettra à la cible de ne ressentir qu'une farouche haine, passagère et inexplicquée, tandis que plus d'une réussite lui épargnera toute fureur inhabituelle.
- Emetteur protéiné : la solution comprend un émetteur minuscule qui sera injecté dans la victime. Il émettra un signal régulier sur ondes radio, pendant environ une demi-heure, qui permettra de déterminer la direction et d'estimer la distance de la cible. Ce signal est facilement captable jusqu'à 1 km, voire 3 km avec les radios militaires de grande qualité.



Substances de niveau 4 :

- Stimulateur de paranoïa : agissant sur les zones de la peur du cerveau, ce sérum rendra la victime, au fur et à mesure qu'elle ratera ses jets de résolution + calme, de plus en plus défiante envers son environnement, voyant des ennemis partout, jusqu'à la paranoïa la plus malade.
- Stimulateur de confiance : cette drogue expérimentale agit sur les mêmes zones du cerveau mais tente au contraire de les anesthésier. Si la cible rate son jet de résolution + vigueur, elle ne voit plus le mal autour d'elle et fait confiance à tout le monde. Toute méfiance disparaît au profit d'une bienveillance générale.

Substances de niveau 5 :

- Sérum de simulation de la mort : une fois injecté, la cible voit ses signes vitaux diminuer, au point qu'il semble cliniquement mort, quelque soit l'examen médical perpétué.
- Antisérum de simulation de la mort : seul remède au sérum précédent, s'il n'est pas injecté au plus 4h après le premier sérum, la cible finit par se réveiller ou mourir réellement selon les cas.

FOR
EYES
ONLY





Pour les autres ressources concernant
Tannhäuser, le JdR, contactez :
[stz.charon+tannjdr \[at\] gmail \[point\] com](mailto:stz.charon+tannjdr@gmail.com)