







L'HÉRITAGE DES ANCIENS

# BORCA

## CENDRE DE CRATÈRE

Les courants descendants dévalent les parois du cratère. Fouillant sa base poudreuse, ils créent une mer de poussières rouges et soulèvent d'immenses lames de particules, hautes comme des montagnes, qu'ils charrient au loin. Les corbeaux dressent la tête et écoutent. Ils sentent le nuage. Déployant leurs ailes, ils sautillent, et soudain, s'envolent. Ils fuient juste à temps. Un voile rougeâtre noie le soleil.

Le vent est tombé. Une brume écarlate nimbe la Borca. En se déposant, elle dévoile des forêts de monolithes blafards. Certains sont affaîssés ou fissurés ; des barres de fer font saillie telles des branches d'arbres. Ils dominent d'anciens labyrinthes de ruines. Du lichen jaune a envahi les murs, disputant le territoire à de vastes plaques de mousse. Des arbustes poussiéreux jaillissent des fenêtres. Des bouleaux poussent à l'abri des maisons, enfonçant leurs racines au plus profond du dédale de galeries et de conduits oubliés. Des dunes de poussière rouge, accumulées dans les canyons urbains, se dissolvent lentement. À la surface, des scarabées frémissent, ouvrent leurs ailes et partent en quête de nourriture.

La Borca est un désert de pierres et de terres desséchées, jonché de bâtiments gigantesques, de cratères démesurés et d'immenses plaines. Des panneaux érodés, couverts de toiles d'araignée et de lichen, désignent des villes englouties.

Sous le vernis des siècles, recouvertes d'une épaisse couche de cendre et de terre, des merveilles technologiques attendent d'être déterrées. Les habitants de cette région sont têtus, coriaces comme l'herbe qui persiste à pousser malgré la poussière. Dans cette décrépitude, ils ne voient que des occasions à saisir. Les ruines et les riches champs d'artefacts sont leur héritage, mais pas leur avenir, tant s'en faut. Morceau par morceau, ces habitants bâtissent un nouveau monde, érigent des métropoles comme Justitienne, Cathédrale ou Osman, divisent la terre en parcelles qu'ils se partagent pour la développer.

Mais la mort se tapit dans l'ombre. Sa bouche fendue dévoile des dents acérées, sa peau se hérisse d'os saillants. Elle brandit des couteaux de silex, des lances ou des tuyaux de fer. Les sauvages ont toujours été là. Ils ont survécu en peuple libre parmi les ruines de leurs ancêtres.

Tyrannisés par les grandes civilisations, forcés de se réfugier sous terre, ils sont désormais de retour, prêts à s'emparer de ce qui leur appartient... et ils ne s'arrêteront peut-être pas là.





## UN CORPS COUPÉ EN DEUX

Tout est en mouvement. Des lueurs d'incendie balaient les nuages, et le ciel flamboie. Le long des coulées de lave solidifiées, à travers des amas de cendre s'élevant jusqu'aux genoux, des geysers crachent de la vapeur et de l'eau bouillante. La terre tremble, des plaques de roche se détachent avec fracas, s'inclinent, se fissurent et se chevauchent. Le magma s'écoule sur les crêtes en projetant une lueur rougeâtre sur le paysage dévasté. Le sol autrefois recouvert de céréales dorées est dur comme du charbon et tout aussi stérile. Des mares de scories bouillonnent en exhalant des panaches de fumée jaune. En l'absence de masque, vos poumons explosent. Animaux et humains sont brûlés et réduits en cendre.

Plus rien ne vit.

C'est le Châtiment de la Faucheuse, un phénomène tectonique qui a pris naissance dans les contrées glaciales du nord de la Borca, puis traversé les Alpes en suivant un arc vers le sud pour atteindre les côtes africaines en dessous de la Méditerranée. Le long de cette ligne, la terre est déchiquetée. Des nappes de roche de la taille d'une ville forment une cicatrice longue de plusieurs centaines de kilomètres. Les rivières ont été arrachées de leurs lits, plongées dans les profondeurs des ravins pour réapparaître ailleurs sous forme de geysers. Des chambres de magma enflent juste au-dessous de la surface et se déchargent en formant des volcans.

La Borca a été coupée en deux sous le coup de la Faucheuse. Comme des jumelles, les deux parties partagent les mêmes souvenirs du peuple d'antan, les mêmes croyances et les mêmes racines culturelles. Mais les habitants de l'ouest de la Borca diffèrent de ceux de l'est, car les deux sœurs ont dû passer leur jeunesse séparées l'une de l'autre.

## BORCA OCCIDENTALE

La grande mer du Nord a disparu, et à sa place, les glaciers se fraient un chemin vers le sud. La neige tombe presque toute l'année. En été, les glaciers suintent de l'eau potable qui se répand dans un vaste réseau d'anciens fossés pour former des rivières et des lacs. Toutefois, ces eaux sont incapables de drainer l'excès de sel qui imprègne des terres dont la fertilité n'est qu'une apparence.

Plus au sud, la nature reprend ses droits.

Des linaigrettes, des champs de mousse et du lichen parsèment la morne toundra de taches jaunes et vertes. Bouleaux et épicéas se blottissent à l'abri des villes brisées.

L'air se réchauffe ; les herbes de la steppe se balancent sous le vent, les lacs scintillent sous le soleil de midi. De la poussière rouge danse dans l'air. Elle recouvre les buissons et forme des dunes là où la brise la dépose. Des chiens sauvages, les gendos, rôdent parmi les ruines à la recherche





de rats, ou suivent la piste des Ferrailleurs qui creusent pour retrouver les trésors des peuples primaires.

Des bandes d'asphalte quadrillent la région, traversant les labyrinthes de pierre. Plus on descend vers le sud, plus les monolithes sont hauts.

Les nuages sont lourds et couleur rouille. La terre dégage de la poussière. Des tempêtes la soulèvent et la charrient en longs voiles qui s'immiscent dans chaque fissure. Les yeux brûlent et s'encrassent. Les poumons s'enflamment. Seuls ceux qui portent des lunettes ou des masques peuvent survivre. Les animaux sont plus intelligents que les humains. Ils sentent les vagues rousses et se cachent avant leur arrivée. Même les nuées d'insectes se réfugient dans des galeries.

La poussière s'élève du Cratère de Wupper et d'autres points d'impact, plus petits. Mais l'époque où elle terrorisait les gens est révolue. Les tempêtes sont devenues rares.

La nature s'est habituée à la poussière et les racines des plantes l'absorbent. Les forêts d'épinettes filtrent le vent. Il n'y a que dans les canyons urbains qu'elle forme des dunes et s'infiltré sous terre.

Les Borcans s'adaptent. Vêtus de couches de vêtements et de fourrures si épaisses qu'elles feraient passer un maigrichon pour un colosse, les Borcans vaquent à leurs activités quotidiennes. Dix mille d'entre eux partent chaque printemps extraire des gravats les trésors de l'ouest de la Borca : la ferraille. Ils gravent des symboles sur les ruines pour marquer les endroits pillés ou pour signaler

la présence de sauvages. Ils rapportent leur butin dans les villes et vendent leurs précieux artefacts aux Chroniqueurs tandis que le reste est fondu, retransformé ou stocké dans les halles des Ferrailleurs.

Le métal est partout, et bon marché. On s'en sert pour construire des ponts, fixer des portes et des murs, paver des allées. La rouille craque sous les semelles des chaussures. Des carillons métalliques ornent les bâtiments. On mange de la soupe dans des bols en étain. À l'inverse, le bois est rare et doit être importé de contrées lointaines. Près des colonies, il ne reste que des marais et les forêts qui ont échappé aux haches, loin des pistes.


## JUSTITIENNE

Au cœur de la ruée vers la ferraille se trouve la plus grande métropole de la Borca et l'une des villes les plus charismatiques : Justitienne la juste, berceau de la loi et de l'ordre.

Les paysans nourriciers de la ville délimitent leurs parcelles par des clôtures et luttent contre la poussière. Après la moisson, ils présentent leurs récoltes aux Spitaliers. Si elles sont exemptes de spores, elles reçoivent une certification, et les sacs sont tamponnés et scellés. Si les céréales sont infectées, le paysan a travaillé une année pour rien.

Partout, les paysans sont exploités. Ils doivent acheter des fongicides aux Spitaliers et de l'eau à des pompes qui ne fonctionnent qu'après avoir inséré un jeton





des Chroniqueurs. Mais la révolte gronde. Les paysans se rassemblent, livrent leurs griefs, débattent des solutions. L'un d'eux se lève et appelle à la création de l'Union des Nourriciers. Ils ploient encore sous le joug de Justitienne, mais le torchon brûle.

Tout converge vers le centre-ville de Justitienne. Les Anabaptistes s'attendent à des bouleversements politiques dans leur quartier de la Croix et considèrent le quartier des Jehammétans d'un œil sceptique. Les Apocalyptiques déploient leurs filets dans toutes les directions et se vautrent dans la luxure. Les gamins de la rue ont conquis le quartier de Stukov et l'ont partagé entre leurs gangs.

La tour sonore des Chroniqueurs se dresse au-dessus des maisons, des taudis des quartiers des étrangers et des bâtiments décorés de mosaïques des Jehammétans. Une musique tonitruante jaillit des enceintes, seulement interrompue par quelques annonces commençant par : « Voici un message du Serveur... » Sur les remparts et les ponts en tôle gaufrée reliée par des câbles métalliques, les Juges patrouillent en fumant et scrutent la foule en contrebas, tels des maîtres absolus.

Au milieu du labyrinthe de tôle ondulée, de passerelles, de murs de chariots et de machines, et de caisses bâchées, un monolithe tronqué s'est élevé. Le Technocentre délabré et à la façade fissurée ressemble davantage à une montagne qu'à une ruine. Des milliers de Ferrailleurs nichent à l'intérieur tels des cafards ; ils creusent ou élargissent des galeries, renforcent des salles, transforment l'édifice. C'est le lieu de rassemblement de tous ceux qui aiment la solitude. Des Loups solitaires au pelage gris poussiéreux traînent des sacs remplis d'artefacts en toussant comme des damnés ; des Ours des cavernes cherchent une épouse, présents parmi les humains pour la première fois depuis de nombreux hivers ; des Souris s'agitent autour des Blaireaux et exécutent des tours pour démontrer leur agilité. Les ouvriers du Technocentre sont connus au-delà des frontières de la Borca. Dans leurs ateliers, ils produisent non seulement des armes, des serrures et des pièges sophistiqués, mais aussi des merveilles mécaniques légendaires, des objets inutiles qui ne servent qu'à témoigner du génie et de la folie de leur créateur.

## JALONS

Des pierres empilées jalonnent les routes reliant les colonies. Ceux qui quittent les forteresses d'Helvetica dans les Alpes pour rejoindre la métropole du nord de la Borca, Justitienne, en croiseront des milliers. Pendant des jours, ils erreront à travers les plaines en longeant des sentiers délabrés et en traversant des lits de rivières asséchées.

Les Alpes disparaissent dans la brume. Dans les taillis rôdent des sauvages au visage peint en blanc et au crâne chauve. Ils rasent les murs, épient les voyageurs depuis des fenêtres entrouvertes en gardant l'œil rivé sur eux. Leur langue est gutturale et hachée.

Contentez-vous de suivre le chemin, le long du lit de la rivière. Ne regardez pas

en arrière, continuez d'avancer. Les clans ont revendiqué ces terres et s'attaquent à tous ceux qui traversent les frontières invisibles. Devant ces jalons, les marchands déposent des bijoux en provenance de la Purgare ou même des bourgeons de Brûlure pour apaiser les sauvages.

