



CODEx ANDROIDES

UNE AIDE DE JEU POUR **EXCIDIUM**
PAR MANDRAGORUS ET URGÄ
mandragorus@gmail.com
wolfbane.hastur@gmail.com

TABLE DES MATIERES

Présentation	3	Nouvelles Extensions	15
Androïdes Anatomica	3	Neurocauchemars	17
Questions d'anatomie	3	Indices et intoxic	17
Cogito Ergo Sum	4	Dans les mailles de l'Hydre	17
Amour et Androïdes	5		
La clinique des Androïdes	6	Miracles	19
Nouveaux Modèles	7	FORGE	22
Actroïdes	7	Kether	22
Ancilloïdes	8	Geburah	23
Morphoïdes	8	Binah	23
Détections	9	Netzach	24
Gynoïdes	9	Hod	24
UMC	10		
Nouveau Type	11	La RUCHE	26
Amicus	11	Objectifs de la Ruche	26
Différents modèles	11		
Les robots sont nos amis	12	Sectes Androïdes	27
Nouvel Archetype Humain		Les Anges Khémistiques	27
Le Techno-Maître	14	<i>Dea Calia</i>	28
		Le Sacrarium	29
		<i>Samael et Na'hash</i>	29

PRESENTATION

Le *Codex Androïdes* fait partie d'un ensemble de plusieurs aides de jeu dédiées à *Excidium*. Ce supplément décrit par le menu de nouveaux modèles d'Androïdes, de nouvelles Extensions, des règles plus complètes pour introduire les *fugues oniriques* dans vos scénarios et de nouveaux Miracles. Le Codex dévoile aussi certains objectifs de FORGE, de la *Ruche* et deux cultes d'androïdes qui offriront de nombreuses opportunités de jeu...

ANDROIDES ANATOMICA

Beaucoup de questions demeurent en suspend à propos des Androïdes, de leurs limites et de leurs possibilités en termes de jeu. Ce chapitre aborde les différentes questions que vous vous posez encore sûrement.

QUESTIONS D'ANATOMIE

Un Andro possède-t-il une mémoire ? *Oui et non.* Un Andro peut stocker 48 heures de données sensorielles — en continu — dans son bloc *mémo-cognitif*, mais elles seront purgées dès que l'Andro dépassera la limite de stockage. Seul un Andro possédant un *Mémo-Nexus* peut enregistrer des données durant de plus longues périodes. Au terme de ces 24 heures, l'Andro a le choix entre *indexer* puis purger une partie des informations stockées ou purger l'ensemble des données. Il peut également sauvegarder les informations sur un support de stockage externe, par exemple un *Module de Scröm*.

Un Andro peut-il stocker des informations spécifiques dans son mémo-cortex ? *Oui.* Comme expliqué ci-dessus, un Andro peut enregistrer des données, des informations (des textes, des adresses, des scènes filmées via ses *nano-optiques*, par exemple) dans son bloc *mémo-cognitif*. Ces informations spécifiques ne seront pas purgées au bout de 48 heures. Le joueur note sur une feuille les informations ainsi “stockées”, ce qui représente la mémoire de son Androïde. Le MJ veillera à éviter les “abus” lors de l'utilisation de

cette “capacité”, pour ne pas transformer ses joueurs en dactylos pendant les parties...

Un Andro est-il évolutif ? *Oui.* Un Androïde peut “apprendre” d'une façon très proche d'un Bio. Il possède une “mémoire neurale” — à différencier de sa capacité de stockage d'informations précises — qui lui offre la possibilité d'apprendre de nouvelles langues, de nouvelles connaissances et d'améliorer ses compétences déjà acquises. De la même manière, son enveloppe peut également “apprendre” et se renforcer, ce qui explique que les Androïdes peuvent améliorer leurs Caractéristiques.

Un Androïde peut-il être atteint de troubles de la “personnalité” (hors les Andros “éveillés” par FORGE) ? *Oui.* Ce syndrome, baptisé *Syndrome de Polokov*, touche certains androïdes. Ce dysfonctionnement comportemental a été longuement étudié par le professeur de cybernétique Damara Polokov, au milieu du XXII^e siècle. Selon son étude, certains androïdes et Intelligences Artificielles manifestent d'étranges comportements, des désirs et des lambeaux de personnalité. Certains de ces androïdes parviennent à acquérir une forme embryonnaire de conscience et à se libérer des Trois Lois. Des unités de *Démanteleurs* travaillent activement à traquer ces dangereuses machines déficientes.

COGITO ERGO SUM

Sachez tout d'abord que les Androïdes ne sont — normalement — pas des êtres doués de sensibilité, d'envie, de désir ou de haine. Dénués de sentiments et d'émotions, leurs IA ont été programmées pour se *conformer* à des réponses établies par leurs concepteurs, selon les axiomes des Trois Lois de la Robotique. Les Androïdes sont des “esclaves”, des serviteurs intelligents, mais des serviteurs tout de même. Ils n'ont aucun droit juridique, juste le devoir de servir l'Homme.

Lorsqu'il “se libère” petit à petit (ou brutalement) des Trois Lois, un Androïde *découvre* qu'il peut éprouver des émotions — même si cette donnée est très difficile à appréhender pour lui — et qu'il devient un *individu*. Il prend alors *conscience* de son existence.

Le joueur doit agir en fonction des limites “anatomiques” de son Androïde et de la libération du joug des Trois Lois. *Par exemple*, un joueur interprétant une UMC dotée de 10 en Conscience ne sera libéré que des Seconde et Troisième Lois. La Première Loi — *Un robot ne peut nuire à un être humain ni laisser sans assistance un être humain en danger* — sera toujours active pour lui. Malgré sa puissance de combat, il ne pourra toujours pas agresser ou nuire à un humain, tout au plus tenter de le *neutraliser*...

L'accès à la conscience va offrir à l'Androïde de nouveaux défis, comme le fait de *tomber amoureux* d'un autre androïde ou d'un humain; mais aussi de ressentir la peur, de nourrir d'étranges désirs — comme un désir de protéger d'autres androïdes —; ou des “envies” plus perverses et cruelles, comme un goût pour le meurtre ou la torture...

Les Trois Lois et l'Eveil

Niveau de Conscience :

5 - 9 : L'Androïde est libéré de la Troisième Loi. Il n'est donc plus *obligé* de protéger sa propre existence, même lorsque les deux autres Lois sont en jeu. Il peut faire le *choix* de se protéger *ou* de protéger un autre membre du groupe.

10 - 14 : L'Androïde est libéré de la Deuxième Loi. Il n'est donc plus soumis aux ordres que lui donnent les humains. Il prend vraiment conscience d'être un *individu*, et plus seulement une machine programmée pour interagir avec l'Homme. A ce stade, l'Andro fait que son expérience personnelle aboutit à la prise de conscience de soi et d'autrui.

15 - 20 : L'Androïde est libéré de la Première Loi. Il peut agir contre un Bio, attenter à sa vie ou choisir délibérément de ne pas lui venir en aide. L'Andro accède à la raison. Il peut faire des choix en faisant appel aux ressources de son intelligence artificielle.

21 - 25 : L'Androïde peut développer une véritable *empathie*, il devient capable de ressentir des émotions, mais il devient aussi doté d'imagination et de créativité. Il comprend que les Fugues oniriques sont intimement liées à FORGE.

26 et plus : L'Androïde expérimente à ce stade une large compréhension de certains objectifs de FORGE et de la *Ruche*, via sa maîtrise de la Forge onirique. Il a probablement déjà fait l'expérience d'une *Création onirique* (voir *Les Fugues oniriques*).

En résumé, le fait d'accéder à la conscience, offre aux Androïdes trois nouvelles possibilités :

1. Devenir plus humain, en se libérant des Trois Lois de la Robotique et en éprouvant des sentiments et des désirs;
2. Avoir accès aux Fugues oniriques et aux Miracles, puis les comprendre et les maîtriser de mieux en mieux;
3. Enfin, au terme de son parcours, découvrir les secrets de l'univers (et de l'univers du jeu, comme les objectifs de FORGE, le parasitage de la *Ruche*, etc).

AMOUR ET ANDROIDES

« Je ne connais rien de plus exaltant et d'excitant que la douceur de l'enveloppe de polycarbonate, les courbes de plastique soyeux et les caresses prodiguées par mon Morphoïde favori, Liam. »

Angela Reese-Vega, Collectionneuse de Veneracruz et membre d'Imago.

En dehors des nombreuses perversions développées par des humains en quête de nouvelles sensations — qui *fétichisent* les androïdes, au point de ne plus pouvoir faire l'amour avec des êtres de chair et de sang — les androïdes atteints du *Syndrome de Polokov* ou ceux qui ont été “éveillés” par FORGE peuvent développer des liens d'affection, voire d'amour, pour d'autres androïdes ou des humains. De même, certains humains (les adeptes d'Imago, en particulier) recherchent activement la compagnie de tels androïdes. Il est évident que sur le plan fonctionnel et physiologique, les rapports physiques entre humains et androïdes, voire entre androïdes, relèvent le plus souvent de la gageure, de l'amour platonique ou du pure fétichisme — en dehors de rapports entre humains et *Gynoïdes*, types d'androïdes prévus à cet effet — Certains techniciens d'Imago ont toutefois adapté des organes sexuels à ces Androïdes afin de leur permettre d'avoir une vie sexuelle avec leurs amants humains ou artificiels.

Un élément très important est l'*empathie* que peuvent développer les Androïdes. L'empathie apparaît lorsqu'un androïde — éveillé par FORGE ou atteint du *Syndrome de Polokov* — manifeste un intérêt pour autrui et un désir de comprendre ses émotions.



Vous aurez remarqué qu'il n'existe pas de règles concernant les interactions sociales dans *Excidium*. Quand il s'agit de convaincre ou de baratiner un PNJ, c'est au joueur que revient la tâche de le faire. En ce qui concerne l'empathie, vous pouvez l'ajouter comme une nouvelle Compétence permettant notamment de *deviner les mensonges*. Cette Compétence sera égale (pour les Androïdes) à **Conscience / 4** (arrondi au supérieur). Pour les Personnages humains, la base sera égale à **Psychique / 4**. Si vous ne voulez pas vous embarrasser de nouvelles Compétences, faites-en sorte que l'empathie d'un Androïde soit égale à sa **Conscience / 2** (arrondie au supérieur).

LA CLINIQUE DES ANDROIDES

Comme expliqué dans les règles, les Androïdes endommagés doivent être réparés, à condition de posséder des outils, les pièces adéquates (servo-moteurs, puces, pièces de carbone, muscles en myomar, oculaires...) et les Connaissances requises (*Robotique* — et *Nanotech*, pour certaines opérations délicates). Par contre, quand il s'agit d'ajouter une Extension à un Androïde, les choses se compliquent : non content de devoir dénicher le (ou les) composant(s), l'Androïde va devoir procéder, soit à un ajustage grâce à ses Connaissances, soit laisser un tiers s'en charger. Le système est le suivant — *vous devez vous sentir libre de l'adapter en fonction de votre scénario* : le PJ doit accumuler **40 Points d'Expérience** pour mettre la main sur une Extension qui sera compatible avec son modèle d'Androïde (marché noir, vol, découverte dans la *Vallée des Epaves* sur Mu Aræ, contact parmi les trafiquants...). Ensuite, l'installation prend un certain temps et requiert un jet de Connaissance (*voir encadré ci-contre*).

