

## BIENVENUE DANS LE NEUVIÈME MONDE

Il y a eu huit mondes par le passé. On peut les appeler âges, éons, époques ou ères, mais il n'est pas incorrect de les considérer comme des entités individuelles ayant prospéré durant de nombreux millénaires. Chacun de ces mondes a été dominé par une race particulière, et leurs dirigeants s'adressaient aux étoiles, redessinaient leurs corps physiques et maîtrisaient d'une manière qui leur était propre la forme et l'essence. Pourtant, ces races ont finalement disparu, se sont dispersées ou se sont transcendées. Elles n'ont laissé derrière elles que des ruines. Le Neuvième Monde est bâti sur les vestiges des précédents, et plus précisément des quatre derniers. Soulevez la poussière et vous découvrirez que chaque particule a été travaillée, fabriquée ou cultivée, pour être transformée ensuite en *drise* \_ un fin terreau artificiel \_ par l'implacable puissance du temps. Regardez l'horizon. Est-ce une montagne ou l'impossible monument de l'empereur oublié d'un peuple disparu ? Sentez la vibration subtile sous vos pieds et réalisez que, dans les entrailles de la terre, d'antiques moteurs s'actionnent toujours des machines aussi vastes qu'un royaume. Le Neuvième Monde, c'est la découverte des merveilles des mondes qui l'ont précédé, non pour ce qu'elles furent, mais comme moyens d'améliorer le présent et de construire l'avenir. Les huit mondes précédents sont chacun à leur manière trop distants, trop différents, trop hermétiques. La vie actuelle est trop dangereuse pour s'attarder sur un passé incompréhensible. Les gens découvrent et étudient les merveilles de ce passé uniquement pour qu'elles les aident à survivre dans le monde qu'on leur a légué. Ils savent que l'énergie et le savoir flottent dans l'air, invisibles, et que des continents refaçonnés d'acier et de verre sous, sur et au-dessus du sol dissimulent d'incalculables trésors. Ils savent aussi que des passages dérobés mènent aux étoiles, à d'autres dimensions et à d'autres royaumes, et qu'ils offrent puissance, révélations et mort. Ils parlent parfois de magie. Et qui sommes-nous pour les contredire ? Bien souvent cependant, lorsqu'ils découvrent les vestiges des anciens mondes, ils les baptisent numénéras. Ce sont des appareils, de vastes complexes mécanisés, des paysages modifiés, des altérations provoquées sur des créatures vivantes par des énergies anciennes, des nuages de nano-esprits invisibles flottant dans l'air qu'on appelle le **Vent d'acier**, des informations transmises dans ce que l'on nomme datasphères et les stigmates laissés par des visiteurs venus d'autres dimensions et d'autres planètes. Les **numénéras** sont autant un bienfait qu'un fléau et ils font du Neuvième Monde une époque tout-à-fait unique sur Terre.

Au sud du vaste continent solitaire constituant ce Neuvième monde se trouve un groupe de terres colonisées baptisé **l'Inébranlable**. Les royaumes et les principautés qui le composent ont leurs propres dirigeants, mais le **Pape d'ambre** préside aux destinées de **l'Ordre du Vrai**, une organisation de prêtres des Âges qui jouit d'un grand respect dans la région. Cette position en fait sans doute le plus puissant souverain de l'Inébranlable, et ce même s'il ne gouverne pas une seule once de terre. L'Ordre du Vrai vénère les peuples du passé et leurs connaissances à un niveau d'adoration et de foi presque mystique. Il s'agit d'une religion vouée à la science. Plus loin dans les étendues sauvages, le **Lointain** est une région où les villages et les communautés sont rares et isolées. Les **Prêtres des Âges** y étudient toujours les secrets du passé, cloîtrés dans des claves retirées. Ces religieux ne rendent qu'un lointain hommage au Pape d'ambre et on ne les considère pas comme partie intégrante de l'Ordre du Vrai. À l'instar des régions où ils vivent et des claves dans lesquelles ils travaillent, ce sont des insulaires repliés sur eux-mêmes.