Un autre colosse de pierre semble garder le Plateau des Hauteurs de la ville : le Monolithe d'acier. La ville vit au rythme des coups de marteau qui résonnent dans la salle des Maîtres de l'acier. Des flammes jaillissent de la forge.

Là, on fabrique des tonneaux, on sculpte des pièces, on cisèle des ferrures que l'on parfait grâce au « Fiat Lux ». Tous les mousquets des Juges sont passés entre les mains des Maîtres de l'Acier.

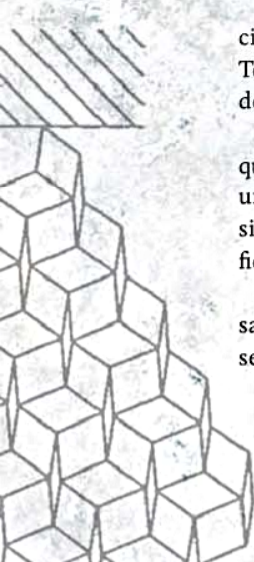
Les Hauteurs sont le domaine des Juges et des Chroniqueurs. Situées sur un plateau uniquement accessible par une plate-forme de levage motorisée, elles constituent le siège du pouvoir législatif, représenté par les bâtiments officiels et la guilde des Juges.

À quelques pas seulement de cette architecture imposante se dresse le Serveur central des Chroniqueurs. Avec ses panneaux solaires triangulaires, ses wagons, ses tours

d'acier dotées de puissants projecteurs et de batteries d'enceintes, ses dédales de couloirs et de dômes, cet édifice semble sorti tout droit d'une autre époque.

## LE PROTECTORAT

Autrefois, Justitienne apparut comme un présent pour les hommes. La ville s'éleva dans le paysage ravagé du « Poumon Noir », le point de rencontre des Chroniqueurs et des Juges. C'était un phare dans une mer emplie de prédateurs et de parasites. Ceux qui venaient à Justitienne y trouvaient un abri et les Juges prenaient en charge leurs problèmes. À l'époque, les Juges étaient puissants. Ensemble, ils ratissaient le Poumon Noir et chassaient les Clanistes comme des cafards à grands coups de marteaux. Des cris de guerre résonnèrent à travers les canyons urbains





quand des centaines de sauvages tombèrent sous une grêle de plomb, victime des mousquets des Juges. Les derniers sauvages furent rassemblés et tués, les têtes des marteaux lavées dans la poussière.

La paix avait un goût de sang.

Le Codex fut instauré dans toute la région. Personne, pas même les paysans justitiens, n'échappait à ses lois. Les Spitaliers vérifiaient que les céréales et les bulbes n'étaient pas porteurs de la Sepsie. Seule la nourriture certifiée était mise sur le marché. Tout était régi par des règles. Ceux qu'elles rebutaient pouvaient toujours tenter leur chance dans les désolations. Ceux qui s'y opposaient ou les enfrenaient se retrouvaient dans des camps de travail, forcés de rembourser leur dette envers Justitienne. Le Codex instaurait une division au sein du peuple : citoyens et hors-la-loi. Cependant, les Juges ne se rendaient pas compte qu'à force de garrotter les habitants, ils finissaient par les étouffer.

Malgré tout, Justitienne prospérait, envoyait des Juges aux villes voisines, offrait sa protection et exigeait qu'on se soumette à sa loi. Le Protectorat était né. Des colonies comme Mobilis, Ferropol, Wetzlar et beaucoup d'autres se rallièrent à elle faute d'alternatives.

Et depuis, le Protectorat s'étend, engloutissant les communautés les unes après les autres.

D'immenses pierres de jugement ornées de marteaux furent dressées sur les places des villages, et des tribunaux furent érigés.

Mais c'était hier.

## VIEILLES RANCUNES

Affaiblis, les clans n'étaient pas domptés pour autant. Tapis dans les ruines, leurs survivants déposaient des pierres polies sur les tombes des morts et criaient leur douleur dans la nuit.

Quand Praha tomba face au Corrodé et à ses hordes, ils dressèrent l'oreille. Praha était censée être invincible ; le pays tout entier était une forteresse. Aucun étranger n'avait jamais réussi à franchir ses collines, ne fût-ce que pour contempler ses tours dorées. À présent, les membres des clans se rassemblent, sortent de leurs cachettes, pleins de haine. Ils se peignent sur le corps leurs insectes totémiques, affûtent leurs lances et nettoient leurs fusils. Avec hargne, ils attaquent les convois et détruisent tout ce qui leur évoque Justitienne.

Ils envahissent le Poumon Noir, inondent les patrouilles des Juges sous des pluies de flèches ou les attirent dans des pièges. Les lances répondent aux marteaux, le bois se fend, les os se brisent.

Ils sont si nombreux ! Arrachés à leurs chevaux, les Juges tentent de se relever et parviennent à peine à lever un bras pour se protéger des massues. Quelques jours plus tard, les Ferrailleurs retrouvent leurs corps cloués aux murailles par des barres longues comme le bras qui leur transperce le ventre ou le cou. Leurs mâchoires sont déboîtées et de travers. Des cafards grouillent dans l'abîme de leur bouche.

La brutalité des clans ébranle le Protectorat. Toutes les colonies s'effondrent les unes après les autres. Les pierres de jugement sont abattues et détruites. Les rivalités ne se limitent plus au contrôle des canyons urbains, des grottes aquifères ou des sites funéraires sacrés. Les sauvages coupent les lignes de ravitaillement des Juges et ne s'arrêteront pas tant qu'ils n'auront pas reconquis l'intégralité de leur territoire. Ils veulent Justitienne.

Mais en ces temps difficiles, les cultes s'unissent.

Cette fois, Juges, Spitaliers, Anabaptistes, Chroniqueurs et Jehammétans sont dans le même camp. Les Ferrailleurs sortent des désolations, les Hellvétiques protègent les convois. La Borca est en guerre.

## L'ULTIME BATAILLE

La ville de Wetzlar marque la frontière sud du protectorat de Justitienne. C'est là que le Procureur Rubeau livre sa dernière bataille alors que les Protecteurs reculent devant l'avancée des clans, chaque jour plus audacieux. Justitienne doit être protégée à tout prix. Mais il ne reste plus que de vieux Juges qui ont vécu dans la poussière trop longtemps pour affronter le Sénat et ses manigances, et qui sont trop âgés pour partir au combat.

Ils sont les seuls à défendre les avant-postes. Ils abattent leurs marteaux devant eux et s'appuient sur le manche comme pour déclarer : « Ici, la loi justinienne continue de s'appliquer. » Mais la tempête gronde. Ils le voient sur le visage de ceux qu'ils ont juré de protéger.

## LA PURULENCE

Pendant des décennies, la Sepsie rongea le sous-sol des ruines de Menden sans que personne ne s'en aperçoive. Après plusieurs métamorphoses, le sol se bomba sous la pression. Des bourgeons de mycélium percèrent la surface, fleurirent et se développèrent. Les bourgeons éclatèrent et vomirent leurs spores aux quatre vents. Le premier cycle était terminé. Le cercle intérieur se rompit et un autre se forma.

Les champs de spores s'étendirent. Au-dessus, les ruines se fissuraient. Des années passèrent. D'une poignée de spores, un champ de spores-mères de plus de mille pas de diamètre s'éleva. Son mur extérieur mesurait plus de quinze pas de haut.

Un jour, les Spitaliers le découvrirent.

Sans hésitation, ils se déployèrent en rangs serrés, menés par les Réservistes sur leurs montures nerveuses. Ils encerclèrent le champ et attaquèrent les bourgeons de Sepsie avec des torches et des fongicides. Ils enterrèrent des cylindres en céramique à l'extérieur de l'anneau et en jetèrent d'autres à l'intérieur. Puis ils reculèrent et les firent exploser.

Une série d'explosions déchiqueta le mur et fit trembler les ruines. Des spores et de la poussière s'élevèrent



en un gigantesque nuage. Mais quelque chose d'autre planait dans l'air.

Une fumée noire s'éleva du sol carbonisé. Elle se dilata puis se contracta avant de replonger dans la terre. Le sol enfla comme une éponge ; sa couleur vira au noir corbeau. Des structures de carbone s'élancèrent comme des coraux vers le ciel. Des résidus de plantes cristallisées tendirent leurs feuilles de verre tranchantes au vent, réfléchissant étrangement la lumière. La noirceur continua de s'étendre dans un concert de crépitements. Elle dévora le champ de spores, infecta les ruines et transforma les rats et les insectes en structures de carbone pur.

Le champ de spores était mort et la Purulence était née.

Au lendemain de l'explosion des cartouches de nanites, sa progression avait ralenti. Mais elle ne fut pas totalement interrompue. À l'orée de la Purulence, des buissons poussent comme des poils qui se dressent. Ils forment de longs motifs réguliers, semblables aux symboles des chakras que les Spitaliers ont aperçus à proximité des Psychonautes. Semblables, certes, mais pas identiques. Malgré tout, les Spitaliers sont inquiets. Ces formes ressemblent trop à un nouveau chakra terrestre.

## LE SPITAL

Dans les champs de ruines au sud du Poumon Noir se trouve une zone couramment désignée sous le nom de « Spital ». Elle est divisée en plusieurs régions, dont « l'Appendix » est la plus reculée. C'est là que les malades sont soignés et examinés avant d'être envoyés dans des zones de quarantaine segmentées par agent pathogène. Les médecins et les aides-soignants prodiguent des soins, prescrivent des médicaments ou changent des bandages.

Derrière des murailles s'étend le Corpus. Cette zone, avec ses laboratoires et ses entrepôts, n'est accessible qu'aux Spitaliers et à quelques privilégiés. Au centre se dresse le Spital à proprement parler, un bloc de béton flanqué de plusieurs bâtiments érigés par les autochtones.

Les Spitaliers ont d'autres annexes au sein du Poumon Noir. Près d'Arnsberg, des oiseaux pourrissent sur les voies d'accès, entourés de rats et d'insectes couverts de poussière et silencieux. Seules subsistent des souches d'arbres. La région est contaminée : une bonne raison pour l'éviter, mais ce n'est pas la seule. Car dans la forteresse d'Arnsberg réside Krazler, chef des Préservistes, avec sa suite. La caste guerrière des Spitaliers y a établi ses quartiers et savoure la solitude.

Non loin de là, les Préservistes nourrissent leurs chevaux dans la ferme de Newcrest, un domaine qui appartient aux Spitaliers et dont ils interdisent l'accès.

## FERROPOL

Chaque jour, des nappes de poussière d'un kilomètre de long s'abattent sur Ferropol, sur le versant ouest du Cratère de Wupper. Elles serpentent à travers les ruelles, projettent des nuées de sable sur la pierre et le métal. Des dunes rampent sur les places. Des quartiers entiers disparaissent pendant des jours ou doivent être déterrés.

Les ferrites, des insectes de la taille d'une main, rôdent partout. Ils absorbent le fer qu'ils sont capables de dissoudre grâce à des sécrétions, et le métabolisent pour renforcer leur carapace. Un phénomène « intéressant », commentent les Spitaliers. Ce qui, dans leur langage, signifie « inquiétant ».

Pendant des années, Ferropol abrita la forge, puis les Maîtres de l'acier furent appelés à Justitienne. Désormais, ces derniers vivent et travaillent dans le Monolithe d'acier, sous le regard vigilant des Juges.

Au cours des années qui suivirent, les Juges transférèrent des hors-la-loi à Ferropol, les incarcérèrent et les oublièrent. La ville avait perdu les faveurs de Justitienne. Apok l'Apocalyptique, qui avait aidé les Juges pendant des années, s'accapara la ville et en devint le dirigeant.