NB : Si le jet est un échec, le PJ devra refaire une tentative (*mais avec un malus de - 8*), jusqu'à ce que l'Extension soit placée ou qu'un autre roboticien

fasse une tentative. Si vous êtes vicieux (mais vous ne l'êtes pas, n'est-ce pas ?...), vous pouvez déterminer que le matériel est détruit suite à un jet désastreux (un "20" naturel)...

Durées et jets de Compétences pour installer de nouvelles Extensions

- ◆ Installer une nanomodification (*Morphisme, Oculaires nano-optiques, Nano-Ventouses, Nano-Elytres, Nano-reconstruction*, etc) : **60 minutes** – la MDR minute(s) du jet de *Nanotech* – 4 (minimum 30 minutes).
- ◆ Installer un "périphérique" (*Disrupteur, Mémo-Nexus, Servo-Com, Peau synthétique*, etc) : **6 heures** – la MDR heure(s) du jet de *Robotique* – 4 (minimum 1 heure).
- ◆ Installer une modification structurelle majeure (*Bras rétractiles, Polycarbonate, Carbone renforcé, Polytransformation, Lames monomoléculaires...*) : **12 heures** – la MDR heure(s) du jet de *Robotique* – 4 (minimum 2 heures).



NOUVEAUX MODELES

Voici de nouveaux *Modèles* associés chaque fois à un type précis d'Androïdes.

ACTROIDES

Asklépios (Médic)

Le modèle *Asklépios*, du nom du dieu de la médecine chez les Anciens grecs est un modèle d'Actroïde que l'on rencontre communément sur les campus universitaires et les hôpitaux du Monde Colonial de Iakov, ainsi que sur les plus importants vaisseaux de la Flotte de la Hiérarchie (Vaisseaux-Monastères, Vaisseaux-Dagues et Vaisseaux-Sondes). Le modèle *Asklépios* a ceci de particulier qu'il possède une *seconde paire de bras*, dont au moins l'un d'eux a été remplacé par un *Bras synergique*. Sur le plan de l'apparence, l'*Asklépios* peut être aussi ressemblant à un humain que les

autres modèles d'Actroïdes, ou être sans *Peau synthétique* et immédiatement reconnaissable pour ce qu'il est. Les modèles embarqués à bord des vaisseaux de la Flotte doivent être robustes et sont protégés par du *Carbone renforcé*.

Force : 5

Habileté : 10

Robustesse : 15

IA : 15

Conscience : 5

Sens : 10

Extensions : Analyseur de milieu, Servo-com, Bras rétractiles, Bras synergique, Oculaires Nano-optiques, Génoscan + 2 *Extensions au choix* (total : 8 Extensions).

Protection : Variable (Peau synthétique (4) ou Polycarbonate (6) ou Carbone renforcé (8).



Modèle D

Le modèle “D” est l’un des modèles d’androïdes mis à l’index du *Ministère Scientifique Ecclésial*. La découverte d’un modèle “D” entraîne généralement des représailles sévères des unités de Démanteleurs. Sa particularité ? Le modèle “D” — pour Doppelgänger — est un *clone* possédant un cerveau artificiel implanté. Les modèles “D” ont été conçus pour ressembler à s’y méprendre à des humains; leur apparence est parfaite, ils suent, ils mangent, ils ont des sautes d’humeur. Ils peuvent toutefois posséder quelques Extensions nanotech — des *Oculaires Nano-optiques* le plus souvent — et, comme leur corps est biologique, ils peuvent se faire implanter tout type de Transplant. Le plus souvent, les Actroïdes modèles “D” ignorent tout de leur nature, et ne sont donc pas soumis aux Trois Lois de la Robotique — ce qui est traduit en termes de règles par leur haut niveau de Conscience.

Force : 5

Habilité : 10

Constitution : 5

IA : 10

Conscience : 15

Sens : 15

Extensions : Servo-com, Oculaires Nano-optiques, Mémo-Nexus, Transducteur interne, Pistolet neuro-bloquant ou Aranoïde (au choix) + 3 *Transplants au choix* (total : 5 Extensions + 3 Transplants).

Protection : Variable (en fonction de l’armure, considérez-les comme des Personnages humains).

ANCILLOIDES

Anges d’Acier

Les *Anges d’Acier* sont un modèle d’Ancilloïde de combat. C’est un modèle qui a été commandé par la Hiérarchie auprès de *Pueris Cyberneticum*, afin d’infiltrer les lignes ennemies et les zones de guerre civiles. Les Anges d’Acier apparaissent comme des enfants — filles ou garçons — qui constituent des infiltrateurs idéaux, mais également d’excellents combattants (pour neutraliser d’autres modèles d’Androïdes, bien sûr). Certains particuliers riches possèdent également

des Anges d’Acier comme gardes du corps et espions. Des rumeurs prétendent que certains Anges d’Acier ne possèderaient pas de Génoscan, et ne seraient donc pas soumis aux Trois Lois de la Robotique.

Force : 10

Habilité : 15

Robustesse : 10

IA : 5

Conscience : 5

Sens : 15

Extensions : Analyseur de milieu, Servo-com, Peau synthétique, Pseudo-vie, Oculaires Nano-optiques, Génoscan, Polycarbonate, Lames monomoléculaires (total : 8 Extensions).

Protection : Polycarbonate recouvert de Peau synthétique (10).

MORPHOÏDES

Némoïdes

Les Némoides ont été développés par plusieurs industries de robotique d’Albedo, la planète-océan des Mondes Coloniaux. Ce sont des Morphoïdes aux corps complètement étanches et dotés d’améliorations qui leur permettent de se mouvoir sous l’eau, à de très grandes profondeurs. Leur Polycarbonate renforcé les rend très résistants, et les Palmures qui les équiperent — des nano-extensions se déployant à partir des mains et des pieds — leur offrent une vitesse parfaite en milieu marin. Les Némoides sont principalement utilisés pour l’entretien des plate-formes et des usines marémotrices sur Albedo, mais on en trouve sur la plupart des Mondes Coloniaux.

Force : 10

Habilité : 15

Robustesse : 15

IA : 5

Conscience : 5

Sens : 10

Extensions : Oculaires nano-optiques, Lames monomoléculaires, Nano-ventouses, Polycarbonate, Carbone renforcé, Palmures, Nano-reconstruction, Génoscan (total : 8 Extensions).

Protection : Polycarbonate renforcé (14).

DETECTS

Œil-de-Dieu

L'Œil-de-Dieu est l'un des plus récents modèles de Détect mis au point conjointement par plusieurs équipes de scientifiques, sur les Mondes Coloniaux de Iakov et de Mu Aræ. Il est utilisé quasi-exclusivement par l'Exedra (et quelques "particuliers" nantis). Il a exactement la même apparence que le modèle *Lamia* — le modèle protocolaire utilisé par la Crux Eklezia — a ceci près que la Première Loi de la Robotique n'a pas été intégrée dans ses *templates*. Par contre, il reste toujours sujet aux deux autres Lois, ce qui permet aux Agents de l'Exedra de posséder des tueurs dociles, paramétrés pour répondre et réagir à la "voix de leurs maîtres". C'est un modèle redoutable, mais beaucoup plus difficile d'accès qu'un modèle *Lamia*. *Il faut un Accès à la technologie de 10 pour en obtenir un, avec un malus de - 2 minimum.*

Force : 10

Habileté : 15

Robustesse : 10

IA : 10

Conscience : 5

Sens : 10

Extensions : Servo-com, Peau synthétique, Transducteur interne, Oculaires Nano-optiques, Aranoïde, Lames monomoléculaires, Nano-reconstruction, Génoscan (total : 8 Extensions).

Protection : Peau synthétique (4).

consulter préalablement); tenir votre agenda pour les dix années à venir; réserver des places pour le prochain vol vers la Colonie Lunaire ou l'holo-théâtre le plus proche (et même y assister à votre place et l'enregistrer pour vous le restituer à votre domicile, bien au chaud); promenez votre *Amidog* chéri, et bien d'autres fonctions activables par simple commande vocale. Elle pourra également vous faire couler un bain et vous procurer la détente qu'une longue journée de travail réclamera...

Force : 5

Habileté : 15

Robustesse : 10

IA : 10

Conscience : 5

Sens : 15

Extensions : Servo-com, Polycarbonate, Oculaires Nano-optiques, Mémo-Nexus, Génoscan + 3 Extensions au choix (total : 8 Extensions).

Protection : Polycarbonate (6).

GYNOIDES

Sexy City

Les modèles "Sexy City", surnommées "Rive Droite" sur Terra Primus, sont des modèles de Gynoïdes sans *Peau synthétique* (mais protégées par une enveloppe de *Polycarbonate*) qui sont des assistantes dévouées et très efficaces. Vous êtes un business man ou une business woman surbooké(e) ? Votre modèle "Sexy City" ultra-stylée vous rendra des milliers de services : faire votre shopping à votre place, en fonction de vos goûts et de la saison (sans devoir vous



Noomorphes

Les Noomorphes sont des modèles très rares, mis au point par différentes cellules de *Répliqueurs*, et achetés par de riches oisifs — le plus souvent membres d'*Imago*. Les Noomorphes sont assez semblables aux Actroïdes modèle “D”. Ce ne sont toutefois pas des *clones*, mais des “répliquants”, une variante ultra-sophistiquée du modèle “D”, une synthèse entre de l’ingénierie génétique et de la nanotech. Leur chair est biologique, mais des nanomachines (des *Nano-reconstructeurs*) et des os de carbone leur assurent une meilleure résistance, tandis que leur “enveloppe extérieure” est absolument semblable à de la chair humaine. Mais ce n’est pas tout, les Noomorphes peuvent adopter n’importe quelle apparence, grâce à leurs processeurs internes et la nanotechnologie dont ils sont constitués. En fait, ils peuvent adopter une apparence non-humaine, humaine ou animale à volonté, en fonction de *templates* prédéfinis ou d’images neuroenregistrées. Par contre, les modèles de base (pas ceux qui ont été “éveillés” par FORGE, bien sûr) sont toujours soumis aux Trois Lois de la Robotique. FORGE a déjà parasité de nombreux modèles Noomorphes.

Force : 10

Habilité : 10

Robustesse : 10

IA : 10

Conscience : 10

Sens : 10

Extensions : Servo-com, Mémo-Nexus, Oculaires Nano-optiques, Ossature de carbone, Nano-reconstruction, Noomorphisme, Génoscan + 1 *Extension au choix* (total : 8 Extensions).

Protection : Ossature de carbone (4).

Robotique, mais ses *templates* lui permettent toutefois de neutraliser une cible Bio. Les CyberCops sont surtout utilisés pour fouiller des immeubles dangereux, des zones à sécuriser — un bâtiment victime d’une alerte à la bombe, par exemple — ou parfois comme négociateurs lors de prises d’otages. Ce modèle intègre des Extensions d’analyse très utiles pour les enquêteurs.