## LES HABITANTS DU NEUVIÈME MONDE

Les habitants d'un jeune monde utilisent les ressources dont ils disposent en conjonction avec tout ce qu'ils peuvent comprendre de leur environnement, dans le but d'améliorer leur existence. Dans le Neuvième monde, les numénéras \_ les rebus des époques précédentes \_ sont ces ressources et les gens n'en ont qu'une compréhension grossière et incomplète. Les Prêtres des Âges ont à peine ce qu'il faut de discernement et de connaissances pour suggérer des utilisations possibles de ces choses, et il reste beaucoup à découvrir. Même les créatures et les plantes du Neuvième monde sont des produits dérivés des temps anciens ; le passé a laissé derrière lui la flore, la faune et les machines, certaines créées par la science ou la nature et d'autres rapportées d'étoiles et de dimensions lointaines. On s'habille d'étoffes neuves mais on tisse dans chaque vêtement les artefacts du passé. On forge des armures, des armes et des outils à partir d'objets ou de matériaux retrouvés dans des bâtiments anciens. Certains de ces matériaux sont des métaux et d'autres sont (ou semblent être) du verre, de la pierre, de l'os, de la chair ou des substances défiant toute catégorisation et toute compréhension. Les gens qui affrontent les mystérieux dangers pour ramener les reliques du passé rendent un service fort

appréciable. Ces âmes courageuses \_ glaives guerriers, nanos scientifiques et habiles jacks \_ ramènent leurs trouvailles aux prêtres des Âges, qui les utilisent afin de fabriquer outils, armes et autres merveilles pour leur civilisation en plein développement. Au fil du temps, un nombre croissant d'individus apprend à se servir des numénéras bien que ces derniers restent un mystère pour la majorité de leurs contemporains. Qui sont donc les gens qui peuplent le Neuvième Monde ? La plupart sont humains même si certains de ceux qui le clament ne le sont pas vraiment. On retrouve également des **abhumains** : mutants, métis, fruits de manipulations génétiques, et leurs rejetons. Puis il y a les **visiteurs**, qui ne sont pas natifs de ce monde, mais se considèrent ici chez eux, bien qu'ils ne comprennent pas plus le passé (même le leur) que les autres.

## LES NUMÉNÉRAS

Ceux qui connaissent les reliques des mondes passés les divisent en trois catégories : les **artefacts**, les **cyphers** et les **curiosités**.

**LES ARTEFACTS** sont des appareils de bonne taille que l'on peut généralement utiliser plus d'une fois pour produire le même résultat. Ce peut être une ceinture créant un bouclier de force invisible protégeant son porteur ou un bateau volant transportant passagers et cargaison d'un endroit à un autre. On utilise presque toujours ce terme pour un objet ayant une utilisation évidente : une arme, un mode de transport, un moyen de défense, de communiquer ou d'obtenir de nouvelles informations, une source de nourriture ou d'autres bien de première nécessité, et ainsi de suite. Les artefacts rendent leurs utilisateurs plus puissants, la vie meilleure et plus facile.

**LES CYPHERS** sont en général de petits objets mineurs desquels on peut tirer un seul effet avant qu'ils ne deviennent des curiosités ou des objets de décoration inutilisables. Cela peut être une seringue injectant une solution guérissant les dégâts physiques subis par une créature vivante, ou une chose tenant dans la main qui, lorsqu'on la manipule correctement, devient un explosif d'une puissance phénoménale. Les cyphers sont cependant dangereux quand on les réunit, car ils produisent des radiations et des fréquences harmoniques hostiles à la vie humaine.

**LES CURIOSITÉS** ne sont ni des artefacts, ni des cyphers. Ils ne sont manifestement pas utiles, mais possèdent des caractéristiques étranges, ou du moins curieuses, voire simplement divertissantes. Cela peut être un morceau de verre dans un cadre de métal montrant des images insolites, ou une boîte contenant trois cloches sonnantes à l'improviste. Certaines choses issues des mondes précédents ne peuvent tout simplement pas être comprises. En fait, peu d'entre elles le peuvent.

## LES ARMES

Les personnages ne sont pas tous familiers avec toutes les armes. Les **glaives** savent en manier la plupart mais les **jacks** préfèrent les armes légères et moyennes, et les **nanos** se limitent aux armes légères. Si vous maniez une arme dans laquelle vous n'avez aucune expérience, la difficulté du jet d'attaque est augmentée d'un niveau. Référez-vous au tableau à la page 80 pour des détails supplémentaires sur les armes.

**Les armes légères.** Elles n'infligent que 2 points de dégâts mais diminuent la difficulté du jet d'attaque d'un niveau parce qu'elles sont rapides et faciles à manier. Parmi les armes légères, on compte les coups de poing, les coups de pied, les couteaux, les hachettes, les fléchettes et ainsi de suite. Les armes qui sont particulièrement petites sont des armes légères.

**Les armes moyennes.** Elles infligent 4 points de dégâts. Les armes moyennes comprennent les épées larges, les haches de bataille, les masses, les arbalètes, les lances et ainsi de suite. La plupart des armes sont des armes moyennes. Tout ce qui peut être utilisé avec une seule main (même si on s'en sert souvent à deux mains, comme le bâton ou la lance) est une arme moyenne.

**Les armes lourdes.** Elles infligent 6 points de dégâts et vous devez les utiliser à deux mains pour attaquer. Les armes lourdes sont les grandes épées, les gros marteaux, les haches massives, les hallebardes, les arbalètes lourdes et ainsi de suite. Tout ce qui doit être utilisé avec les deux mains est une arme lourde.