Depuis, Ferropol est devenue le sanctuaire de tous les indésirables de Justitienne. Ici, tout et tout le monde peut être acheté.

## LE RAIN

Le lit d'un fleuve divise la Borca occidentale en deux, depuis les Alpes jusqu'à la barrière de glace. Il ne s'agit plus que d'un vestige, comme les artefacts de la région, car le Rain s'est tari.

Dans les Alpes, son lit est encore alimenté par les ruisseaux des montagnes et la fonte des glaciers au printemps. Il serpente à travers son ancien bassin sous la forme d'un ruisseau puis se réduit à un filet d'eau. L'eau détrempe les racines des bouleaux qui en bordent les berges et le terrain sablonneux. Ici, l'herbe est verte et haute. Ça et là, le ruisseau se transforme en marais avant de regagner son lit.

Il se faufile sous des jetées isolées et des routes effondrées jusqu'à la célèbre cité dévastée de Noret. Des épis de maïs bruissent dans le vent. Du blé sauvage pousse dans l'ancien lit du fleuve, formant une ligne dorée au milieu du rouge et du gris poussiéreux. La ligne de blé suit le Rain jusqu'au nord, s'intensifie devant Cathédrale puis dépérit à l'ombre du grand aqueduc.

Autrefois, de nombreux navires sillonnaient le Rain. À présent, on n'aperçoit plus que leurs épaves dépassant de la boue pétrifiée. Même s'il n'est plus navigable, il sert toujours de voie marchande : sur les berges et dans le lit de la rivière, des roues ont creusé de profondes ornières. Le chemin menant vers Liqua est hérissé de tours en pierre.

Depuis le soulèvement des clans, la plupart des routes ont été désertées et pillées. D'autres sont tombées entre les mains des clans, lesquels exigent le paiement d'un droit de passage.

## CATHÉDRALE

Il faut tendre le cou pour admirer les immenses piliers s'élevant jusqu'aux majestueuses arches de pierre. Là-haut, l'eau puisée dans les puits et les sources s'écoule à travers des conduits pour alimenter les colonies des Anabaptistes.

Ces aqueducs construits à partir de débris, taillés puis soigneusement assemblés à l'aide de mortier, ont été



ensuite partiellement recouverts de tôle ou de carreaux de calcaire. Les piliers supportant les plus lourds sont creux ; les Anabaptistes s'en servent comme baraquements ou comme salles de prière. Les plus petits piliers ne sont pas en pierre, mais de simples structures de fer.

Un réseau d'aqueducs couvre la Borca occidentale, et au centre de ces canalisations se trouve Cathédrale, sanctuaire et foyer des Anabaptistes.

En approchant via l'ancien lit du Rain, on aperçoit d'abord la silhouette des tours jumelles dans la brume. Noircies par le temps, elles sont dotées d'une architecture qui les fait ressembler à des pieux balafrés. De près, on aperçoit les gargouilles et les statues ornant la façade, les portails et les tours, ainsi que les vitraux en forme d'ogive, tous dressés vers le ciel. L'homme se sent minuscule face à ce paysage monumental.

La ville est ceinte d'une muraille avec des piliers de renforts en saillie et des chemins de ronde couverts. Les sculptures ornant sa base représentent des Psychonautes et des Anabaptistes grandeur nature, engagés dans un combat féroce. À plusieurs endroits, les murailles sont interrompues par des montagnes de gravats ou des ruines pleines de terre, où poussent des bouleaux couverts de mousse.

Pour pénétrer dans la ville, il faut descendre dans une ancienne galerie et traverser la ligne de défense souterraine. Des Anabaptistes gardent les entrées, mais au final, tout le monde est bienvenu.

Cathédrale est divisée en quartiers. De vastes places d'armes ornées de fonts baptismaux alternent avec des bâtiments à deux étages, le quartier de la forge, des pressoirs à olives, des plantations et des jardins protégés de la poussière par de longs voiles et des clôtures en roseaux.

Dans la ville, tout est entouré d'aqueducs et de cadres rectangulaires. L'eau s'écoule à travers des conduits bordant les routes, emportant les excréments et la saleté hors de la ville. Lorsque les conduits se bouchent et que les eaux sales se répandent sur les pavés, de jeunes Ascètes accourent, armés de pelles.

Le Grand aqueduc atteint le toit de la nef de la cathédrale, auquel il est directement relié. On dit que l'eau traverse les murs de la cathédrale et émerge des gargouilles du chœur, où résident les huit Baptistes et le Conseil des émanations.

## EXALT

Exalt était autrefois le symbole de la civilisation.

Aujourd'hui, anéantie par les guerres entre cités, Exalt est oubliée ; elle a disparu de toutes les cartes du Protectorat.

En vérité, la faute en incombe à l'ignorance de Justitienne.

Il y a quelques mois, les Juges ont découvert une colonie située dans les champs de ruines du sud-ouest. C'était Exalt.

Des plafonds voûtés soutenus par des pylônes hauts de six mètres recouvrent plusieurs hectares. La lumière jaune qui filtre à travers les vitres couvertes de lichen augmente la sensation de pénétrer dans un monde et

une réalité différents. Certaines parties de la ville demeurent ensevelies sous la poussière, mais les Exaltiens continuent de déblayer afin de faire de la place pour ceux qui reviennent. Ils ont mis à jour les halls d'un complexe gigantesque, chacun assez grand pour contenir le Technocentre de Justitienne. L'inscription « RG » en lettres bleu vif a été dépoussiérée.

Le clan des Exaltiens s'agrandit et s'apprête de nouveau à écrire l'histoire.

## LIQUA

Après les guerres entre cités, les habitants d'Exalt s'enfuirent de la ville. L'un de ces groupes de réfugiés trouva de l'eau à l'ouest du Poumon Noir, bâtit un camp fortifié autour du puits et s'installa temporairement, le temps de lécher ses blessures. Ces survivants vivaient dans leurs chariots, prêts à partir. Mais le réservoir ne se vida pas. Grâce à une anomalie géologique, l'eau s'accumulait dans les sous-sols et les galeries sous le camp. Les réfugiés décidèrent de rester.

Des décennies plus tard, le camp s'était transformé en ville baptisée Liqua. Quatre Seigneurs de l'eau contrôlaient les sources et vendaient leur eau aux colonies du Protectorat et à Cathédrale. Les Anabaptistes n'étaient pas loin. Ils conclurent des pactes avec les Liqueux et leurs chefs, signèrent de nombreux contrats, s'immiscèrent dans la ligne de succession, s'assirent aux côtés des seigneurs, inspectèrent tous les traités avec les enclaves du Poumon Noir, et annoncèrent finalement à ses habitants que Liqua était entrée dans le giron de Cathédrale. Depuis ce jour, deux des Seigneurs de l'eau sont des Anabaptistes.

Quand Exalt fut redécouverte, la population de Liqua s'y intéressa de près. On échangea des dépêches, des cadeaux et des poignées de main, toujours sous la supervision vigilante des Anabaptistes. Cathédrale ne comprenait pas ce qui était en train de se passer.

Ce n'est qu'au moment où les Exaltiens entrèrent dans Liqua sous les hourras de la foule que Cathédrale prit conscience que la période de calme était révolue. Pour l'heure, les habitants de Cathédrale ont battu en retraite, car les sources sont trop importantes pour eux.

## NORET

Noret est une ville hors du temps : la rumeur veut qu'elle soit restée à l'abri de toute activité humaine pendant cinq cents ans. La végétation envahit peu à peu les vieux bâtiments. Des arbres et des buissons poussent dans les rues et sur les plafonds, les murs sont couverts de mousse. Dans le lit du Rain poussent des arbustes à fruits rose pâle. Personne ne les cueille. Ils tombent dans la boue et pourrissent.

Des sentinelles veillent : des mouvements lestes sous des loques pourries, du métal sous des habits de moine. Leurs voix sont déformées, les sons modulés comme par accident. Ceux qui s'approchent trop près de Noret n'en ressortent jamais.



## RAMEIN

Il y a plus de vingt hivers, une étoile s'abattit sur la capitale de la région. L'onde de choc réelle fut suivie d'un tremblement de terre politique qui amena au pouvoir les Mékans, une secte de prêtres, et les Pneumanciens, une secte de guerriers. Ils dressèrent les clans de la région de Ramein les uns contre les autres et se proclamèrent gardiens de l'ordre.

Mais ils auraient dû faire preuve de plus de retenue.

À la fin, le clan des Phosphorites fit sécession et attaqua la capitale reconstruite, Nullpelia. Les Pneumanciens répliquèrent avec leurs armes à vapeur. Pendant des jours, le bruit assourdissant de leurs pneumo-marteaux résonna dans toute la ville. Les défenseurs remportèrent la victoire, mais Nullpelia avait été rasée, écrasée entre les armées adverses. L'alliance entre les Mékans et les Pneumanciens s'était également effilochée et finit par rompre : les Mékans avaient placé un piège sournois sur la piste des Pneumanciens et les avaient dupés comme tous les autres.

Les Pneumanciens en eurent assez. Les prêtres entrèrent dans la clandestinité et commencèrent à reprendre le contrôle de Nullpelia, mais cette fois dans le secret. Parallèlement, de nombreux clans quittèrent leurs foyers dévastés et se retrouvèrent en territoire interdit. Affamés, brisés, ils furent traités avec hostilité. Des conflits éclatèrent.

Depuis ce jour, Ramein tout entière ne cesse de brûler.

## HELLVETICA

Cette forteresse alpine est le goulot d'étranglement de l'Europe. Ses passages et ses ponts assurent la liaison entre la Borca occidentale et celle de l'Est. Des cols comme Timmelsjoch relie la Purgare à la Borca et à la Pollen.

Les forteresses à flanc de montagne des Hellvétiques barrent vallées et glaciers, ne laissant que des passages étroits entre des massifs en béton. Des ponts enjambent les régions en feu, des tunnels s'enfoncent au plus profond de la roche pour émerger, un jour de marche plus tard, dans les neiges aveuglantes des Alpes.

Pour traverser, il faut rejoindre le flot des voyageurs qui se dirigent vers l'une de ces forteresses tenant lieu de portails. L'entrée est flanquée d'immenses blocs de béton et de casemates protégées par des rideaux d'acier. Les milliers d'individus qui cherchent à entrer sont divisés en quatre colonnes par les Hellvétiques et doivent s'acquitter d'un droit de passage. Ceux qui n'en ont pas les moyens sont expulsés de la queue. « Quel est le problème, étranger ? »

Ils peuvent évidemment tenter de traverser seuls les montagnes, mais ceux qui prennent le risque devront se cacher des tireurs d'élite embusqués dans les congères, esquiver les chutes de neige et de glace, et même affronter des tribus sauvages. La plupart des gens considèrent que le jeu n'en vaut pas la chandelle et préfèrent payer leur passage.

## BORCA ORIENTALE

À l'ouest, les Chroniqueurs examinent tous les artefacts que les Ferrailleurs grincheux leur apportent. Ils les retournent avec nervosité, les déposent dans différents appareils, inspectent les jauges lumineuses, puis se concertent en murmurant. Ils énoncent un prix que les Ferrailleurs n'ont d'autre choix que d'accepter. Bien sûr, cette position de monopole biaise le marché. Cependant, les Chroniqueurs ont donné naissance à une économie et en constituent le moteur.

Les Chroniqueurs n'ont jamais été capables de s'installer à l'est. Un groupe de délégués de haut rang, les Fragments, a disparu il y a trois ans. Du moins, c'est ce qu'affirment les registres. Quelques Chroniqueurs se sont depuis rendus en Borca orientale, mais ils ne sont jamais parvenus à y susciter la même fièvre chez les chercheurs de métaux.