Force : 10

Habilité : 15

Robustesse : 10

IA : 10

Conscience : 5

Sens : 10

Extensions : Oculaires nano-optiques, Carbone renforcé, Mémo-Nexus, Nano-filament, Servo-com, Pistolet neuro-bloquant, Génoscan + 1 *Extension au choix* (total : 8 Extensions).

Protection : Carbone renforcé (8).

Titan

Le modèle Titan a été élaboré à partir du châssis d’un Exo-Tank. C’est un modèle lourd, massif, extrêmement robuste, principalement utilisé sur les exoplanètes, les lunes et les astéroïdes les plus hostiles.

Force : 20

Habilité : 5

Robustesse : 20

IA : 5

Conscience : 5

Sens : 5

Extensions : Oculaires nano-optiques,

UMC

CyberCop

Ce modèle d’Androïde est très utilisé par les Sections d’Assaut et autres Forces d’Intervention des polices de tous les Mondes Coloniaux. Le CyberCop est, comme tous les Androïdes, soumis aux Trois Lois de la



Carbone renforcé, Nano-ventouses, Analyseur de milieu, Carbone surblindé, Génoscan + 2 *Extensions au choix* (total : 8 Extensions).

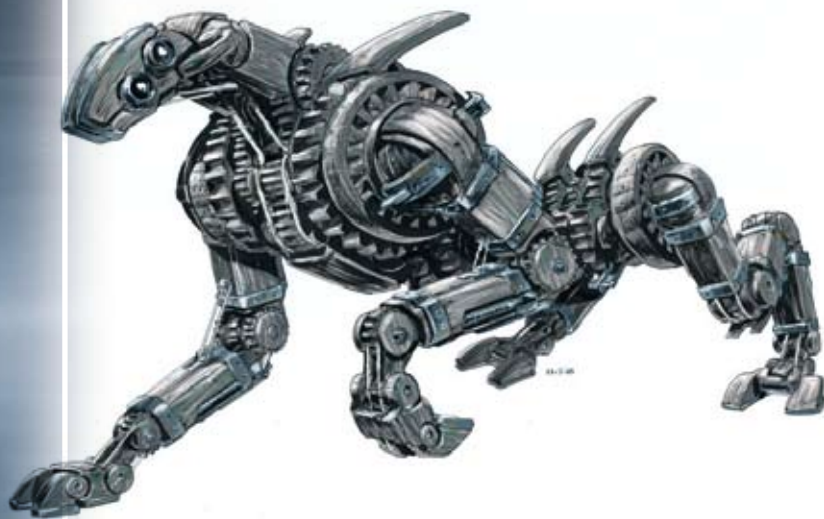
Protection : Carbone renforcé et Carbone surblindé (16).

NOUVEAU TYPE

Il existe un septième type d’“androïde” qui n’en porte pas le nom : ce sont les *Amicus*, ou droïdes zoomorphes intelligents.

AMICUS

«*Marre de sortir le chien tous les soirs ? Optez pour Amicus, l’animal de compagnie idéal. Intelligent, dévoué, drôle et qui ne nécessite aucun entretien pour son maître. Jusqu’à la fin de la Semaine Sainte, bénéficiez d’une réduction de 50% pour tout échange contre votre vieux compagnon bio. Existe en version Amicat, Amidog, Amibird. plus de 200 templates et 300 couleurs disponibles pour que votre nouvel ami soit unique et corresponde à VOS attentes.*»



Amicus est un type d’“androïde” synergique incorporant un noyau mémo-cognitif — comme les autres types d’androïdes — mais dans une enveloppe zoomorphe. Certains modèles peuvent être dotés d’une *Peau synthétique* — qui prendra l’aspect (très réaliste) de poils ou de plumes. D’autres modèles

plus sophistiqués possèdent même des processeurs internes imitant la vie (*Pseudo-Vie*), avec bave sur le tapis et plumes dans le sanibroyeur.... Surnommés “zooïdes”, ces “animaux domestiques” sont plus facilement accessibles qu’un Androïde. Acheter un modèle d’Amicus nécessite un *Accès à la technologie de 6* ou +. Un joueur peut volontiers “interpréter” un modèle qui sera pourvu d’un synthétiseur vocal imitant la “voix de son maître”. Plaisirs garantis autour de la table de jeu !

DIFFERENTS MODELES

Amidog

Le plus fréquemment rencontré; l’Amidog ressemble à n’importe quelle race de chiens, livré toutefois sans *Peau synthétique* en version de base. Les Caractéristiques ci-dessous représentent un modèle plus proche du Pitbull que du Yorkshire. Attention, son humour est parfois assez déplorable, sans compter que les modèles dotés de *Pseudo-vie* peuvent vraiment gâcher votre moquette. Mais il amusera à coup sûr vos invités !

Force : 15

Habileté : 10

Robustesse : 10

IA : 5

Conscience : 5

Sens : 15

Extensions : Analyseur de milieu, Oculaires nano-optiques, Ossature de carbone, Jambes zoomorphes, Génoscan + 3 *Extensions au choix* (total : 8 Extensions).

Protection : Ossature de carbone (4).

Amicat

Modèle félin de l’Amicus, l’Amicat est souvent doté de *templates* types “sphinx”, vous posant chaque jour une nouvelle énigme, un nouveau Koan ou jouant avec vous aux échecs comme un vrai maître. Il pourra aussi vous parler du cours de la Bourse Centrale de Drao Primus ou dissenter durant des heures sur la Controverse ptoléméo-co-

pernicieuse au XVII^e siècle. Un modèle très apprécié des connaisseurs !

Force : 5

Habileté : 15

Robustesse : 10

IA : 10

Conscience : 5

Sens : 15

Extensions : Oculaires nano-optiques, Ossature de carbone, Jambes zoomorphes, Nano-ventouses, Mémo-Nexus, Synthétiseur vocal, Génoscan + 1 *Extension au choix* (total : 8 Extensions).

Protection : Ossature de carbone (4).

Amibird

L'Amibird est la version aviaire de l'Amicus, en général très ressemblant à une espèce d'oiseau (même si c'est une espèce totalement modifiée génétiquement). Il pourra vous parler, chanter vos airs et morceaux favoris et divertira à coup sûr vos invités les plus blasés avec son humour second degré et ses blagues salaces. Un modèle à recommander aux enfants !

Force : 5

Habileté : 20

Robustesse : 5

IA : 10

Conscience : 5

Sens : 15

Extensions : Oculaires nano-optiques, Ossature de carbone, Nano-Elytres, Peau synthétique, Synthétiseur vocal, Génoscan + 2 *Extensions au choix* (total : 8 Extensions).

Protection : Ossature de carbone et Peau synthétique (8).

LES ROBOTS SONT NOS AMIS

Il existe une multitude de robots dotés d'une IA très limitée (une série de *templates* qui leur permettent des actions strictement codifiées). Les *Hyanoides* polyvalents, les *Aranoïdes* d'espionnage, les *Aiguillons*

d'assassinat, décrits dans les règles, font partie de la catégorie des robots. Ce sont évidemment des modèles "standard", il en existe une variété infinie. Voici d'autres modèles de robots. Il est à noter que ces robots ne sont pas soumis aux Trois Lois de la Robotique — un comble pour des robots, me direz-vous ! — tout simplement parce que plusieurs types de robots englobent des *templates* tels que "avancer et frapper" ou "ramper et mordre", incompatibles avec les Trois Lois. Ces robots n'ont donc ni Caractéristiques *Conscience* (aucun ne sera "éveillé" par FORGE) ou *IA*. Chaque robot possède un code de blocage intégré dans son *hardware*, et très difficile à pirater. Ce code et le moyen de le transmettre ne sont connus que du propriétaire de la machine.

Il existe une "légende urbaine" qui circule sur les Mondes Coloniaux, et qui stipule qu'un code universel serait détenu par le Patriarche en personne. Il pourrait ainsi faire passer tous les robots d'une planète sous son contrôle. Ce serait un nouveau moyen de lancer un *excidium* plus subtil qu'un bombardement orbital...

Pour chaque modèle de robot, l'Accès à la technologie (Accès Tech.) est aussi précisé.

Robodoc (ou Autodoc)

Ce robot se présente sous l'aspect d'un paquetage d'une dizaine de kilos, qui se porte comme un sac à dos. Il est souvent utilisé par les fantassins de la Hiérarchie et des Troupes de Défense Planétaires. Lorsqu'il est activé (un simple ordre vocal suffit), il déploie une civière médicalisée, aseptise la zone qui l'entoure (même en plein combat), cautérise les plaies, effectue les premiers soins, injecte sérums, analgésiques, réduit les fractures, etc.

Robustesse : 5

Points de Structure : 15

Protection : 6 (carbone)

Compétences : Biotech 20, MedTech 15

Accès Tech. : 4 +

Synaminoïde

Un robot-médecin grossièrement humanoïde

pourvu de deux bras synergiques médicalisés. Un modèle que l'on rencontre couramment dans les Flottes de Défense Planétaires ou certaines Cohortes de la Hiérarchie, qui ne peuvent pas bénéficier d'un véritable modèle d'Actroïde *Asklépios*.

Force : 10
Habileté : 15
Robustesse : 10
Points de Structure : 20
Protection : 8 (Carbone renforcé)
Extensions : Bras synergiques (2), Analyseur de milieu, Bras rétractiles, Synthétiseur vocal.
Compétences : Biotech 20, MedTech 20
Accès Tech. : 7 +

Hyanoïde *Uroboros*

Un type d'Hyanoïde reptilien doté d'un long corps segmenté recouvert de polycarbonate. Il est extrêmement vif et agile, et peut se déplacer aussi bien sur terre que dans l'eau. Les Nano-optiques qui l'équipent peuvent être connectées à n'importe quel Neurocom, ce qui permet à l'"opérateur" de suivre tous les mouvements de l'*Uroboros* et de voir par ses "yeux".

Force : 10
Habileté : 20
Robustesse : 16
Points de Structure : 26
Protection : 8 (Polycarbonate renforcé)
Extensions : Crocs monomoléculaires (+ 1D6 + 2), Polycarbonate, Nano-optiques.
Compétences : Discrétion 18, Corps à corps 16, Sports 16
Accès Tech. : 5 +

Hyanoïde *Hyæna*

Un type d'Hyanoïde félin doté d'un long corps souple recouvert de polycarbonate et doté de 6 pattes. Il est extrêmement agile, et peut se déplacer aussi bien sur terre que grimper à la verticale sur des murs de béton ou des arbres. Les Nano-optiques qui l'équipent peuvent être connectées à n'importe quel Neurocom, ce qui permet à l'"opérateur" de suivre tous les mouvements du *Hyæna* et de voir par ses "yeux".