## LES CARACTÉRISTIQUES

Chaque personnage est défini par trois caractéristiques : la Puissance, la Célérité et l'Intellect. Ces trois grandes catégories couvrent de nombreux aspects, différents mais liés, de ce qu'il est.

**LA PUISSANCE** définit la vigueur et la résistance de votre personnage, et elle englobe tout à la fois sa force, son endurance, sa constitution, son courage et ses performances physiques. Elle n'est pas liée à la taille car c'est une unité de mesure absolue. Un éléphant a plus de Puissance que le plus puissant des tigres, qui lui-même en a plus que le plus puissant des rats, qui lui-même en a plus que la plus puissante des araignées. On emploie la Puissance pour des actions comme enfoncer une porte, marcher des jours sans nourriture ou résister à la maladie. C'est également le premier indice pour déterminer la quantité de dégâts que votre personnage est capable de supporter dans une situation dangereuse. Les personnages physiques, endurants ou axés sur le combat privilégieront la Puissance.

**LA CÉLÉRITÉ** définit la vitesse et la coordination physique de votre personnage, et elle englobe sa rapidité, ses mouvements, sa dextérité et ses réflexes. Elle gère des actions aussi différentes qu'esquiver des attaques, se faufiler discrètement et lancer une balle avec précision. Elle aide à déterminer la distance que vous pouvez parcourir lors de votre tour. Les personnages agiles, rapides ou furtifs, ainsi que ceux axés sur le combat à distance, privilégieront une bonne Célérité.

**L'INTELLECT** définit le degré d'astuce, d'instruction et de sympathie de votre personnage. Il englobe l'intelligence, la sagesse, le charisme, l'éducation, la faculté de raisonnement, la présence d'esprit, la volonté et le charme. Il est utilisé pour résoudre une énigme, se souvenir de faits, raconter des mensonges convaincants et se servir de pouvoirs mentaux. Les personnages basés sur la communication, l'érudition et la manipulation de numéros privilégieront l'Intellect.

### Créer son personnage

#### 1. NOTEZ VOS RÉSERVES DE CARACTÉRISTIQUES EN FONCTION DE VOTRE TYPE

##### **Glaive**

**Réserves de départ** : Puissance 11, Célérité 10, Intellect 7

##### **Nano**

**Réserves de départ** : Puissance 7, Célérité 9, Intellect 12

##### **Jack**

**Réserves de départ** : Puissance 10, Célérité 10, Intellect 10

Répartissez 6 points supplémentaires où vous voulez.

#### 2. NOTEZ VOS VALEURS D'AVANTAGE EN FONCTION DE VOTRE TYPE

#### 3. NOTEZ VOS CARACTÉRISTIQUES SUPPLÉMENTAIRES, COMME INDIQUÉ PAR VOTRE TYPE

Notez la valeur d'Effort, les compétences et la limite de cyphers ainsi que les autres aptitudes spéciales conférées par votre type. Cela comprend les ésoqueries (nano), les manœuvres de combat (glaive) et les tours (jack). Prenez soin d'indiquer le coût (le cas échéant) de vos aptitudes spéciales et de noter si vous êtes compétent (C) ou expert (E) dans une compétence.

La plupart des focus vous confèrent également une aptitude spéciale. N'hésitez pas à consulter la description de votre focus dès à présent et à noter les aptitudes spéciales qu'il vous accorde.

#### 4. NOTEZ VOS CARACTÉRISTIQUES SUPPLÉMENTAIRES, COMME INDIQUÉ PAR VOTRE DESCRIPTEUR & VOTRE FOCUS

Si vous n'avez pas déjà ajouté les éventuels points supplémentaires conférés par votre descripteur et votre focus à vos réserves de départ, faites-le maintenant.

Ajoutez également les compétences et équipements supplémentaires que vous octroient votre descripteur et votre focus, le cas échéant.

## 5. CHOISISSEZ VOS POSSESSIONS, COMME INDIQUÉ PAR VOTRE TYPE

Vos possessions au début du jeu dépendent de votre type et comprennent vos armes, votre armure, vos sacs et autres équipements. Si vous portez une armure, ou si vous disposez d'une aptitude spéciale qui vous confère une Armure, notez la quantité totale de Armure dont vous bénéficiez dans la case appropriée. Vérifiez si votre descripteur vous accorde d'autres possessions, comme de l'équipement ou des shins supplémentaires.