Les Borcas de l'Est sont revenus à un mode de vie plus primaire où la technologie n'a pas sa place. Ils se sont soumis au rythme des saisons, suivant les troupeaux de bœufs musqués, ou se sont retirés en petits groupes dans des forêts de pins. Alors que le métal est rare, le bois est à portée de main et de hache.

Les villes de ces peuples primaires sont des labyrinthes de verdure cachés sous la mousse et les épicias. Alors que les Ferrailleurs n'ont qu'à creuser dans la poussière de la Borca occidentale, s'ils devaient fouiller ici, il leur faudrait se frayer un chemin à travers un intense réseau de racines entremêlées. Néanmoins, il est possible d'extraire de véritables trésors dans ces villes préservées de tout contact humain depuis des siècles. Seuls les plus précieux sont conservés et acheminés en Borca occidentale à travers les routes accidentées des Alpes.

## OSMAN

Osman est à la Borca orientale ce que Justitienne est à la Borca occidentale. La pensée des Jehammétans y a toujours prospéré. Les clans sont puissants et bien nourris derrière leurs murailles. Ils considèrent leur vie urbaine avec fierté : marchés colorés et bruyants, thermes chauds, grande bibliothèque souterraine établie par des archivistes de Praha en 2512... C'est un jardin d'Éden, un sanctuaire dans un monde en flammes.

La chute de Praha soulève bien des questions : d'où viennent les hordes qui ont saccagé Praha ? Où iront-elles après avoir fini de se repaître de la ville agonisante ?

Dans les forêts et les marais tout autour de la Borca, les guerriers d'Osman, les Janites, découvrent de plus en plus souvent des camps et avant-postes désertés. Ils tombent dans des pièges, entendent le roulement des tambours au loin. Les sauvages les évitent. Ce n'est pas bon signe. Cela signifie qu'ils sont organisés. Des rumeurs circulent à Osman ; on dit que des chefs équipent leurs hordes à Praha et leur apprennent le maniement de nouvelles armes dans les forêts.







Il y a quelques semaines, dans la brume matinale, une patrouille janite a repéré une silhouette couronnée d'immenses bois et entourée de dizaines d'hommes munis de lances. On dit que cette créature aurait percé la première ligne de défense de Praha avec le Corrodé. Le sol aurait craché du feu et la terre aurait tremblé, mais son totem l'aurait sauvée. Ses guerriers l'auraient suivie de près pour décimer les ennemis comme une tempête de shrapnels.

On connaît la suite.

Les premières attaques contre les troupeaux d'Osman commencent. Une chèvre volée par-ci, un Ismaeli tué par-là. Est-ce l'œuvre de sauvages isolés ou le début d'une attaque à grande échelle ?

Un jour d'été brumeux de 2595, les habitants d'Osman entendent un long hurlement. D'abord assourdi, il s'intensifie en quelques secondes. En levant les yeux au ciel, les gens d'Osman découvrent deux traînées de fumée qui bifurquent pour fondre sur eux. Un instant plus tard, il ne reste plus qu'une boule de feu aveuglante à l'endroit où les gens venaient d'échanger des tissus colorés et des épices. Où les Osmani riaient et débattaient.

Une onde de choc ravage la ville, provoquant des vagues de feu et de poussière. Les habitants sont balayés et projetés contre les murs comme des fétus de paille. Des morceaux de gravats volent sur des centaines de mètres, s'écrasent contre les façades en détruisant tout sur leur passage. Le coup de tonnerre qui suit fait trembler les vitres et les bâtiments. Un nuage ocre surplombe Osman. Ça a commencé.

## RÉPUBLIQUE DE PRAHA

Les montagnes autour de la république de Praha étaient minées et couronnées de fil barbelé. Depuis des abris fortifiés, des soldats surveillaient les flancs de la montagne et les vallées, fusil au poing. D'autres, en vestes de camouflage gris-noir, contrôlaient les capteurs de mouvements pour donner l'alarme en cas d'attaque. Des tanks patrouillaient sur les remparts. Le seul accès officiel via la vallée de l'Elbe était réservé aux habitants de Praha. Aucun étranger n'était admis. Pas même les Hellvétiques ou les Juges. Personne n'entrait, personne ne sortait. Les histoires évoquant des routes splendides, des tours dorées et des machines aussi hautes que des immeubles n'étaient que des rumeurs.

Tout ce qu'on sait avec certitude, c'est que les habitants de Praha se considéraient comme des archéologues. Pendant des années, ils usèrent de leur grande influence à Osman pour fonder la Grande bibliothèque.

Mais ces histoires appartiennent au passé.

Le Corrodé apparut dans la nuit. D'un geste, il fit exploser les remparts dans de grands éclats de lumière, et on raconte qu'il ravagea les champs de mines d'un simple regard. Puis vinrent les clans qui se déployèrent autour de leur dieu décrépité pour prendre d'assaut les positions et diviser les habitants des bâtiments défensifs de Praha. Cette nuit-là, Praha tomba. Depuis, les clans se déchaînent dans les rues, pillent les entrepôts d'armes et saccagent la Vieille ville. Ils défoncent les portails d'acier des bunkers pour s'introduire dans les dépôts. Ils y trouvent des livres, des œuvres d'art et les os de créatures gigantesques, ou bien encore des stocks de matériel technologique. Ils arrachent quelques câbles, quelques composants, et les rubans de lumière bleue s'éteignent à jamais.

Le Corrodé a repris sa route. Apparemment, il n'avait jamais été dans son intention de s'arrêter à Praha.

## LE CROQUEMITAINE

Ferrailleurs et Chroniqueurs ne sont pas les seuls attirés par les artefacts enfouis dans le sol de la Borca. Après que les Néolibyens d'Afrika eurent pillé la Franka et la Purgare, le culte marchand élargit ses prétentions à la Borca.

Cette situation déplaît fortement aux Chroniqueurs, lesquels envoient leurs Occulteurs espionner les envahisseurs étrangers et saboter leurs véhicules. Ils répandent des rumeurs selon lesquelles les Néolibyens dévoreraient les enfants, se livreraient à des rites sanguinaires et porteraient des capes en peau humaine. Pourtant, chaque fois que les Néolibyens entrent dans un village, ils gagnent l'affection de ses habitants en leur offrant des petits cadeaux étincelants venus d'un monde lointain.

Les Chroniqueurs enragent. Si les Néolibyens continuent d'envoyer leurs propres Ferrailleurs dans les ruines de Borca, ils ne se borneront plus à colporter de petits ragots macabres à leur sujet.

## PURETÉ

La Sepsie se répand. Surgis du sol de la Franka, de la Pollen et de la Purgare, les champs de spores attirent des foules d'Aberrants et conduisent les peuples à leur perte. Seule la Borca est épargnée.

Les Spitaliers forment la ligne de front. Ils aspergent les terres de fongicides, chassent ceux qui ont succombé à la Brûlure ou portent le germe de la Sepsie, traquent toute trace d'infection et brûlent des enclaves entières au moindre soupçon. Un véritable crève-cœur, à les entendre.

Mais il faut bien que quelqu'un s'en charge.

Les insectes sont particulièrement surveillés.

En Franka, les Spitaliers ont découvert des colonies de spores sur des pattes de guêpes et de la salive infestée dans les corps gonflés de sang des tiques. Depuis que les Phéromanciens frankéens ont commencé à missionner de larges essaims en Borca, le doute n'est plus permis : la vermine insectoïde doit être détruite. À présent, on allume des lampes à insectes la nuit dans

les colonies du Protectorat. Elles servent à attirer les mouches et les papillons de nuit pour les piéger dans de l'eau sucrée ou les tuer grâce à des fils lumineux. Puis les Spitaliers inspectent les restes pour déterminer s'ils sont infectés. Sous les yeux des villageois, ils ouvrent des malles et versent des produits chimiques sur les insectes morts. Les habitants angoissés prient alors pour que les Spitaliers ne trouvent rien.





LORSQUE COMMENCERA L'AN MILLE QUI VIENT APRÈS L'AN MILLE  
L'HOMME AURA **CHANGÉ** LE VISAGE DE LA TERRE.

IL SE VOUDRA LE **MAÎTRE** ET  
LE SOUVERAIN DES FORÊTS ET DES TROUPEAUX.  
IL AURA CREUSÉ LE SOL ET LE CIEL,

ET TRACÉ SON SILLON DANS LES **FLEUVES ET LES MERS**

MAIS LA TERRE SERA **NUE ET STÉRILE.**

L'AIR DEVIENDRA **BRÛLANT** ET L'EAU SERA FÉTIDE.  
LA VIE SE FANERA CAR L'HOMME ÉPUISERA LA RICHESSE DU MONDE.

ET L'HOMME SERA  
**SEUL COMME UN LOUP**

DANS LA **HAINÉ** DE LUI.

[JEHAN DE VÉZELAY]



## LES AIGUILLES

Un jour, les Chroniqueurs envoyèrent seize Fragments traverser le Châtiment de la Faucheuse pour s'emparer des tours et les transformer en relais radiophoniques permanents avec le serveur central de Justitienne. On ne tarderait pas à les surnommer « les Aiguilles » en raison de leurs immenses antennes. Une fois là-bas, les Ferrailleurs étaient censés s'installer dans les environs, exploiter les terres avoisinantes et rapporter leur butin aux tours. Exactement comme dans le Protectorat.

Mais les choses se passèrent différemment. Seuls huit Fragments survécurent à ce voyage. Le Serveur considéra que cela suffisait. Le risque de redondance était écarté.

Les Fragments atteignirent les tours, chassèrent les sauvages et s'installèrent dans leurs nouveaux foyers. Ils édifièrent même des stations de radio loin du contrôle du culte. Pourtant, au final, le désir et la cupidité l'emportèrent. Les Fragments attirèrent des mercenaires, des prostituées et autres

aventuriers. Grâce à leur supériorité technologique et aux armes des Chroniqueurs, ils ne tardèrent pas à devenir des dieux dans un monde pétri de superstitions.

Dans leurs tours recouvertes de miroirs, Chrome et Iridium sont connus de tous, mais seuls leurs adeptes savent ce qui est arrivé aux six autres renégats.

Une chose est sûre : quiconque voyage jusqu'aux Aiguilles peut y rencontrer le danger, la soumission, l'aventure et le commerce.









# LES OMNISCIENTS CHRONIQUEURS

## NUMÉRIQUE

À chaque mouvement, des reflets dansent dans les lunettes rondes à la monture de métal terne. Enchâssées dans un masque de cuir noir, elles luisent comme des yeux d'insecte et observent froidement un monde dont l'obscurité n'est percée que par des flashes intermittents. Le masque se colle contre le nez et le front. Des doigts agiles cherchent le fermoir à l'arrière du crâne, puis le resserrent jusqu'à ce que le cuir devienne une seconde peau. La monture des lunettes adhère au contour des yeux, et des tubes s'enfoncent dans la bouche. Reliée à l'amplificateur du torse par des câbles épais comme deux doigts, une membrane émettrice lui transmet le son de chaque respiration, de chaque sifflement des poumons, ainsi que le bruit de succion des tubes trempés de salive. Ces sons, déformés et mélangés aux grésillements et aux murmures produits par des centaines de haut-parleurs en arrière-plan, produisent des effets Larsen grotesques. De temps à autre, ces perturbations émergent du ressac sonore et résonnent quelques secondes dans les couloirs métalliques.