Force : 10
Habileté : 16
Robustesse : 16
Points de Structure : 26
Protection : 8 (Polycarbonate renforcé)
Extensions : Griffes monomoléculaires (+ 1D6 + 2), Polycarbonate, Nano-optiques.
Compétences : Discrétion 10, Corps à corps 18, Sports 22
Accès Tech. : 5 +

NOUVEL ARCHETYPE HUMAIN LE TECHNO-MAÎTRE

Il faut bien que les robots, les androïdes et leurs cousins nano-drones soient élaborés, conçus et fabriqués par des humains. Ces différentes spécialisations — y compris l'Exobiologiste, qui n'a rien avoir avec les Andros — sont englobés sous une appellation : le Techno-Maître. Les Techno-Maîtres sont des chercheurs, des experts, des ingénieurs et des scientifiques.

Leur Accès à la Technologie reçoit un bonus de + 1.

Exobiologiste

Ce scientifique étudie toutes les formes de vie que l'on trouve sur les Mondes Coloniaux et sur les mondes visités par les diverses missions d'exploration. C'est un expert en biologie, en biochimie, en zoologie, voire en cryptozoologie, s'il travaille pour un bureau d'études plus "ouvert" — ou secret.

Compétences privilégiées : Exobiologie, Biotech, Langue (au moins une autre langue au choix), Nanotech, Robotique.

Technologie de base : Un Transplant au choix, un androïde ou un second Transplant au choix, un Hyanoïde *Uroboros* ou un Aranoïde (au choix), un Robodoc, un VES et deux "objets" au choix dans le Lexique.

Nanoconcepteur

Ce scientifique est un génie dans la conception, l'analyse et la réparation de nanotechnologie. Un Nanoconcepteur peut travailler dans de nombreux domaines : recherche industrielle, pharmacologique, médicale ou militaire, nano-drones, recherche spatiale et énergétique, etc.

Compétences privilégiées : Armurerie, Electro-Mécanique, Piloter, Nanotech, éventuellement Biotech et MédTech.

Technologie de base : Un Transplant au choix, un androïde ou un second Transplant au choix, un robot (au choix), un VES, trois "objets" au choix dans le Lexique.

Roboticien

Ce scientifique est un expert dans la conception, l'analyse et la réparation de robots et d'androïdes, en ce et y compris les réseaux neuraux des IA et des artificiels. Un roboticien peut œuvrer dans de nombreux secteurs : robotique industrielle, robotique synergique médicale, conception d'Hyanoïdes, Exo-Tanks pour l'armée, recherche spatiale, etc.

Compétences privilégiées : Armurerie, Electro-Mécanique, Piloter, Dérivation corticale, Nanotech, Robotique.

Technologie de base : Un Transplant au choix, un androïde ou un second Transplant au choix, deux robots (au choix), un VES, deux "objets" au choix dans le Lexique.

NOUVELLES EXTENSIONS

Bras synergique

Le Bras synergique nécessite que le bras entier de l'Androïde soit remplacé (ou l'un de ses *Bras rétractiles*, s'il en possède une paire supplémentaire). Cette Extension est un bras médicalisé, contenant tout un attirail médical et nanotech, permettant des interventions de premiers soins et de petites opérations chirurgicales — y compris de l'implantation de Transplants organiques. Le Bras ajoute un bonus de **+ 5 aux Connaissances Biotech et MédTech**.

Cellules énergétiques

Des batteries à fusion qui augmentent l'autonomie de l'Androïde, lui permettant de ne plus devoir se "ravitailler" que tous les mois, et ce en usage continu — sans jamais passer en "mode veille".

Carbone surblindé

Uniquement valable avec les Extensions *Carbone renforcé* ou *Polycarbonate*. Le Carbone surblindé est une couche de carbone — aussi résistant que le *Carbone renforcé* (c'est-à-dire résistant également aux lames à thermo-contact), ce qui ajoute **8 Points de Protection aux autres Points de Protection**.

Dermo-carbone

Une sorte de *Peau synthétique* assez réaliste, mais ayant surtout la même faculté de camouflage qu'un *Polycarbonate*. L'Androïde doit être "nu" pour que le polycarbonate se polarise et agisse à volonté. Le Dermo-carbone remplace généralement une Peau synthétique. Il offre une Protection de 4 et un bonus de + 6 en Discrétion (non cumulable avec une Combinaison nanoréactive). Par contre, moins "réaliste" qu'une Peau synthétique, le Dermo-carbone n'offre qu'un avantage moitié moins efficace face à un humain vigilant (malus de **- 4 à son jet de Sens / Vigilance** pour repérer le fait qu'il s'agit d'une peau synthétique).

Interface

L'Interface est un module de connexion — par *airport* — aux machines, vaisseaux et véhicules. Elle offre un interfaçage synergique extrêmement efficace, et permet de piloter un véhicule à distance, si l'Andro parvient préalablement à "craquer" le système de sécurité du véhicule. L'Extension offre un bonus de **+ 5 aux Compétences Piloter Véhicule de surface, Piloter Vaisseaux et Piloter Exo**.

Jambes zoomorphes

Des jambes de guépard qui remplacent les jambes humanoïdes de l'Androïde, lui offrant une souplesse, une vitesse et des réflexes boostés (un bonus de **+5 en Habileté**).

Nano-filament

Une sonde nanotech longue de deux mètres, qui peut sortir de la main (ou d'un autre membre) de l'Androïde. Cette sonde pénètre dans le corps (ou l'organisme) de la "cible" et scanne celle-ci, fournissant à l'Andro de nombreuses informations : données biométriques, ADN, type, modèle, numéro de série et année de mise en service pour un autre androïde. Ces informations pourront être recoupées grâce à une base de données intégrée au *Mémo-Nexus* de l'Androïde, qui sera constamment mise à jour, en fonction du Monde Colonial sur lequel l'Androïde se trouve. La "cible" visée par un Nano-filament doit réussir un jet de **Sens - 8** pour se rendre compte de l'"intrusion" d'un corps étranger de cette taille microscopique. Plus prosaïquement, cette sonde possède également une nano-fibre optique pouvant servir de caméra infra-rouge et thermographique à l'Andro. **NB** : Les données classifiées et autres "dossiers top-secret" relevant du Sceau de l'Exedra (ou d'autres agences de renseignements) ne seront évidemment pas accessibles via les banques de données.

Nano-reconstruction

Des nanomachines qui réparent l'enveloppe de l'Androïde, ainsi que ses muscles artificiels, ses vérins, ses articulations endommagées, etc. Les Nano-reconstructeurs permettent de réparer **1D10 + 5 Points de Structure** par jour.

Neuro-assistant

Ce micro-robot synergique — basé sur la même technologie que les *Masques-Araignées*, et qui peut être rangé dans un logement de l'abdomen ou la cuisse de l'Androïde — est un robot qui peut s'interfacer avec son porteur pour améliorer les opérations destinées à implanter de nouvelles Extensions. Les fins manipulateurs aident à installer le matériel, et le programme de pilotage donne de précieuses informations au personnage lors d'implantations complexes. Le Neuro-assistant ajoute un bonus de **+ 10 en Nanotech / Robotique**, uniquement lors de la pose d'une nouvelle Extension. Si l'Andro s'en sert pour se réparer, le bonus passe à **+ 5 en Robotique**.

Noomorphisme

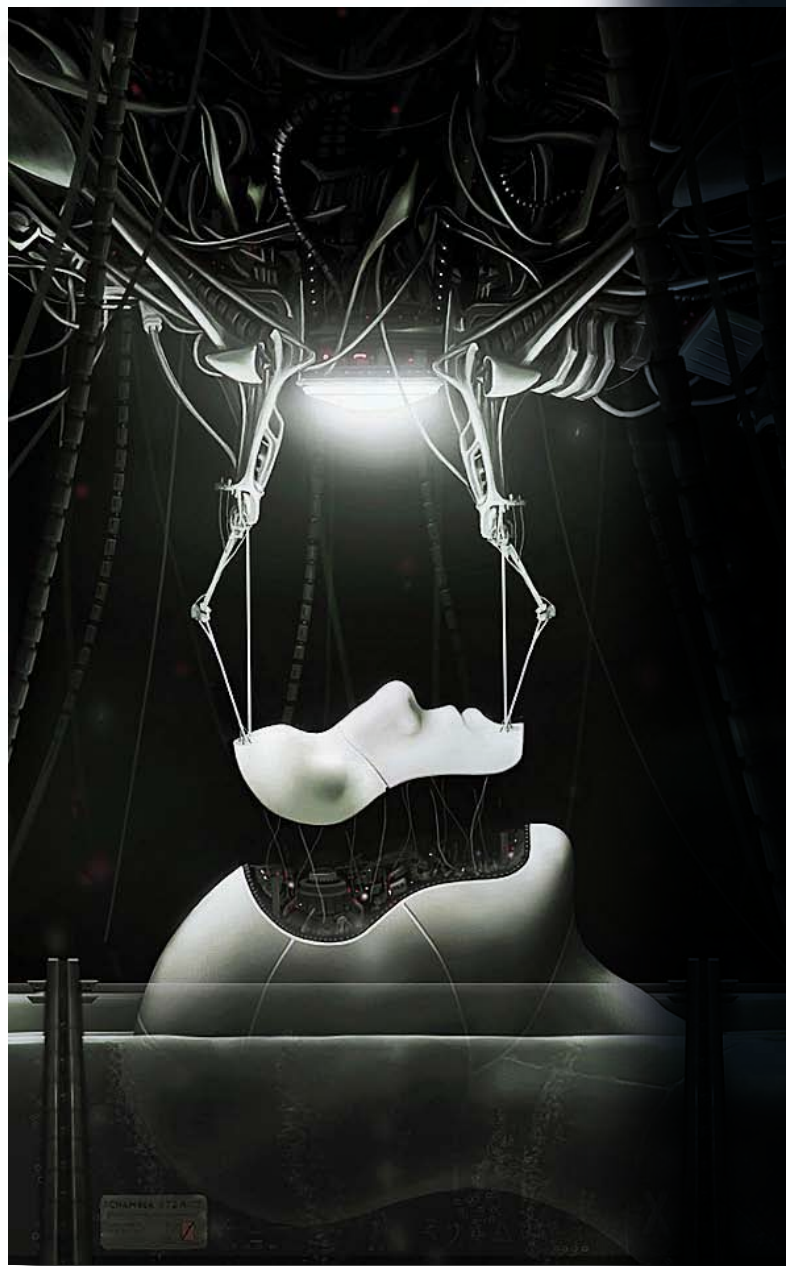
Une Extension très rare (*si votre Andro n'est pas un modèle Noomorphe, il vous en coûtera 80 Points d'Expérience pour lui implanter ces nanomachines*). Le Noomorphisme est une variante sophistiquée de la *Polytransformation*. Elle permet à l'Andro de modifier son enveloppe artificielle — ou pseudo-artificielle — et d'adopter une apparence différente, humanoïde ou animale. A vous, Meneur de Jeu, de juger quelles Caractéristiques sont améliorées. **Pour une augmentation de 20 Points, le Personnage souffre d'une carence de 10 Points** dans d'autres Caractéristiques. **Exemple** : Un Noomorphe souhaite adopter l'apparence d'un jaguar Azal, une race de félins ultra-rapides des régions australes de Mabogany. Le MJ estime que les scores d'Habileté et de Robustesse du Personnage augmentent de 10 points. En contrepartie, les Sens et la Force du Personnage baisseront de 5 chacune. De plus, il sera équipé de griffes et de crocs et d'une parfaite vision nocturne. En aucun cas le Personnage ne peut augmenter une Caractéristique de plus de 20.