### LES ARMURES

Légère (1 point d'Armure)	Prix
Justaucorps de cuir	3 shins
Peaux et fourrures	2 shins
Légère spéciale (2 points d'Armure)	Prix
Micromesh	50 shins
Tissu armuré	40 shins
Moyenne (2 points d'Armure)	Prix
Brigandine	5 shins
Haubert de mailles	6 shins
Peau de bête	5 shins
Moyenne spéciale (3 points d'Armure)	Prix
Plastron de synth	50 shins
Veste de métal tissé	40 shins
Lourde (3 points d'Armure)	Prix
Armure d'écailles	12 shins
Armure de plates	15 shins



### AUTRE ÉQUIPEMENT

Objets	Prix	Notes
Allumettes (10)	1 shin	
Boudier	3 shins	Avantage pour les actions défensives de Célérité (diminue la difficulté d'un niveau)
Compas	10 shins	
Corde (15 m)	2 shins	
Pack d'exploration	20 shins	Voir Notes supplémentaires (page 82)
Grappin	3 shins	
Instrument de musique	5-10 shins	
Kit de déguisement	12 shins	Voir Notes supplémentaires (page 82)
Livre	5-20 shins	Voir Notes supplémentaires (page 82)
Outils de crochetage	5 shins	
Pied de biche	2 shins	
Sac à dos	2 shins	
Sac en toile	1 shin	
Sac de couchage	2 shins	
Sac ou petit contenant	1 shin	
Tente	3 shins	Suffisamment grande pour 2 personnes
Torches (2)	1 shin	
Trousse à outils légers	10 shins	Voir Notes supplémentaires (page 82)
Trousse à outils lourds	12 shins	Voir Notes supplémentaires (page 82)
Trousse de premier secours	10 shins	Voir Notes supplémentaires (page 82)
Nourriture et objets ordinaires	Prix	Notes
Bière/vin/alcool (verre)	1 shin	
Bière/vin/alcool (bouteille)	3 shins	
Bottes ou chaussures	1 shin	
Cigarettes (12)	2 shins	
Rations pour un jour	2 shins	
Repas	1 shin	Repas de bonne qualité : jusqu'à 5 shins
Vêtements	1 shin	Très jolis vêtements : jusqu'à 5 shins

## 6. NOTEZ VOS ATTAQUES

Les attaques dépendent des armes et ésotéries que vous avez choisies.

Faites-en la liste, notez combien de dégâts elles infligent ainsi que les éventuels modificateurs spéciaux.

## LES ARMES

### Armes légères (2 points de dégâts)

Armes légères (2 points de dégâts)	Prix	Notes
Anneau rasoir	1 shin	Voir Notes supplémentaires (page 79)
Combat sans arme ( poing, pied, etc.)	—	
Couteau	1 shin	Peut être lancé au maximum à portée courte
Dague	1 shin	Peut être lancée au maximum à portée courte
Dague de poing	1 shin	
Fouet	2 shins	
Gourdin	1 shin	
Lame d'avant-bras	4 shins	Voir Notes supplémentaires (page 80)
Lance-fléchettes	8 shins	Portée longue
12 fléchettes	3 shins	
Raprière	2 shins	
Sarbacane	1 shin	Portée courte
Sisk	1 shin	Voir Notes supplémentaires (page 80)
12 fléchettes	3 shins	
Vibreux	25 shins	Voir Notes supplémentaires (page 80)
Recharge de 5 disques pour vibreur	1 shin	

### Armes moyennes (4 points de dégâts)

Armes moyennes (4 points de dégâts)	Prix	Notes
Arbalète	5 shins	Portée longue
12 carreaux moyens		
Arbalète à répétition	10 shins	Voir Notes supplémentaires (page 79)
12 carreaux moyens	5 shins	
Arc	3 shins	Portée longue
12 flèches	5 shins	
Arme d'hast	3 shins	Souvent utilisée à deux mains
Bâton	2 shins	Souvent utilisé à deux mains
Épée large	3 shins	
Fléau	3 shins	
Hache de bataille	3 shins	
Javelot	2 shins	Portée longue
Lance	2 shins	Peut être lancée au maximum à portée longue
Marteau	2 shins	
Masse	2 shins	
Verred	2 shins	Voir Notes supplémentaires (page 80)
Yulk	2 shins	Voir Notes supplémentaires (page 80)

### Armes lourdes (6 points de dégâts)

Armes lourdes (6 points de dégâts)	Prix	Notes
Arbalète lourde	7 shins	Portée longue, action pour recharger
12 carreaux lourds	5 shins	
Épée-bâton	5 shins	
Grande épée	5 shins	
Grande hache	5 shins	
Masse lourde	4 shins	

## 7. NOTEZ VOS CYPHERS, CURIOSITÉS ET ARTEFACTS

Votre MJ vous fournira vos cyphers de départ, ainsi qu'une curiosité. Certains focus peuvent également vous octroyer un artefact.