Le Chroniqueur n'y prête pas attention. Son visage masqué disparaît dans l'obscurité de sa capuche. Les verres de la taille d'une pièce de monnaie incrustés dans les épaules de sa cape réfléchissent la lueur ambrée des moniteurs, et ces reflets chaotiques évoquent les yeux multiples des araignées.

Le Chroniqueur quitte cette pièce en courbant la tête pour passer par la porte d'un couloir. Sous l'éclairage bleu ciel, de

nombreuses autres silhouettes encapuchonnées le croisent, portant toutes un code-barres blanc sur leur cape noire.

Tous animés par un but précis, ils circulent dans d'étroits couloirs d'acier sans jamais hésiter pour trouver leur chemin. Des moniteurs équipés d'un étrange mélange de capteurs avec caméras, de lecteurs de code-barres et d'antennes pendent des plafonds et surveillent le flot de Chroniqueurs. Les servomoteurs vrombissent et orientent ces appareils d'un côté puis de l'autre, pour ensuite les repositionner. Le Chroniqueur ne s'insère pas dans le flot, et suit plutôt le courant d'air qui transporte une odeur de sueur, d'huile et de caoutchouc brûlé. Au bout du couloir, il aperçoit la lueur du jour filtrée par des nuages de poussière rouge. Un frère (ou bien une sœur ?) l'y attend déjà.

Avec humilité, il s'agenouille devant le gardien, relève sa capuche, puis ouvre le fermoir supérieur de son masque. Des deux mains, il replie la partie frontale pour exhiber le code-barres tatoué sur sa peau blême. Il sent le métal froid du scanner et perçoit du coin de l'œil la ligne rouge de son laser. Le haut-parleur du gardien émet un bref glapissement : « Sortez ! »

Le voici enfin dehors.

Face à l'immensité de ce réseau de wagons, de plaques de métal et de câbles en acier, le Chroniqueur paraît insignifiant. Des voiles solaires, orientées telles les écailles d'un dragon originel, emmagasinent la chaleur du soleil au-dessus de la Borca.



Des câbles épais comme le bras s'enroulent et s'insinuent dans les profondeurs afin d'alimenter le cœur du Serveur, assoupi dans un fluide nutritif de bits et d'octets. Un jour, il se mettra à battre à nouveau. Un jour, le Chroniqueur ne sera plus obligé de se rendre chez les Ferrailleurs afin d'estimer ou d'acheter des artefacts. Ses frères et ses sœurs ne se verront plus forcés de jouer les hypocrites devant tous ces sauvages, ni d'attiser la haine entre Anabaptistes et Juges, ou entre Juges et Spitaliers. Le battement de ce cœur sonnera le début d'une nouvelle ère.

## OUVERTURE

Pour bien des cultes, retracer leurs origines par le biais d'arbres généalogiques ou d'archives à travers les décennies représente une tâche extrêmement ardue. Toute archive de l'ère pré-eschatologique est irrémédiablement perdue, remplacée désormais par les mythes et les légendes de cités d'or et d'hommes volants. Le passé n'a aucune valeur, le présent importe plus que tout. Mais pas pour les Chroniqueurs.

À l'ère pré-eschatologique, ils se nommaient Diffuseurs, un simple mouvement plutôt qu'un groupe organisé. Au centre de leurs intérêts, et parfois même de leur vie, se trouvait le Flux, cette circulation incessante de données toutes reliées entre elles. Les humains servaient de neurones à cette toile mondiale qui leur transmettait ses signaux nerveux. Des cultures entières et toutes les connaissances de l'humanité se fondirent dans le Flux afin de perdurer en son sein.

L'Eshaton interrompit cette circulation de données et brisa les structures sociales qui existaient parallèlement à cette toile d'informations. Des connaissances vieilles de plusieurs siècles furent perdues. L'ère de la Bête extirpa de leur intelligence les derniers résidus de savoir qui avaient perduré dans l'esprit des survivants. Les pendules furent toutes remises à zéro. Bien plus tard, les Chroniqueurs nommèrent cette gigantesque catastrophe survenue en 2073 l'Évènement Zéro.

Alors que le monde autour d'eux semblait dans un nouvel âge de pierre et retournait vers une civilisation archaïque, les Diffuseurs assurèrent la survie des quelques bribes de connaissances antiques qu'ils pouvaient récupérer. Partout en Borca, ils rassemblèrent manuels d'utilisateur, matériel de stockage, circuits imprimés et serveurs. Lors des toutes premières décennies, les Diffuseurs n'agissaient que comme des pillards technophiles. Ils remplissaient leurs caves de rebuts, sans trop savoir de quoi il s'agissait. Sans grande organisation, ils partageaient cependant ce même désir de redonner vie au Flux, ce qui les entraînait tous sur le même chemin. Cependant, il leur manquait tout de même l'élément clé

pour les unifier : un meneur charismatique, un grand technicien, ou bien un messie pour donner un but à leurs actes et entrevoir un avenir commun.

On considère l'année 2102 comme celle de la naissance du culte. Au printemps suivant, ses membres construisirent un serveur central dans une gare de marchandises, puis alimentèrent le cœur numérique de l'installation en électricité. Un flux statique était à nouveau en ligne.

Cependant, toutes les diffusions de flux qui permettraient d'en savoir plus sur les circonstances de ces événements sont protégées par des cascades de mots de passe. Personne ne connaît la raison d'une telle protection. Vraisemblablement, le dernier Chroniqueur à y avoir eu accès est mort il y a quelques siècles de cela. Depuis, les Chroniqueurs fouillent les données, contournent les mécanismes de sécurité, défont les blocages et installent des backdoors. Ils utilisent des données récemment incorporées au Flux pour ériger des ponts afin d'éviter les pièges numériques, et des dérivations sur les systèmes de défense complexes. Mais qu'est-ce qui se cache en son cœur ?

## DÉMARRAGE

Il ne fallut pas longtemps pour qu'une bande de Diffuseurs forme une communauté dotée d'un seul et même objectif : la réactivation complète du Flux. Lorsque son cœur numérique battait à nouveau et que l'antique savoir commencerait à en jaillir, l'Âge d'Or approcherait enfin. Les Diffuseurs voulaient revenir au temps d'avant l'Eshaton, ni plus ni moins.

La première étape commune vers cet objectif consista pour eux à s'emparer de la cathédrale de Cologne ainsi que du musée voisin, doté d'un centre informatique. À la surface, ils découvrirent une bulle de Flux statique qu'ils prélevèrent, disséquèrent, puis incorporèrent à son noyau central. Pendant des années, ils extirpèrent des données couche par couche. Cela leur permit d'effectuer un bond technologique qui transforma ce culte de l'âge de pierre doté d'informations résiduelles en une véritable organisation équipée d'une technologie de pointe.

Lorsque les Anabaptistes prirent la cathédrale d'assaut en 2148, leurs recherches étaient encore loin d'être achevées. Les Chroniqueurs n'étaient pas de taille contre ces fanatiques, qui les écrasèrent puis les clouèrent comme hérétiques sur les portes de cet antique édifice sacré.

Le règne de terreur des Anabaptistes venait de débuter.

De vastes quantités d'informations et de matériel technologique furent détruites et se retrouvèrent par conséquent effacées de la conscience humaine. Les avancées d'antan, amassées pendant plusieurs siècles, tombèrent sous les coups de la stupidité humaine. Les Chroniqueurs s'enfuirent, se cachèrent de leurs ennemis, et finirent par tous se rassembler dans le Serveur central.

0065536



# RÉINITIALISATION

Leur défaite à la Cathédrale démontra aux Chroniqueurs leur faiblesse. À une époque où l'épée des Anabaptistes était plus forte que la plume numérique, leur vie dépendait des puissants. Il leur faudrait ainsi ramper devant les chefs de guerre locaux, les implorer et accepter n'importe quel rôle secondaire auprès de la populace. Ils n'atteindraient donc jamais leurs objectifs. Cela signifiait qu'il ne leur restait qu'une seule issue.

Dès lors, l'utilisation de la force au travers de techniques d'intimidation devint la norme. Depuis ce jour, aucun étranger

n'a jamais vu le visage d'un Chroniqueur. Ils fixèrent sur leurs robes des tessons de miroir et déformèrent leurs voix à l'aide d'amplificateurs modulateurs. Les membres de ce culte ressemblaient désormais à des dieux courroucés. Cependant, tout cela ne suffisait toujours pas.

Le Flux leur avait enseigné un fait primordial : l'information elle-même a du pouvoir. Par conséquent, ils se rendirent indispensables. Une nouvelle monnaie remplaça le troc. Ils imprimèrent ce qui est aujourd'hui connu sous le nom de lettres de change, utilisées en échange de matériel. La contre-valeur consignée sur chaque lettre de change se faisait sous la forme d'un pur concentré d'informations fournies par des groupes d'experts du culte. De simples feuilles de papier froissées sur lesquelles se trouvaient des

## SYSTÈME D'EXPLOITATION

La langue parlée par les Chroniqueurs semble surnaturelle et étrangement monosyllabique aux oreilles d'un étranger. Pour les Diffuseurs, il s'agit d'un camouflage ainsi que d'une méthode d'intimidation. Voici certains termes courants :

**Niveau** : le rang d'un Chroniqueur. Les Postulants commencent au niveau 1. Les Fragments vont du niveau 20 au

niveau 40 (ou du moins c'est ce que croient les agents de rang inférieur). En ce qui concerne ce dernier point, les informations sont contradictoires.

**Bios** : le curriculum vitae d'un Chroniqueur stocké dans le Serveur, ainsi que ses déplacements, son niveau, ses réussites, ses échecs, mais aussi les scores qui quantifient sa valeur.

**Mise à jour** : lorsque le bios affiche les scores requis, le Chroniqueur se voit confier de nouvelles responsabilités par un frère ou une sœur de rang supérieur, et accède ainsi à un niveau supérieur.

**Redondance** : une série de données déjà enregistrées et qui ne contiennent aucune information inédite.

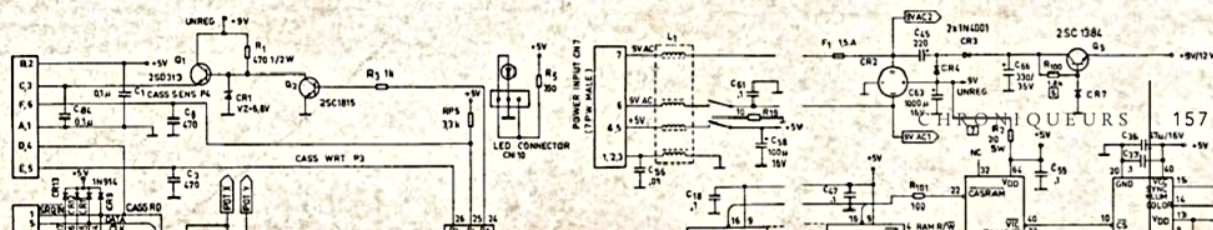
codes-barres et des colonnes de chiffres pouvaient désormais être échangées dans un autre Serveur contre des informations sur l'emplacement de lieux de stockage pré-eschatologique en parfait état, des données secrètes ou des renseignements compromettants sur des ennemis, ou encore des textes scientifiques sur la faune et la flore. Tout ce qui passait par les oreilles des Chroniqueurs était consigné dans leurs systèmes de stockage de données à la voracité grandissante, puis distillé pour être redistribué.