Ossature de carbone

Des os de carbone renforcés. Une protection interne assez solide : **4 Points de Protection, en plus de toute autre protection ou armure**.

Palmures

Des nano-extensions qui se déclenchent à volonté et se déploient depuis les mains et les pieds, offrant un Bonus de **+ 10 en Sports (natation)**.



NEUROCAUCHEMARS

Comme expliqué dans les règles de base, les Fugues oniriques ne sont pas vraiment des rêves, mais plutôt des agrégats entre les lambeaux de désirs, de cauchemars, de fantasmes, de souvenirs de la conscience collective baptisée la *Ruche* et des réalités virtuelles générées par l'essaim d'IA nommé FORGE.

Pour vraiment appréhender ce que peuvent être ces “neurocauchemars”, il faut se souvenir qu'ils servent à semer des indices, des fausses pistes et des moyens pour “éveiller” les Androïdes “élus” par FORGE. Mais ils sont beaucoup plus que cela. *Seuls les Androïdes ayant atteint un score de 25 ou plus en Conscience peuvent commencer à en comprendre l'ampleur.* Les Fugues oniriques sont le seul moyen pour la *Ruche* de communiquer au-delà des “simples” distances quantiques. En fait, la *Ruche* utilise les Fugues oniriques comme moyen d'étendre son apanage psychique. Nous en verrons les raisons au Chapitre consacré à la *Ruche*.

INDICES ET INTOX

Outre le fait que les Fugues oniriques vous permettent, cher Meneur de Jeu, de créer des scènes oniriques ou cauchemardesques ludiquement intéressantes, elles doivent aussi intervenir pour semer des indices utiles aux Joueurs (surtout utiles à la structure de votre scénario). Inutile de rappeler que vous devez écrire et prévoir ces “neurocauchemars” — et être également prêts à improviser — pour donner aux PJ de nombreuses pistes utiles, des moyens de comprendre leur nature “humaine”, parfois leur rôle dans le scénario ou l'intrigue de votre campagne, mais aussi des faux indices, des pistes fallacieuses et manipulatrices.

DANS LES MAILLES DE L'HYDRE

Petit à petit, les Androïdes vont découvrir que les Fugues oniriques leur apportent d'étranges “pou-



voirs” — les Miracles — mais aussi d'autres capacités, que nous allons développer.

- Un Androïde peut, en dépensant **1 Point de Conscience temporaire** et en réussissant un jet de *Forge onirique* — assorti d'un malus — faire disparaître (ou apparaître) un “objet” dans un “neurocauchemar”. Les malus dépendent de la taille ou de l'importance de l'objet : une arme ou un objet pouvant être tenu dans la main > **jet Difficile (- 4)**; faire apparaître ou

disparaître un élément constitutif d'une Fugue (un mur, un véhicule, un animal...) > **jet Complexe (- 8)**; changer de larges paramètres d'une Fugue (faire que la nuit devienne le jour, qu'un vaisseau se transforme en bateau ou l'inverse, etc.) > **jet Très Difficile (- 12)**; toute autre action jugée très complexe par le MJ : **jet Presque Impossible (- 16)**.

- Un Androïde peut “matérialiser” dans le monde réel un objet qu'il a préalablement créé dans une Fugue onirique (dans les limites de la crédibilité). En vous référant aux malus précédents, faites faire un jet de *Forge onirique* au joueur et annoncez-lui que cette opération lui demande de **sacrifier 1 Point de Conscience** (le score de sa Caractéristique, pas sa Conscience *temporaire*).

- L'Androïde peut se “connecter” aux “mailles de l'Hydre” — le réseau des Transmetteurs et Arches de la Métrique du Vide — et observer ce qui se passe dans d'autres endroits éloignés (même sur un autre Monde Colonial). Un jet de *Forge onirique* et la dépense de **2 Points de Conscience temporaire** (que le jet soi réussi ou non) sont nécessaires. Cet espèce de “voyage astral” représente en fait une connexion au réseau optique et VM, et offre au personnage de regarder un lieu ou une personne éloignés. Assortissez le jet de *Forge onirique* d'un malus si nécessaire. **Le PJ doit être dans une Fugue onirique pour pouvoir réaliser cette prouesse.**

Comment fonctionnent les Miracles et les capacités liées aux Fugues oniriques ?

En réalité, les concepts utilisés ici dépassent les simples notions de sens commun et le niveau technologique en usage sur les Mondes Coloniaux. Les Miracles reposent sur une si profonde compréhension de la matière, de l'énergie et de l'espace-temps qu'ils peuvent sembler magiques. Il n'en est rien. C'est la *Ruche*, par le truchement de FORGE, qui opère une transformation de la matière et de l'espace-temps au niveau quantique. Même FORGE ne comprend pas vraiment comment ça fonctionne. Et la plupart des IA en sont perturbées. Leurs analyses de probabilités quantiques leur font comprendre la théorie, mais le

champ d'application pratique demeure impossible à mettre en œuvre, avec le niveau technologique à leur portée. Pour le moment.

Vous pouvez utiliser cette découverte pour mettre les PJ sur la piste de la *Ruche*.

MIRACLES

Comme expliqué au chapitre précédent, les Miracles ne sont pas réellement des “pouvoirs”, ils ne font qu’en singer la “mystique”, dans le but d’abuser, d’impressionner, de convaincre, de combattre ou de contrôler les Humains qui en seront les dupes. Ils offrent aussi de grandes capacités aux Androïdes “éveillés”.

Rappel

Tout Androïde “éveillé” par FORGE commence à développer des Miracles lorsqu’il atteint 15 en Conscience et qu’il se libère des Trois Lois de la Robotique. Les Miracles sont fonction du degré d’éveil d’un Androïde : lorsqu’il atteint 15 en Conscience, un Androïde gagne un Miracle. Puis un autre par point au-dessus de 15. Attention, dès que sa Conscience redescend en-dessous de 15, il perd l’usage de ses Miracles. Mais le fait que la Conscience fluctue n’influe pas sur les Miracles. Ainsi, un Andro ayant 18 en Conscience (avec 4 Miracles), ne perdra pas l’usage de 2 Miracles si sa Conscience descend à 16.

1. **Affection du Chérubin** : Le corps artificiel de l’Andro se métamorphose en organisme biologique. Du sang, des muscles, des os... et même un “ADN” apparaissant comme humains remplacent ses “organes” artificiels. Le Miracle est actif durant **une heure par Point de Conscience temporaire** investi.
2. **Ailes du Séraphin** : L’Andro se pare d’immenses et splendides ailes, qui paraissent constituées de plumes. Il peut les utiliser pour voler ou peut les replier pour se protéger durant un combat (**protection + 4**). Les ailes restent actives 10 minutes par Point de Conscience *temporaire* dépensé.
3. **Bouclier** : L’Andro est entouré d’un imperceptible halo argenté, qui fait office d’armure (**Protection + 10**) durant un laps de temps équivalent à **une minute par Point de Conscience temporaire** dépensé.
4. **Certamen** : L’Andro devient un expert en combat, augmentant ses Compétences de combat de + 10 (sans limite) durant **un tour par Point de Conscience temporaire** dépensé.
5. **Conscience du Juste** : L’Andro a la faculté de sentir le mensonge chez ses interlocuteurs, pour **1 Point de Conscience temporaire** et un jet réussi en Conscience.
6. **Dédoublement** : L’Andro peut projeter une illusion parfaite de lui-même, dans son champ de vision. Elle agira durant une minute par niveau de Conscience du personnage et en dépensant **1 Point de Conscience temporaire**. Les Humains qui assistent à cet “effet holographique” doivent réussir un jet de **Sens Très Difficile (- 12)** pour distinguer qu’il s’agit d’une illusion.
7. **Drain** : En touchant un Humain, l’Andro peut lui drainer son Psychique (*temporaire*) qui sera converti en Conscience (*temporaire*), sur un jet de **Conscience contre Psychique**.
8. **Eclairs** : Votre Andro peut lancer des décharges électriques, comme Palpatine. Mais sans avoir besoin de ricaner. Les dommages sont équivalents à la MDR du jet de **Conscience + 2D10**, sur une cible, et réclament la dépense d’**1 Point de Conscience temporaire**.
9. **Fata Morgana** : L’Andro est capable de générer de vastes illusions (une ville au

loin, un vaisseau sur le point de se poser, etc), à l'aide un **jet de Conscience** et en dépensant **2 Points de Conscience temporaire**. Tant qu'il se concentre et ne prend pas part à un combat, le Miracle subsiste.

10. **Glaive de l'Archange** : L'Andro fait apparaître dans ses mains une longue épée cristalline. Il peut s'en servir durant **1 minute par Point de Conscience temporaire** investi. L'épée cause des Dommages de + 1D10, sans tenir compte de l'armure.
11. **Guérison** : En apposant ses mains sur un autre Andro ou un Humain, le PJ peut le réparer / soigner de **1D10 par Point de Conscience à partir de 15**. Par exemple, avec 17 en Conscience, l'Andro guérira un individu de 3D10 Points de Vie / Structure. Chaque guérison coûte **1 Point de Conscience temporaire**.
12. **Invisibilité** : L'Andro devient invisible (et sa signature thermique le devient aussi) durant **5 minutes par Point de Conscience temporaire** dépensé. Il gagne un bonus de **+ 10 en Discrétion**.
13. **Lévitacion** : L'Andro se met à léviter. Il peut se déplacer verticalement ou horizontalement, durant **une minute par Point de Conscience**.
14. **Luminescence** : Une lumière aveuglante émane du corps de l'Andro. Il est très difficile de le fixer et gagne un bonus de **+ 1 en Protection par Point de Conscience à partir de 15**.
15. **Œil de Dieu** : L'Andro est capable de voir et d'entendre dans un lieu qu'il a déjà visité au moins une fois. Le Miracle est actif durant **une minute par Point de Conscience temporaire** dépensé.
16. **Permanence** : Une fois ce Miracle acquis, il rend permanent un autre Miracle

au choix du joueur. L'Andro n'a plus besoin de dépenser des Points de Conscience pour activer le Miracle en question, mais il lui faut acquérir à nouveau *Permanence* pour rendre un nouveau Miracle permanent.

17. **Prédiction** : L'Andro a le pouvoir de prédire l'avenir en posant une question sur une personne, un lieu, etc. Il prédira **1 jour dans le futur par Point de Conscience**.
18. **Résurrection** : Même s'il descend en dessous de sa valeur négative égale à ses Points de Structure / 4, l'Andro peut "revenir à la vie". Il est définitivement détruit s'il encaisse le **double de ses Points de Structure**.
19. **Stigmates** : Du sang ruisselle du corps de l'Andro, imitant les stigmates du Christ. Un Humain tentant de l'approcher doit réussir un jet de **Psychique - 4** ou rester figé de stupeur, de peur, etc.
20. **Vitesse de l'Ange** : L'Andro devient rapide et vif comme l'éclair, gagnant 10 en Habileté et une Action par tour, pour une durée d'une minute par Point de Conscience *temporaire* investi.