Les villes ne purent ignorer longtemps l'influence de ce culte. Toute ville qui refusait d'attribuer aux Chroniqueurs une place à son Conseil risquait de les voir inévitablement partir, et offrir des « remises avantageuses » à ceux qui voudraient se renseigner sur ses dirigeants. Bientôt, les Chroniqueurs n'eurent même plus besoin de recourir aux services de mercenaires pour protéger leurs intérêts. Ce culte disposait désormais d'une influence économique prépondérante sur les classes dirigeantes, et s'avérait indispensable au bon fonctionnement d'un réseau dont dépendaient Ferrailleurs et négociants. Le bien-être des Chroniqueurs devint un facteur vital pour la prospérité de tous.

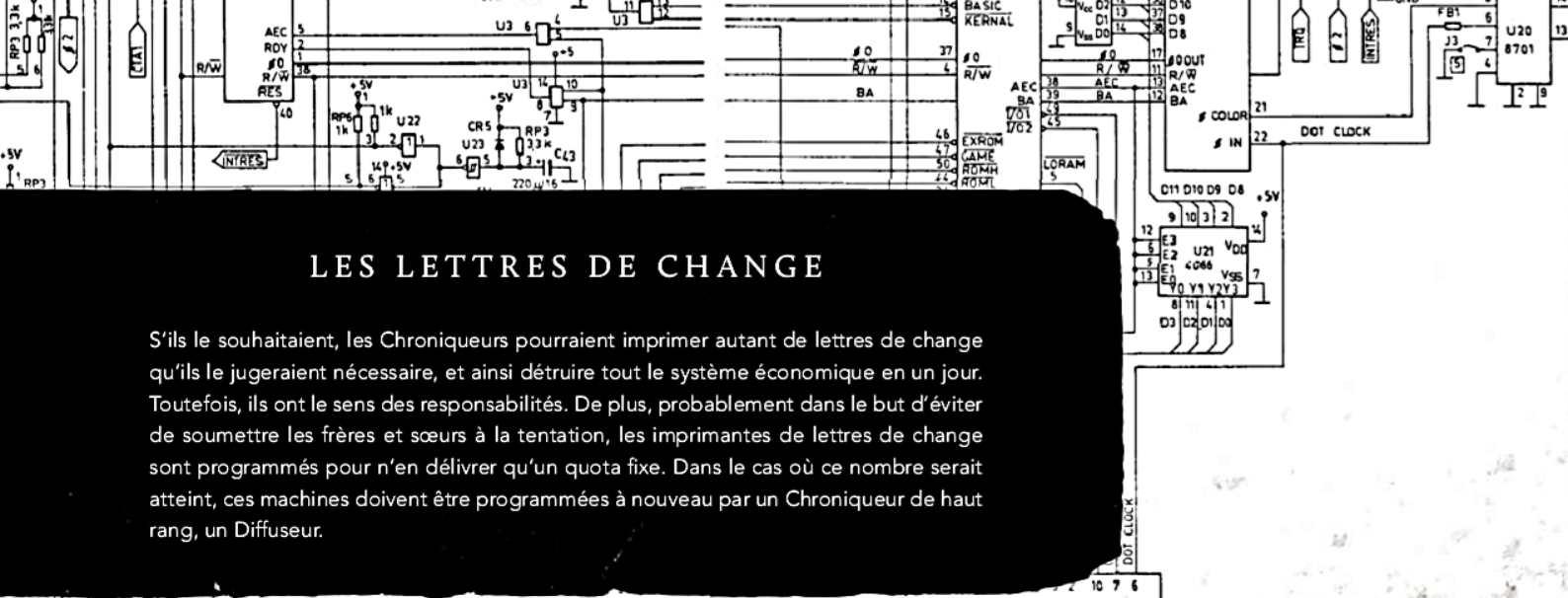
## GÉNÉRATION ++

Autrefois, les Chroniqueurs rencontraient de grandes difficultés à remplir leurs rangs avec des recrues prometteuses. En effet, les disciples de la technologie semblaient bien trop étranges et éloignés de la réalité. Aujourd'hui, un arrangement avec les Spitaliers leur permet de porter à nouveau leur attention sur des sujets plus importants. Le culte récupère tous les enfants considérés comme autistes par les docteurs, ainsi que tous les jeunes recalés à cause de leur faiblesse physique. Dans les désolations, la force et l'endurance priment. En règle générale, les enfants dotés d'une imagination fertile et d'un intérêt pour les écrits anciens ne sont pas doués pour cultiver la terre. Ils coûtent plus qu'ils ne rapportent, et si les Chroniqueurs décident de les récupérer, alors bon débarras. Ils les nourriront et leur donneront une chance de survivre.

Les Chroniqueurs les répartissent en groupes et les soumettent à des tests de logique. Ceux qui les réussissent sont confiés à un mentor. D'une certaine manière, ce dernier se substitue à leurs parents et prend soin de ses disciples en permanence et par n'importe quel moyen. Ce mentor accompagne les jeunes recrues lorsque celles-ci







## LES LETTRES DE CHANGE

S'ils le souhaitent, les Chroniqueurs pourraient imprimer autant de lettres de change qu'ils le jugeraient nécessaire, et ainsi détruire tout le système économique en un jour. Toutefois, ils ont le sens des responsabilités. De plus, probablement dans le but d'éviter de soumettre les frères et sœurs à la tentation, les imprimantes de lettres de change sont programmées pour n'en délivrer qu'un quota fixe. Dans le cas où ce nombre serait atteint, ces machines doivent être programmées à nouveau par un Chroniqueur de haut rang, un Diffuseur.

reçoivent leur code-barres exclusif, brûlé au marqueur laser sur leur front. Ensuite, chaque recrue se voit accorder une cellule individuelle dans le Serveur où elle vivra, dormira, étudiera et travaillera jusqu'à ce qu'elle reçoive sa première promotion, sa première Mise à jour. Puis, suite à chaque nouvelle Mise à jour, ses responsabilités changeront, et on lui attribuera une résidence dans une autre zone de sécurité au sein du Serveur. Au fil des ans, le profil d'un jeune Chroniqueur se précise, et chaque nouvelle responsabilité correspond de mieux en mieux à ses véritables connaissances et aptitudes.

## LA VIE DANS LE SERVEUR

Seuls des Chroniqueurs résident dans le Serveur. Ils parlent tous la même technolangue et partagent ce même rêve qui consiste à réactiver complètement le Flux pour qu'il puisse se répandre dans le monde entier et l'abreuver de savoir. Dans le Serveur, l'air vibre sous l'engouement général. Chaque Chroniqueur se considère comme un élément individuel d'un magnifique projet.

Le code-barres tatoué sur le front d'un Chroniqueur le connecte aux innombrables bases de données des systèmes informatiques qui enregistrent et mettent constamment à jour la valeur de chaque individu. Cette marque sert aussi de code d'accès aux zones réglementées, et d'outil pour le suivi de carrière d'un Chroniqueur.

Le culte ne croit pas au hasard. Il conçoit la vie humaine comme prédéterminée et représentée par des formules.

Tout déplacement et agissement est entré et enregistré dans l'ordinateur central, qui transforme ensuite ces données en une formule fractale globale. Cette formule sera soi-disant en mesure de calculer le destin du Chroniqueur et, par extension, celui de tout être humain. Si seulement la base de données parvenait un jour à dépasser sa masse critique !

Tout échange entre Chroniqueurs s'articule particulièrement autour de données précises. Ils évitent tout verbiage inutile et utilisent aussi d'antiques commandes informatiques. Ils pèsent soigneusement chaque mot et préfèrent communiquer lentement et de manière posée afin d'éviter tout lapsus. Les erreurs de syntaxe sont considérées comme des défaillances cérébrales. En effet, le cerveau est une machine et l'esprit son système d'exploitation. Seules des mises à jour régulières permettent de s'adapter à un monde en constant changement.

## AU-DELÀ DU FLUX

À Justitienne, ils sont connus de tous, et sans eux, le Technocentre n'existerait pas. Après tout, qui d'autre s'intéresserait à tous ces rebuts ? Pourtant, leurs services sont extrêmement prisés, même au-delà des routes commerciales. Où qu'ils se trouvent, les Ferrailleurs se manifestent, suivis par les Apocalyptiques. Puis le commerce fleurit. Les enfants connaissent tous les codes-barres

## 2 PUISSANCE 16

L'Eshaton détruisit les composants matériels du Flux. Cependant, celui-ci s'était déjà arrêté de fonctionner avant, et les Chroniqueurs n'en connaissent pas la raison. Était-ce dû à une surchauffe ? Impossible. Une panne de réseau massive ? Possible, mais fort peu probable. Dans les archives, des rapports existent sur une certaine valeur, « 2 puissance 16 », qui submergea le Flux quelques jours avant l'Événement Zéro, pour ensuite atteindre un seuil

de masse critique quelques heures avant la catastrophe et perturber toutes les communications numériques. Tous les ordinateurs seraient ensuite tombés en panne sous le poids de cette valeur qui se multipliait par elle-même en spires fractales. Était-ce la conscience condensée d'une intelligence artificielle en pleine émergence, ou bien une réaction immunitaire de la part du Flux lui-même dans le but d'empêcher cette intelligence de s'éveiller ?

Les Chroniqueurs considèrent cette valeur à la fois comme une menace et une chance. S'ils réussissaient à rétablir le Flux sans une meilleure compréhension du phénomène 2 puissance 16, ils risqueraient fort de perdre le travail de plusieurs millénaires, la somme entière du savoir de l'humanité. Cependant, s'ils y parvenaient, cela leur donnerait peut-être la possibilité de mettre à jour le Flux à un niveau jamais égalé.



## 159



## TECHNOLOGIE CONSACRÉE

Dans l'éventualité où les stroboscopes, les vocodeurs à puissance maximale et les bâtons Tesla ne suffisent pas à repousser les assauts d'agresseurs, les Chroniqueurs recourent aux marteaux et aux dilacérateurs. Certes, l'esprit est puissant, mais la chair... c'est une tout autre histoire. Une organisation qui ne possède presque aucune arme ne représente aucun danger aux yeux de quiconque, et personne ne lui ouvrirait les portes de sa capitale si elle se présentait armée jusqu'aux dents. De ce fait, les armes « consacrées » (c'est-à-dire

mortelles) demeurent interdites, et aucun Chroniqueur n'est autorisé à en faire usage.

Les Occulteurs se sont cependant détournés du culte. Officiellement. Pourquoi leurs scores sont-ils encore disponibles ? Un effet complexe du stockage de données. Très compliqué à expliquer. C'est incroyable, cette façon qu'ils ont de reconnaître les ennemis du culte et de les éliminer sans aucune aide extérieure... Et les armes consacrées qu'ils manient, n'étaient-elles pas enregistrées dans le système il y a quelques jours seulement ?





différents rangs. À l'est des zones rurales, les carcasses métalliques d'avions et les coques de navires ont été reliées par des ponts de chaînes et des passerelles en une sorte de gigantesque jungle labyrinthique d'antiques engins technologiques. Des navires mis en pièces et des morceaux de plateformes pétrolières gisent dans la vase tels des insectes dans une toile, et chaque jour, de nouveaux débris s'échouent contre leurs coques en acier. Des Chroniqueurs de plus en plus nombreux s'y rendent à la recherche d'objets spéciaux rejetés sur le rivage. Les Ferrailleurs grimpent de navire en navire, les découpent au chalumeau ou explorent leurs soutes. À l'aide de filets, ils sortent des caisses de l'eau. Ils rejettent les déchets à la mer, mais les machines, enveloppées dans des toiles cirées et parfaitement conservées, sont traînées jusqu'aux Chroniqueurs. Et une grande quantité a déjà été récupérée : des tubes d'acier noir accrochés les uns aux autres comme des vers de vase, des cubes blanc terne que même un éperon ne parviendrait pas à rayer, des broches en métal léger enveloppées dans des bandes de pierres lumineuses remplies de câbles et de circuits électriques. Les Chroniqueurs se jettent sur ces objets comme des prédateurs pour ensuite disséquer avec enthousiasme tout ce qui leur tombe sous la main.

Cependant, ils n'ont aucune idée de tout ce que cela représente. Pourquoi ces navires furent-ils démantelés ? Des humains naviguaient-ils dessus par le passé ? Les réponses se trouvent-elles dans les étranges symboles figurant sur ces bateaux ? Personne en Europe n'a jamais vu cet assemblage de marques linéaires et circulaires. Des lettres, peut-être ? Personne n'est en mesure de le comprendre, ou d'en définir l'origine. Et à chaque prise, les Ferrailleurs entendent toujours la même question : « Des cadavres ? » Ils secouent la tête, reniflent ou crachent sur le sol, contraints de fournir la même réponse à chaque fois, à leur grand dam.

Les Chroniqueurs savent interpréter cela comme un « non ». Bien qu'il s'agisse des plus grands, les Serveurs de Justitienne et d'Aquitaine ne sont pas les seuls. On en trouve de plus modestes dans presque toutes les villes de Borca et de Franka. La catastrophe des Aiguilles les a très tôt empêchés de s'étendre au-delà du Châtiment de la Faucheuse, en Borca Orientale et au-delà. Malgré le respect qu'ont témoigné les Spitaliers aux Fragments de l'Ordre et leur invitation à établir des bases à Gdańsk et en Pollen, les Chroniqueurs se sont contentés d'enclencher leurs vocodeurs pour répondre : « Zéro ! » Aux confins de l'ouest, la situation est identique. Les Fragments pensent que les actes d'insubordination de la

part des membres du culte s'aggravent en fonction de leur éloignement par rapport au Serveur central. En outre, leur sécurité n'est pas garantie. Tandis que l'existence des Chroniqueurs demeure indispensable en Borca, où leur simple présence force le respect et l'attention, les Hybrisagnols dépendent bien moins des faveurs de l'Ordre. La toile qu'il tisse se renforce au fil des jours, mais des brèches demeurent.

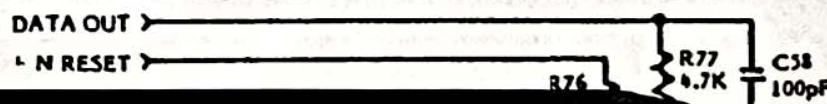
## LIENS

En règle générale, la coopération avec les Juges est bonne. Bien que les méthodes du culte diffèrent grandement des leurs, ils partagent une histoire commune. Les Chroniqueurs furent en effet à l'origine de la construction de Justitienne, et de ce fait, les Juges ont toujours été de leur côté. Bien qu'aucun traité officiel n'existe, chaque camp sait ce que l'autre lui apporte.

Les relations avec les Hellvétiques sont entièrement différentes. Les Chroniqueurs convoient la Forteresse alpine depuis toujours. Dans ses labyrinthes de pierres, d'antiques systèmes informatiques s'affairent à gérer les mérites des Hellvétiques, ainsi que son entrepôt central. Les Chroniqueurs sont convaincus qu'un savoir infini et une partie du Flux statique y sont enfermés. Ils souhaiteraient tant les en extraire, mais les descendants de l'armée suisse ont toujours interdit l'accès de leur forteresse au culte, et sans jamais fournir la moindre explication. De toute manière, ils restent sourds à la raison. « Pourquoi agissez-vous ainsi ? » hurle un vocodeur en surchauffe. Mais les Hellvétiques maîtrisent l'art de la neutralité, et les exigences des Chroniqueurs ne les touchent aucune-ment, quand bien même ces derniers tentent de leur dicter leur conduite en insistant ou en gémissant.

Le vieil antagonisme avec les Anabaptistes cessa lorsque le Fragment Modus se rendit à Cathédrale. Il bénéficie désormais de l'hospitalité de Rebus le Baptiste. Personne ne connaît la teneur de leurs discussions ni de leurs agissements depuis des mois. L'ordre a été donné aux Anabaptistes comme aux Chroniqueurs de cesser le feu entre les deux camps aussi longtemps que cette hospitalité demeurera intacte.

Toutefois, de nombreux Anabaptistes considèrent les Chroniqueurs comme un mal nécessaire. Après tout, quelqu'un doit bien se charger de débusquer la corruption technologique propagée sans l'ombre d'un doute par le Démon. Et c'est exactement ce que font les Chroniqueurs,



## LE MIROIR

Les Serveurs contiennent de gigantesques quantités d'informations. Le Flux statique s'étend en spires fractales, où les données liées se retrouvent assimilées et comblent les vides. Il se rapproche du seuil de masse critique. Tout ce savoir attire des personnes qui le considèrent comme leur possession légitime : du jour même où les Distributeurs du Recombination Group ouvrirent leurs portes pour la première fois, des Dormeurs se sont mis à infiltrer l'Ordre. Ils agissent en adeptes loyaux, et gravissent les échelons hiérarchiques. Mais en réalité, ce sont eux qui sont tombés dans un piège. Lorsqu'ils plongent dans le noyau central pour la première fois, ils baignent dans un monde de données-miroir qui fonctionnent par le biais de fichiers et d'images destinés à n'être vus que par eux seuls. Pendant ce temps, des transpondeurs enregistrent le flux de données de leur sang plein de nanites pour en extraire des mots de passe. Toutefois, dans l'éventualité où l'un d'entre eux parviendrait à passer de l'autre côté du miroir, les pylônes radio du Serveur enverraient un code qui serait réceptionné à coup sûr. À ce moment, une des vénérables sortirait de son sommeil, contracterait sa peau de cuir, et se redresserait sur ses jambes mécaniques. Dès lors, sa colère ne connaîtrait plus aucune limite.



11  
LORSQUE COMMENCERA L'AN MILLE QUI VIENT APRÈS L'AN MILLE

L'HOMME FERA MARCHANDISE DE TOUT

CHAQUE CHOSE AURA SON PRIX

L'ARBRE L'EAU ET L'ANIMAL

PLUS RIEN NE SERA VRAIMENT DONNÉ  
ET TOUT SERA VENDU

MAIS L'HOMME ALORS NE SERA PLUS QUE POIDS DE CHAIR

ON TROQUERA SON CORPS COMME UN

QUARTIER DE VIANDE

ON PRENDRA SON ŒIL ET SON

CŒUR

RIEN NE SERA SACRÉ,

NI SA VIE NI SON ÂME

ON SE DISPUTERA SA DÉPOUILLE ET SON SANG

COMME UNE CHAROGNE À DÉPECER.

[JEHAN DE VÉZELAY]

à l'image de bactéries anaérobies qui décomposent les cadavres en putréfaction. « Ils en ont aussi l'odeur », affirment les Anabaptistes sur le ton de la plaisanterie. Personne ne peut voir le visage d'un Chroniqueur derrière son masque ni le rictus sur ses lèvres. Ils continuent de recueillir le plus d'informations possible et de tisser leur toile de plus en plus vaste.

## RÉSISTANCE ÉGALE TENSION DIVISÉE PAR INTENSITÉ

Des configurations inchangées depuis des siècles évoluèrent subitement. Le clan des Cafards devint plus puissant. Le clan des Enemoi avait désormais accès à des Flux et à des sous-systèmes verrouillés qui n'attendaient plus que leur extraction définitive par un Fragment dans au moins deux endroits des désolations. Les déplacements des Ferrailleurs sont aujourd'hui bien plus désordonnés et désunis, et ils évitent les zones contrôlées par les clans.

Les clans deviennent de plus en plus importants. Ils occupent des bâtiments entiers et prennent les Juges en embuscade pour les éliminer. Mais ces bâtiments n'avaient pas encore été passés au peigne fin ! Les Chroniqueurs sont perturbés. En réponse, ils utilisent les Paradigmes.

Hautement spécialisés et équipés d'une technologie de pointe, les Paradigmes se fauillent dans les désolations enveloppés d'une aura électrique. Lorsque leur voix s'élève, des ondes soniques tracent des motifs dans la

poussière, et la crasse vibre sur les rebords de fenêtres à cent pas à la ronde. Tels des dieux, ils abattent les faibles d'esprit et les crédules. Les clans sont leur substance. Intégrés au système, ils en deviennent les outils. Dans leur sillage, des murs d'images vacillantes s'allument dans toute la Borca. Certains écrans sont manquants, et des groupes de pixels sont morts. Toutefois, les silhouettes de Chroniqueurs qui défilent au pas sans discontinuer se reconnaissent aisément. Les images saccadées se déforment sous les grésillements statiques. Pendant quelques secondes, leurs visages masqués apparaissent en gros plan, remplissent tout l'espace. Puis leur procession incessante reprend.

Lorsque quelqu'un s'arrête devant un mur d'affichage, un immense visage masqué apparaît, les lentilles de ses lunettes semblables à deux soleils courroucés. L'image palpite, et les haut-parleurs débitent les missions confiées par le Serveur. Les Paradigmes sont imposants, et les murs d'affichage attirent les Clanistes de toute la région. Ainsi, la présence des Chroniqueurs s'étend.

Des Chroniqueurs solitaires en mission sur le terrain savent aussi comment obtenir le respect d'autrui. Du seul petit doigt de leur gant de Diffuseur, ils peuvent infliger des décharges électriques. Cette habitude a donné naissance à un geste répandu : montrer son petit doigt à quelqu'un est un signe d'avertissement qui l'invite à garder ses distances. L'effet est particulièrement impressionnant lorsque le geste vient d'un Chroniqueur, et tout spécialement au sein de la population hagarde et superstitieuse des désolations, qui considère ces décharges comme des aptitudes innées chez les Chroniqueurs.











## RANGS DES CHRONIQUEURS

### 1 - BIT

Nouvel arrivant au code-barres fraîchement marqué sur un front encore ensanglanté et au score virginal de zéro point. D'une certaine manière, le Bit est une sorte d'intrus dans le Serveur.

Les premiers jours, il lui faut scruter les sensoria, trouver un mentor et le contraindre à partager ses connaissances technologiques... mais aussi à lui accorder quelques points. Plusieurs semaines plus tard, le Bit passe automatiquement au rang d'Agent, et tout danger de mort imminente est écarté. Bienvenue chez les Chroniqueurs !

### 2 - AGENT

Les Agents effectuent les tâches quotidiennes au sein du Serveur. Grâce à leurs connaissances élémentaires en électricité, ils réparent les sensoria en panne et les clés bloquées dans les terminaux sans risquer l'électrocution, pour la plupart en tout cas. Ils ne sont autorisés à sortir du Serveur que très rarement, et bien souvent uniquement lorsque les détecteurs de sortie sont défectueux.

### 3 - MÉDIATEUR

Les Médiateurs se déplacent constamment au sein des Serveurs. On leur confie des responsabilités dans les alcôves et sur les murs d'affichage, ce qui les mène à entrer en contact avec d'autres cultes et à voyager dans différentes enclaves : prises de contact, transmission

de messages. Score ++. Dans les colonies, ils effectuent l'analyse des débris qui y sont ramenés et estiment leur valeur. Les Fragments leur permettent une première visite dans le Flux statique du Serveur central, ce qui propulse leur savoir à un niveau supérieur, ainsi que leur soif de connaissance.