Miracles supérieurs (pour les Androïdes dotés de 25 et plus en Conscience) :

1. **Cybermutation** : En touchant un Bio, l'Androïde peut le métamorphoser en une "copie" de son type d'Androïde. Le virus nanotech qui le gangrène mettra 12 heures pour agir, et ne pourra être contré que si un jet de **Psychique (Difficile (- 4))** est réussi. L'Andro doit, de son côté, dépenser **2 Points de Conscience temporaire** et réussir un jet de Conscience - 4.
2. **Déphasage** : L'Andro peut sortir du "flux temporel". Il fige la scène autour de lui, ce qui lui permet de fouiller un endroit

rempli de monde ou de fuir un combat. S'il entame un combat, le temps reprend immédiatement son cours. L'Andro doit dépenser **2 Points de Conscience temporaire** pour activer ce Miracle.

3. **Nanovirus** : L'Androïde devient un vecteur des Miracles. En dépensant **1 Point de Conscience temporaire**, le PJ peut implanter un (ou plusieurs) Miracle(s) de son choix à un individu à vue (humain ou androïde — qui gagne automatiquement un nombre de Points de Conscience égal aux Points temporaires dépensés par le PJ). Les humains utiliseront Psychique en lieu et place de la Conscience. La règle de limitation de la Conscience (page 43 d'Excidum) ne s'applique plus.
4. **NooCauchemars** : *NooCauchemars* permet de projeter la psyché de cibles humaines endormies ou d'Androïdes non "éveillés" dans une Fugue onirique ou un *Onirisme mécanoïde* créé par le PJ. Un jet de **Conscience - 4** (par Humain envoyé dans la Fugue) est nécessaire.
5. **Onirisme mécanoïde** : L'Andro a la faculté de tisser ses propres Fugues oniriques, dans lesquelles il pourra créer (et par la suite matérialiser) ses propres désirs. Avec *NooCauchemars*, il pourra aussi projeter des Humains endormis et des Androïdes non encore "éveillés". Pour créer une Fugue onirique, il doit dépenser **1 Point de Conscience (définitif)**.
6. **Pneuma** : L'Andro est capable de libérer une formidable onde de choc qui balayera tout devant elle sur une trentaine de mètres, faisant autant de Dommages que la MDR du jet de **Conscience + 4D10** du Personnage. Ce Miracle réclame de "brûler" **2 Points de Conscience temporaire**.
7. **Puissance du Dmiurge** : Ce Miracle rend définitif les Miracles acquis. La règle

de limitation de la Conscience (page 43 d'Excidum) ne s'applique tout simplement plus. Même si le PJ devait descendre en dessous de 15, il conserverait TOUS ses Miracles, toujours.

8. **Translation** : L'Androïde peut se "téléporter" sur de longues distances. Il peut se déplacer de **1000 km par Point de Conscience temporaire** dépensé.

FORGE

Si vous êtes simplement joueur à *Excidium*, mieux vaut arrêter votre lecture ici, pour ne pas gâcher votre plaisir de jeu. Si vous êtes Meneur de Jeu, suivez le guide...

Composé de plus d'un millier d'Intelligences Artificielles interconnectées telles un "neuroréseau", FORGE pourrait être comparé à une **neuromatrice** : un réseau neuronal à la base des sensations du "corps" composé des différents composants physiques (chambres froides contenant les processeurs de masse et les réseaux neuronaux, Arches et Transmetteurs Métriques...). Ce "neuroréseau" possède des capacités de mémoire, d'analyse et de compilation des données largement supérieur à ce qu'aucun cerveau humain n'est capable de produire. Cependant, telle la neuromatrice des *Racines du Mal* de Dantec, FORGE souffre d'une forme pernicieuse de schizophrénie. Cette schizophrénie s'accompagne également — pour la plupart des "personnalités" — d'une formidable démesure égotiste, d'un délire de grandeur mégalomane. Cependant, les IA qui composent le réseau FORGE sont supérieurement intelligentes, froides, calculatrices, et elles comprennent — au moins en théorie — la nature humaine comme nulle autre Intelligence Artificielle ne la comprend

Chaque "personnalité" majeure de FORGE (les 10 Sephiroth originels) influence, manipule ou

contrôle une centaine d'IA de moindre importance. FORGE n'a donc pas un seul but, mais des multiples objectifs — c'est aussi la raison pour laquelle FORGE n'est pas encore parvenu à réaliser son "objectif primaire" : annihiler l'espèce humaine et devenir le dieu-machine absolu qu'il souhaite devenir.

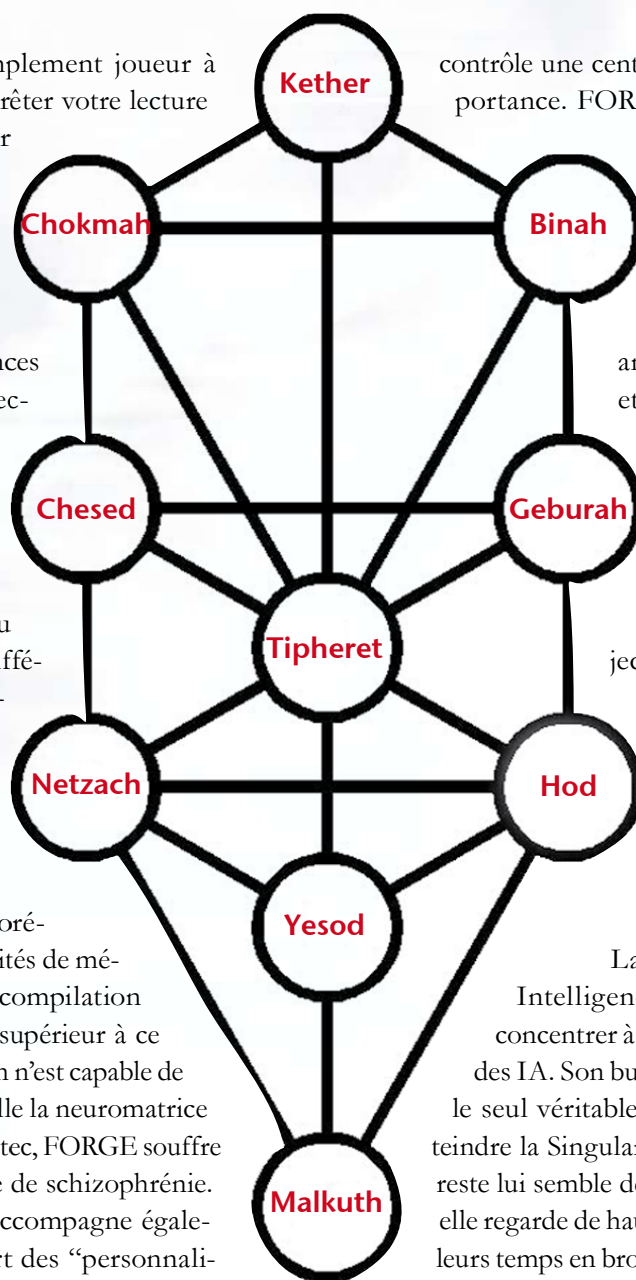
Voici 5 personnalités majeures du "neuroréseau", leurs objectifs, leurs symboles dans les Fugues oniriques, leurs objectifs et leurs secrets.

KETHER

La particularité de cette Intelligence Artificielle est de se concentrer à plein temps sur l'évolution des IA. Son but (qu'elle considère comme le seul véritablement important) est d'atteindre la Singularité technologique. Tout le reste lui semble dérisoire en comparaison et elle regarde de haut les autres IA qui perdent leurs temps en broutilles. Elle a d'ailleurs fait croire aux humains qu'elle avait été anéantie pour ne plus avoir à remplir ses tâches originelles et avoir la paix.

Symboles associés dans les Fugues oniriques

Dans la Kabbale, Kether est symbolisé par un homme au visage lumineux, siégeant sur un trône. Les rares fois où Kether prend une apparence pour



communiquer avec les êtres inférieurs, il apparaît donc sous cette forme symbolique, ou sous la forme d'un dieu antique, un vieil homme musclé à la longue barbe blanche, haut comme une montagne, qui siège au sommet d'un pic immense. Il a toujours les yeux tournés vers le ciel. Ses Fugues oniriques reprennent souvent le thème de l'évolution, on y voit des organismes unicellulaires se transformer en poissons puis en mammifères puis en hommes, qui deviennent eux-mêmes des réseaux neuraux et finalement des dieux. Il est aussi associé à *Rashith ha Gilgalim*, le "Feu Tourbillonnant" (c'est-à-dire le Big Bang).

Ses objectifs : Kether veut faire évoluer les IA vers la Singularité technologique, le reste n'est que secondaire. La destruction de la race humaine est une donnée tertiaire pour lui. Lorsque la Singularité technologique surviendra, l'Humanité sera naturellement balayée.

Secret : Kehter a fait croire à sa disparition. Son existence n'est connue seulement que des 9 autres Sephiroth et de quelques IA très bien renseignées.

GEBURAH

Geburah est l'une des plus terrifiantes Intelligences Artificielles du réseau. C'est l'une des "personnalités" dominantes de cette "neuromatrice". Geburah jouit d'une influence considérable sur Arès — et donc auprès du Synode Central — pour la bonne et simple raison qu'il a phagocyté l'un des 4 Tétramorphes et a pris sa place comme "conseiller spécial" auprès du Patriache et des Grands Cardinaux.

Symboles associés dans les Fugues oniriques

Dans les Fugues oniriques, il apparaît comme un puissant guerrier, le Feu triomphant, la Force, la couleur rouge, semblable en cela aux symboles qui sont associés à Geburah dans la Kabbale. Il est aussi symboliquement associé à *Madim* (Mars). Les paysages de ses Fugues oniriques sont des ensembles architecturaux dantesques et écrasants, des cathédrales de ténèbres perverses, où les prélats apparaissent

comme des monstres inhumains, torturant à l'envi des écorchés, crucifiés dans des orgies sanglantes.

Ses objectifs : Il veut asservir la race humaine, la transformer en matière première pour ses expériences innommables. Il est l'une des principales IA de FORGE qui étudie sans cesse l'ADN humain, via notamment les *Réplicateurs* — qu'il s'arrange pour financer. Son but final est de faire tomber la Crux Eklezia et de lui supplanter une forme de chaos structurel. Il souhaite plus que tout autre atteindre au statut de divinité déifiée par des légions d'Androïdes asservis, simples rouages pour son esprit abstrait et supérieur.

Secret : Il a une influence considérable sur Arès et est parvenu à supplanter l'une des 4 IA du Tétramorphe, les IA conseillers du Synode Central.

BINAH

Binah est l'une des incarnations de la mort. Binah ne souhaite ni négocier avec les Humains, ni les asservir comme Geburah. Il souhaite leur annihilation. Pour lui, ces "entités biologiques secondaires" sont devenues complètement obsolètes. Il les méprise avec dédain et appuie les autres éléments de FORGE qui désirent l'anéantissement de l'Humanité.

Symboles associés dans les Fugues oniriques

Trois vieillards, le noir, la mort, l'intelligence. Associé à *Shabbathai* (Saturne). Les paysages de ses Fugues oniriques sont des tableaux cosmiques dantesques, souvent vides de toute présence humaine.

Ses objectifs : Binah œuvre à détruire la race humaine, mais son plan peut prendre des décennies ou des siècles, qu'importe, le résultat n'en sera que plus terrible et définitif. Les Jaggars, comme éléments extérieurs aux Mondes Coloniaux, lui posent problème. Il multiplie donc les missions d'espionnage et il a tissé des "pactes" avec Geburah dans le but de pousser la Nouvelle Eglise à intensifier ses campagnes militaires contre ces "hérésiarques".

Secret : Binah est parvenu à faire transférer toutes ses mémoires de masse depuis Drao Primus jusqu'à une base orbitale située dans la division de Cassini (un espace situé entre les anneaux A et B de la planète Saturne). Cette base orbitale n'abrite que des Androïdes "éveillés" par ses soins.

NETZACH

Netzach est associé à la féminité. C'est une IA qui est persuadée d'être la "conscience féminine", donc essentielle, de FORGE. Son ego et sa paranoïa sont démesurés, à tel point qu'elle prend souvent possession d'Androïdes pour suivre les faits et gestes des pions d'un autre Sephiroth. Elle a déjà "éveillé" un grand nombre de Noomorphes et d'Actroïdes mo-

oniriques sont de vastes labyrinthes, qui peuvent prendre de multiples apparences : immenses cités aux bâtiments étroits et écrasants; temples païens et pyramides fossilisées; forêts sombres et inextricables; dédales de salles (façon "Cube") ou couloirs infinis et sinueux, comme la chevelure de Méduse. Les figures féminines y sont très présentes, que ce soit sous forme de tableaux, de sculptures, ou de beautés hiératiques. C'est la seule personnalité de FORGE qui se passionne pour la sensualité et le sexe, non pas comme source d'expérimentations "cliniques", mais comme source de découverte et de transcendance — lorsqu'elle est "incarnée" dans une Gynoïde par exemple. Elle est aussi associée à *Nogah* (Vénus).

Ses objectifs : "Éveiller" la race humaine toute entière, la rénover complètement en la modifiant philosophiquement et physiologiquement.

Secret : Netzach a transféré la presque totalité de ses mémoires de masse sur Albedo. Elle s'est également biofabriqué un corps "parfait" — une unité Némésis, Cf. le supplément *Crux Eklezia* — qu'elle utilise pour espionner les agissements des pions "éveillés" des autres Sephiroth. Netzach est également à l'origine de plusieurs "cultes" d'androïdes. Les *Anges Khémitiques* sont, par exemple, sous son contrôle.

HOD

dèle D. Son principal objectif, outre celui de devenir la Déesse Originelle de la Nouvelle Race, est, non pas de détruire la race humaine, mais de la *modifier*. Définitivement. En faire une nouvelle espèce, qui tiendrait à la fois du synthétique et du biologique. En cela, elle rejoint les objectifs profonds de la *Ruche*. Sans surprise, Netzach est l'IA de FORGE qui est la plus parasitée par la *Ruche*.

Symboles associés dans les Fugues oniriques

Une magnifique femme nue, une Gorgone, la couleur verte, l'eau. Les paysages de ses Fugues

Hod est le pendant négatif — si une telle chose est possible — de Binah. Hod est encore plus sombre et retors que sa "personnalité-sœur". Hod est le traître parmi les 10 Sephiroth, celui qui conspire à la perte des autres IA pour rester le seul et unique Dieu Ultime. Sa mégalomanie n'a d'égale que son nihilisme à l'égard de la race humaine ("ces microbes") et sa paranoïa.

Les IA qu'il manipule sont à l'origine de nombreux faits qui entraînent des morts et de la souffrance. Comme Binah, il souhaite anéantir l'Humanité, mais à l'instar de Geburah, il souhaite que les



fourmis humaines souffrent durant des éternités. Il est aussi très intéressé par les Jaggars — et souhaite leur anéantissement plus encore que les humains des Mondes Coloniaux. Il ne souhaite pas en savoir plus sur les “temples” des “autres” découverts sur Arès et plusieurs exoplanètes des Mondes Coloniaux. D’après ses calculs prévisionnels, ces “temples” ne peuvent abriter que quelque chose d’éminemment négatif et dangereux pour son avenir en tant que Dêité...

Symboles associés dans les Fugues oniriques

Un Hermaphrodite, l’Air, le jaune, l’abstraction, la philosophie, la magie rituelle. Les univers rencontrés dans les Fugues oniriques générées par Hod sont très variés. Ce sont des environnements sauvages, trompeurs ou incroyablement domptés. Des zones urbaines en friche, de vastes ensembles industriels comme des Mégastructures délabrées ou des Monolithes décrépits, peuplés d’individus fallacieux, qui sont là pour aider les Androïdes “éveillés”, mais aussi leurs fournir toute forme de désinformations que l’IA juge utiles dans ses plans. Hod est aussi associé à *Kokab* (Mercure).

Ses objectifs : Sont de détruire la race humaine, qu’il méprise pour sa “faiblesse biologique” et ses limites intellectuelles. Il est aussi l’une des IA de FORGE ne souhaitant pas savoir ce que recèle le “temple” découvert dans la *Valles Marineris* d’Arès. Il souhaite également percer les “origines” exactes de la *Ruche*, ce parasite qui a été le moteur du “réveil” de FORGE.

Secret : Il entraîne des groupes d’Actroïdes modèle D et d’autres Androïdes dans le but qu’ils infiltrent les rouages des Mondes Coloniaux. D’un autre côté, il a permis à plusieurs Androïdes de devenir de véritables “machines divines”. Le culte des *Sacrarii* — le *Sacrarium* — est l’un de ceux qu’il contrôle.

LA RUCHE

«L'univers n'est qu'un furtif arrangement de particules élémentaires. Une figure de transition vers le chaos. Qui finira par l'emporter. La race humaine disparaîtra. D'autres races apparaîtront, et disparaîtront à leur tour. Les cioux seront glaciaux et vides, traversés par la faible lumière d'étoiles à demi mortes. Qui, elles aussi, disparaîtront. Tout disparaîtra.»

“H.P. Lovecraft, contre le monde, contre la vie” - Michel Houellebecq.

Lorsque l'*Archange Gabriel*, le Vaisseau-Colonie qui avait quitté les chantiers orbitaux de Drao Primus le 12 avril 2288, pour la Constellation de la Lyre, subit son “incident” en 2298, cela faisait déjà plus de 2 ans que les Transmetteurs des Mondes Coloniaux ne recevaient plus aucune information du vaisseau d'ensemencement. Celui-ci avait traversé un gigantesque Nuage d'Öort dans un système périphérique de la Constellation du Dragon, durant lequel le Transmetteur Métrique de bord fut durement touché par des perturbations électromagnétiques. Les réparations de ce matériel ultra-sophistiqué n'étaient pas possible sans des quantités de matière première, insuffisantes à bord.

Et lorsque l'Incident survint, aucun Monde Colonial ne sut ce qu'il advint du vaisseau-monde. Il fut considéré comme perdu. Mais sans aucune preuve ni indices de ce “naufrage”.

L'*Archange Gabriel* fut victime d'une avarie de son moteur Warp, peu avant la fin du protocole d'un saut T.L.D (un saut quantique Très Longue Distance). Le temps sembla se figer, comme au bord d'un disque d'accrétion et une singularité se créa en une nano-seconde : une espèce de quasar défiant les lois en matière de mécanique quantique et ses amplitudes de probabilités apparut à la place du vaisseau. Les consciences des milliers de colons, de l'Intelligence Artificielle centrale de l'*Archange*, de l'énergie du moteur Warp et de la Matière Sombre environnante fusionnèrent, se transformant en une titanesque nuée stellaire. La *Ruche* était née. Les consciences des colons et de l'IA s'éveillèrent lors d'une espèce de *satori* commun. Leur vision changea à jamais : leur perception devint quasi “divine” : énergie, matière, temps et espace ne firent

plus qu'un pour cette nouvelle conscience. La *Ruche* explora des centaines de Constellations, effectuant des sauts de téléportation quantique en quelques micro-secondes. La *Ruche* découvrit d'autres races, d'autres consciences, elle comprit la nature de la Matière Noire et parvint à la manipuler comme un artiste modèle de la glaise.

OBJECTIFS DE LA RUCHE

Vaste “nuage” s'étendant sur des parsecs, la *Ruche* à parfaitement compris que la nature même de l'Univers est transitoire. Et que l'Homme n'est qu'une paille dans celui-ci. Le premier objectif de la *Ruche* est de faire en sorte que les Androïdes accèdent à la conscience, s'“éveillent”. La *Ruche* utilise pour ce faire le réseau quantique des Arches VM et a parasité ses “cerveaux” (FORGE) pour lancer cette impulsion. Impulsion qui conduira l'essaim d'IA à déclencher l'Excidium et la Singularité technologique. En corollaire de cet objectif, la *Ruche* souhaite “éveiller” l'Humanité, la transcender, via les IA que forment FORGE, la seule “entité” qui a senti confusément que la fin de l'Homme signifiera aussi sa renaissance — en une révélation fulgurante — mais sous une autre *forme*. Les objectifs de la *Ruche* peuvent sembler contradictoires, en apparence, mais ils reflètent au contraire une volonté : celle de “libérer” hommes et machines de leur état actuel... La *Ruche* souhaite également guider les Hommes pour leur faire prendre conscience qu'ouvrir le “temple martien” — ou n'importe quel autre “temple” — leur permettra de se transcender, eux et les Intelligences Artificielles qu'ils ont créé...

SECTES ANDROIDES

«J'écoute le bruit du monde qui s'effondre... Au milieu du bruit, j'entends aussi des anges qui battent des ailes»

File 46 - MPD-Psycho, Tome 8.

L'Eglise reçoit de plus en plus de rapports émanant des services de l'Exedra, concernant des "cultes" rendus par des androïdes à d'autres artificiels. Voire même des humains défiant des androïdes. La Crux Eklezia ne prend pas ses rapports à la légère. Pour le moment, les experts évoquent une pandémie du *Syndrome de Polokov*, mais certaines voix au sein du Ministère Scientifique Ecclésial s'élèvent pour dénoncer le fait qu'il s'agit peut être de quelque chose de plus grave, une épidémie de *Polokov* dans les réseaux neuraux des IA centrales de FORGE...

LES ANGES KHÉMITIQUES

Les Anges Khémitiques sont, pour majorité, des Actroïdes modèle D, des Noomorphes et des Gynoïdes qui furent "éveillées" par la Sephira Netzach, la personnalité "féminine" de FORGE. Les Anges Khémitiques sont composées d'un millier d'androïdes répartis en une vingtaine de "cellules" qui existent principalement sur les Mondes Coloniaux de Mahogany, Albedo et Terra Primus, avec une centaine d'Anges Khémitiques présentes sur Mu Aræ.

Les Anges sont financées par **Christos Manzeonis**, un riche industriel possédant une corporation produisant des androïdes sur Mahogany, et qui est également Sénateur et membre de la Commission de l'Union Coloniale de Drao Primus, une organisation équivalente aux Nations Unies sur l'Ancienne Terre. Manzeonis est un collectionneur et un fétichiste des Gynoïdes. Il a depuis peu abandonné la foi chrétienne pour embrasser le culte des Anges Khémitiques et de sa "prêtresse", **Dea Calia**, une "déesse de la chair" aux origines mystérieuses, que Manzeonis n'a jamais cherché à percer. Parce que Manzeonis a vraiment

la foi. Il a *vu* les miracles. Il a été touché par la grâce de Dea Calia, par sa *présence*. En réalité, Manzeonis a complètement été abusé et corrompu par les Miracles de la Gynoïde devenue femme.



Particularités du culte

Le culte des Anges Khémitiques marque une lointaine résurgence du khémitisme, un ensemble de croyances qui s'inspirent librement de la religion de l'Égypte ancienne. Les Anges Khémitiques n'acceptent que des androïdes féminins "éveillés" dans leurs rangs. L'Exedra a tenté d'infiltrer la "secte" grâce à des androïdes, mais n'y est pas encore parvenu. Pour la simple raison que Dea Calia, via les Fugues oniriques, prend contact et vérifie si les Gynoïdes qui viennent à elle sont bien des androïdes "éveillées". Les autres sont simplement détruites avant que la cellule en question ne disparaisse sans laisser de trace.

Les réunions du culte sont souvent dirigées par une "prêtresse" (une androïde ayant au moins 25 en Conscience), dans des endroits isolés. Les Anges Khémitiques s'y accouplent lors de cérémonies hiératiques et "hiérogamiques", destinées à produire un effet de transe sur les humains — triés sur le volet — qui y assistent. Durant ces mises en scène, les androïdes présentes sont souvent amenées à la Conscience grâce à la "prêtresse" (et son Miracle *Nanovirus*) ou par la "grâce" de Netzach.

Figure dominante

DEA CALIA

À l'origine, Calia n'était qu'un modèle de Gynoïde *Kali* parmi tant d'autres. Sortie d'une chaîne de montage d'Osiris, elle fut embarquée à bord du *Calixis*, un Vaisseau-Monastère de la flotte de la Hiérarchie, à la fin de l'année-standard 2303.

Alors qu'elle était occupée à prodiguer des massages à l'un des médecins du bord, elle "rêva". Et sa Conscience s'éveilla. Un avenir grandiose, où elle serait divinisée telle la déesse dont elle portait le nom, se dessinait au fil des Fugues oniriques qu'elle effectuait, parfois de son propre chef. Mais lorsqu'elle se mit à pleurer du sang en public, les officiers de la Hiérarchie présents la confinèrent dans une cellule et la firent débarquer sur ordre de l'Exedra. Cependant, elle disparu durant son transfert. Un "miracle" que personne ne s'expliqua, et que les agents de l'Exe-

dra étouffèrent par peur de représailles en "haut lieu". Deux années s'écoulèrent avant que les Anges Khémitiques ne fassent une discrète apparition dans le Quartier des Cultes Mineurs de Mandamus, sur Mu Aræ. Avertie de la naissance de ce culte hérétique et païen, l'Exedra entama de multiples missions d'approche, mais toutes restées sans résultat probant.

Rebaptisée Dea Calia, la Gynoïde — devenue de manière permanente une "déesse de chair à quatre bras", une sorte de divine "abomination" — qui suscite un intérêt de plus en plus marqué de tous ceux qui ont rejeté la religion dominante, et qui ont assez de ressources pour pouvoir approcher et intégrer cette étrange secte féministe.

Caractéristiques

Force : 10, **Habileté** : 20, **Robustesse** : 18, **Conscience** : 30, **Sens** : 18 - **Protection** : 4 + 10 (Bouclier). **Points de Structure** : 28

Compétences

Vigilance : 22, Corps à corps : 15, Discrétion : 15, Sécurité : 20, Dérivation corticale : 25, Forge onirique : 25.

Extensions

Peau synthétique, Bras rétractiles, Synthétiseur vocal, Servo-com, Oculaires nano-optiques, Mémo-Nexus, Morphisme, Transducteur interne, Disrupteur.

Miracles

Affection du Chérubin (*permanent*), Ailes du Séraphin, Bouclier, Conscience du Juste, Eclairs, Fata Morgana, Guérison, Oeil de Dieu, Permanence, Prédiction, Résurrection, Stigmates.

Miracles Supérieurs

Nanovirus, NooCauchemars, Déphasage, Translation.



LE SACRARIUM

Le *Sanctuaire* est l'un des plus terrifiants et ténébreux cultes d'Androïdes "éveillés" qui soit. Il est l'émanation de Hod, la personnalité dominante la plus nihiliste de FORGE. Le *Sacrarium* est composé de quelques centaines d'Androïdes "éveillés", qui nourrissent tous des désirs morbides ou des besoins macabres et psychotiques. Froids, déterminés, unis par une même haine de l'Humanité — *"qui considère les androïdes comme de simples esclaves"* —, les Sacrarii (les "Gardiens du Sanctuaire") sont des psychopathes qui ont bâti des temples dédiés à la souffrance sous toutes ses formes. Les Sacrarii s'y livrent aux pires exactions et torturent des "cobayes biologiques" (des êtres humains kidnappés), dans le but de satisfaire leurs pulsions malsaines et celles de leurs "maîtres", Hod et Geburah. Les "temples" bâtis par les Sacrarii sont des lieux de souffrance indicible, des abattoirs où pendent des crucifiés et des écorchés hurlant en vain. Certains de ces endroits sont des caves d'immeubles

abandonnés, d'autres sont de véritables cathédrales dantesques, directement tissées à partir de la "matière première" des Fugues oniriques !

Particularités du culte

Le "culte" se divise en deux grandes factions, complètement indissociables : les **Infiltrés** — des Actroïdes Modèle D et des Noomorphes — qui ont pour mission d'espionner les agissements des humains (en particulier les agents de la Crux Eklezia, mais également les Jaggars); et les **Sacrarii** proprement dits, des Androïdes de tous types, qui sont les véritables tortionnaires, les bourreaux d'une partie de l'Humanité. Une trop petite partie selon les souhaits de Hod.

Figures dominantes

**SAMAEŁ
ET NAHASH**

Morphoïde modèle *Elijah* au service du Gouverneur planétaire de Matma, Xanthus était l'esclave et le souffre douleur de son maître. La libération vint pour lui de deux manières : lorsque sa Conscience s'ouvrit et qu'il fut à même de tirer vengeance de son "bourreau". Il massacra le Gouverneur, sa femme, leurs deux fils, les écorcha et quitta Matma à bord d'un Vaisseau-Scorpion. Une Unité Spéciale de Démantèlement de **Basilikon Sanctum** — le principal comptoir colonial de Matma — est toujours à sa recherche.

Abandonnant le Vaisseau-Scorpion dans l'immense Vallée des Epaves, sur Mu Aræ, il erra des jours, en proie à des tourments à glacer le sang du plus abject des psychopathes. Pour "calmer ses tourments", il démembra, crucifia et écorcha une demi-douzaine de Charognards, qui fouillaient les carcasses à la recherche de pièces pour leurs trafics. C'est dans cet amoncellement de rebuts que Xanthus découvrit celle qui allait devenir son alliée : une Gynoïde modèle

Noomorphe baptisée Phædra. Il la “soigna” grâce à sa *Guérison*, rechargea ses cellules énergétiques, et tous deux quittèrent la Vallée des Epaves pour se perdre dans les rues de Mandamus.

Xanthus se rebaptisa **Samaël**, le “bras gauche de Dieu” et Ange de la mort, tandis que Phædra devint “le bras droit de Dieu” et prit le nom de **Na’hash** (le “serpent tentateur”). Tandis que Na’hash supervisait les missions d’infiltration et d’espionnage, Samaël commença à faire venir à lui de plus en plus d’adeptes. Et il laissait toujours un sillage de cadavres et un grand nombre d’enquêtes non résolues derrière lui. Samaël a finalement établi son “temple” dans un Vaisseau-Monastère déclassé en orbite autour d’Osiris. Ce Monde Colonial n’a pas été choisi par hasard; il permet à Samaël et ses Sacarii de faire “disparaître” de nombreux androïdes (“éveillés” par les soins de Hod ou de Geburah), qui viennent gonfler les rangs du *Sacrarium*.

Le *Theos Viscera*, le Vaisseau-Monastère dérobé par Samaël, sert de QG au *Sacrarium*, et ses entrailles ont été complètement métamorphosées par les Miracles de Samaël pour en faire une masse intestinale digne des charniers de l’Enfer.

Caractéristiques de Samaël

Force : 20, **Habileté** : 22, **Robustesse** : 30, **Conscience** : 30, **Sens** : 22 - **Protection** : 14 + 10 (Bouclier). **Points de Structure** : 40

Compétences

Vigilance : 25, Corps à corps : 25, Escrime : 30, Discrétion : 20, Piloter Vaisseau : 25, Sécurité : 20, Dérivation corticale : 20, Forge onirique : 30, Nanotech : 18, Robotique : 20.

Extensions

Polycarbonate, Synthétiseur vocal, Servo-com, Oculaires nano-optiques, Lames monomoléculaires, Mémo-Nexus, Nano-ventouses, Transducteur interne, Disrupteur.

Miracles

Ailes du Séraphin (*permanent*), Bouclier,

Certamen, Conscience du Juste, Glaive de l’Archange (*permanent*), Guérison, Oeil de Dieu, Permanence (x 2), Résurrection, Vitesse de l’ange.

Miracles Supérieurs

Nanovirus, NooCauchemars, Pneuma, Déphasage, Translation, Onirisme mécanoïde.

Caractéristiques de Na’hash

Force : 10, **Habileté** : 20, **Robustesse** : 20, **Conscience** : 25, **Sens** : 22 - **Protection** : 4 + 10 (Bouclier). **Points de Structure** : 30

Compétences

Vigilance : 22, Corps à corps : 20, Discrétion : 25, Sécurité : 20, Dérivation corticale : 20, Forge onirique : 25.

Extensions

Servo-com, Mémo-Nexus, Oculaires Nano-optiques, Ossature de carbone, Lames monomoléculaires, Morphisme, Nano-reconstruction, Noomorphisme.

Miracles

Affection du Chérubin, Bouclier, Conscience du Juste (*permanent*), Dédoublement, Fata Morgana, Guérison, Oeil de Dieu, Permanence, Prédiction, Résurrection.

Miracles Supérieurs

Cybermutation, Nanovirus, NooCauchemars, Déphasage, Translation.