### 4 - DIFFUSEUR

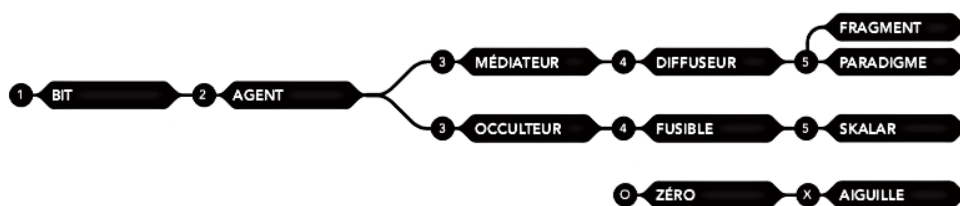
Les Diffuseurs détiennent une connaissance gigantesque du Flux, et ils ont bien conscience des jeux de pouvoir en coulisse. Chacun d'entre eux possède assez d'informations pour faire vivre un enfer à une personne de haut rang à Justitienne ou dans n'importe quel culte. C'est justement en refusant d'utiliser ce pouvoir qu'ils ont accédé à leur rang. La discrétion est leur mot d'ordre, raison pour laquelle le Serveur les désigne d'office comme émissaires ou conseillers.

### 5 - FRAGMENT

On ne sait pas grand-chose des Chroniqueurs de ce rang. Ils résident principalement au centre du Serveur, et ne semblent guère enclins à entrer en contact avec leurs frères et leurs sœurs de rang inférieur. Toutefois, leur capacité à accéder à toutes les bases de données du Serveur est de notoriété publique. Ils possèdent assurément un immense savoir.



## HIÉRARCHIE ET RANGS – CHRONIQUEURS



## 5 – PARADIGME

Ils se sentent trop à l'étroit dans le Serveur et désirent se rendre dans les désolations, dans les secteurs les plus turbulents. Lorsque leurs condensateurs logés sous leurs épaules se mettent à bourdonner, puis déchargent leur énergie sous la forme d'éclairs aveuglants, lorsqu'ils calibrent leur voix de l'infrason à l'audible pour ordonner à un Claniste à moitié nu de mettre genou à terre, ils tranchent avec l'image du Chroniqueur bizarre mais somme toute inoffensif. Les Paradigmes sont de véritables illusionnistes et ils n'ont qu'un objectif en tête : devenir des dieux aux yeux des sauvages afin de les exploiter au profit du Serveur.

## 3 – OCCULTEUR

Les Chroniqueurs du Serveur sont une race à part, dont la plupart des membres ne sauraient survivre à l'extérieur. Les Agents qui comprennent cela très tôt sont différents. Parmi eux, certains décident d'emprunter une voie différente de l'ascension hiérarchique officielle. Tout comme aux Diffuseurs, des responsabilités leur sont confiées dans les alcôves ou sur les murs d'affichage. Cependant, leurs objectifs diffèrent. Il leur faut manier des technologies consacrées (autrement dit mortelles). S'ils acceptent, ils sont alors enregistrés comme Occulteurs et effectuent les basses œuvres de l'Ordre dans l'ombre la plus profonde.

## 4 – FUSIBLE

Les Occulteurs les plus talentueux deviennent des Fusibles, un rang « non officiel ». Le Serveur les considère comme des mesures de sécurité contre toute forme de menace qui ne veut pas entendre raison... et doit donc en subir les conséquences.

Un transpondeur est injecté dans chaque Fusible, qui a ensuite accès à des zones secrètes du Serveur, ainsi qu'à plusieurs planques dans les désolations. Les technologies consacrées l'y attendent pour mener à bien chacune de ses missions. Les Fusibles en savent en effet beaucoup sur des sujets délicats qui impliquent effusions de sang, vol et infiltration. Cependant, ils pourraient poser un véritable problème au Serveur s'ils venaient à révéler leur existence.

La Catastrophe des Aiguilles est restée dans toutes les mémoires. Ce qui explique peut-être pourquoi les transpondeurs ne sont pas que de simples transmetteurs...

## 5 – SKALAR

Les Occulteurs savent passer inaperçus, et le résultat de leurs missions est sauvegardé de manière éparse dans la mémoire locale. Même un Chroniqueur de haut rang serait bien incapable de retracer tous les déplacements et les activités d'un Occulteur.

C'est pour cela que les opérations confiées aux Occulteurs se complexifient souvent. Et les Skalars en sont la représentation parfaite. Ils dirigent les Occulteurs et les Fusibles, jonglent avec les identités et coordonnent leurs opérations. Chacun reçoit une tâche à la mesure de ses capacités. En retour, le Skalar recevra une partie du score et des lettres de change. Tout le monde y gagne, car un score qui grimpe rapidement ouvre l'accès à de meilleures technologies dont tout le monde profitera.

## 0 – ZÉRO

Score de Zéro. Dès qu'un score tombe à zéro, le Chroniqueur est automatiquement expulsé du système. Toutefois, comme le Serveur ne peut lui enlever ses connaissances, les Zéros servent toujours le culte comme réserves de ressources. Cependant, leur simple existence représente un tel risque que des Fragments hésiteront rarement à envoyer un Occulteur les éliminer. Les Zéros mènent une vie dangereuse et bien souvent très courte.

## X – AIGUILLE

Les Zéros qui parviennent à s'éloigner suffisamment peuvent tenter de reproduire ce que les Chroniqueurs des Aiguilles accomplissent. En effet, ces Aiguilles portent bien leur nom, car elles sont exactement cela : une épine dans le flanc des Chroniqueurs. Leurs adeptes les protègent de toute attaque des Fusibles, tandis qu'ils élargissent les connaissances du Flux et bâtissent un arsenal de matériel consacré et dépravé.

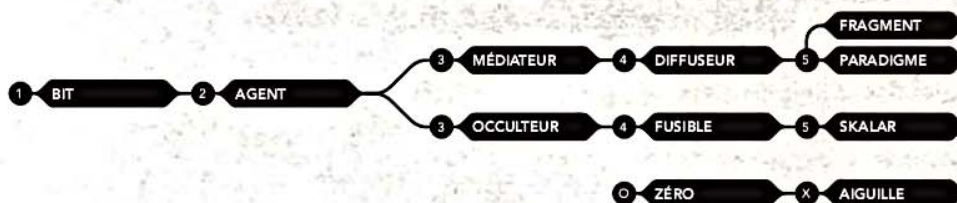




RANG 3 OCCULTEUR







## 1 – BIT

### CONDITION :-

**EFFET** : se fait tatouer un code-barre sur le front qui lui donne accès à toutes les alcôves tant que sa valeur ne tombe pas à zéro (comme les Zéros).

**ÉQUIPEMENT** : robe

## 2 – AGENT

**CONDITION** : INT+Connaissance des artefacts 5

**EFFET** : l'Agent bénéficie d'une autorisation d'accès limitée. Ses vecteurs de mouvement doivent débiter et s'achever dans des Alcôves, ou à l'emplacement d'un artefact important.

**ÉQUIPEMENT** : vocodeur ; masque de Chroniqueur ; cape

## 3 – MÉDIATEUR

**CONDITION** : INT+Connaissance des artefacts 7 ; INT+Technologie 4 ; Secrets 1 ; Réseau 2

**EFFET** : le Médiateur peut se voir confier des missions (prise de contact, services de messenger) et bénéficie d'autorisations quand il se trouve devant les murs d'écrans et dans les alcôves. Ces dernières sont liées à des missions et donnent accès aux installations de presque tous les Cultes (sauf les Anabaptistes). Dans les serveurs, un Médiateur a accès au Flux statique (+3D à toutes les questions liées à la connaissance).

**ÉQUIPEMENT** : imprimante de lettres de change ; combinaison de Chroniqueur, 1 module gratuit

## 4 – DIFFUSEUR

**CONDITION** : INT+Légendes 5 ; INT+Technologie 7 ; CHA+Négociation 5 ; Autorité 1 ; Secrets 2 ; Réseau 4

**EFFET** : connaît les secrets des autres Cultes (avec un malus de -2, l'historique Secrets n'est pas restreint aux Chroniqueurs, mais peut s'appliquer à tous les autres Cultes). Le Diffuseur a libre accès à la partie supérieure de Justitienne et même à la Salle de Jugement.

**ÉQUIPEMENT** : gant de Diffuseur ; électrocuteur ; traqueur ; 1 amélioration ou 1 module gratuit

## 5 – FRAGMENT

**CONDITION** : INT+Connaissance des artefacts 10 ; PSY+Volonté/Foi 6 ; Secrets 5 ; Autorité 2 ; Ressources 4

**EFFET** : lorsqu'un Fragment se connecte au Flux statique d'un serveur, ses compétences d'INT augmentent

temporairement de 6D. Le Fragment reçoit les codes miroirs du serveur. Grâce à eux, il peut se déplacer des deux côtés du Flux statique et ainsi manipuler le monde miroir des infiltrés du Dormeur. Un Fragment a accès à tous les QG des autres Cultes, sauf ceux des Hellvétiqes et des Anabaptistes. En général, les Cultes n'en ont pas conscience.

**ÉQUIPEMENT** : raccordeur ; drone du Flux

## 5 – PARADIGME

**CONDITION** : INT+Légendes 6 ; PSY+Volonté/Foi 8 ; PSY+Tromperie 8 ; PSY+Domination 6

**EFFET** : le Paradigme peut lire les runes d'avertissement des Ferrailleurs. Ces derniers protègent les Paradigmes et agissent en tant qu'informateurs (+1 Réseau là où les Ferrailleurs sont impliqués). Un Paradigme défend le Culte et se détourne de ses objectifs en attisant la superstition et les peurs ainsi qu'en incitant les autres parties à se sauter à la gorge. S'il souhaite provoquer un conflit entre les Cultes et les Clans, il a accès à un réseau de provocateurs (+3 Réseau pour cette opération uniquement).

**ÉQUIPEMENT** : raccordeur ; terminal mobile de liaison montante du réseau des Chroniqueurs

## 3 – OCCULTEUR

**CONDITION** : PHY+Corps à corps 6 ou AGI+Armes à projectiles 6 ; PSY+Ruse 6

**EFFET** : reçoit des missions consacrées en provenance du serveur. Les Occulteurs ne sont pas les bienvenus dans les alcôves.

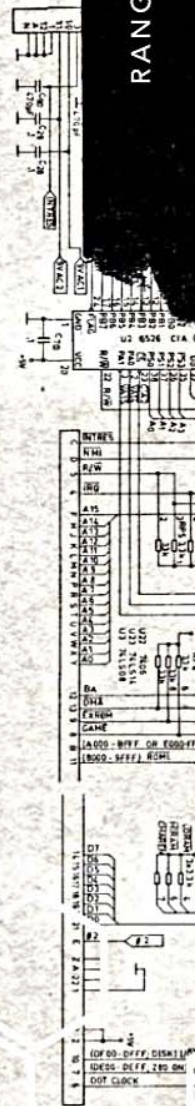
**ÉQUIPEMENT** : l'Occulteur a accès aux technologies consacrées (armes et équipement capables d'infliger des dégâts mortels, voir page 129 : Technologie consacrée)

## 4 – FUSIBLE

**CONDITION** : PHY+Corps à corps 8 ou AGI+Armes à projectiles 8 ; PHY+Résistance 6 ; AGI+Furtivité 6 ; Réseau 3

**EFFET** : son transpondeur injecté lui donne accès aux zones cachées du serveur et aux planques d'armes dans les désolations – mais les Skalars ou les Diffuseurs peuvent le détecter à tout moment à l'aide d'un traqueur.

**ÉQUIPEMENT** : technologie consacrée par niveau de ressource





## 5 – SKALAR

**CONDITION** : PHY+Ruse 8 ; PSY+Tromperie 10 ; Secrets 4 ; Réseau 6

**EFFET** : sous couvert de fausses identités, le Skalar obtient un accès quasi illimité aux arsenaux du serveur. Il reçoit +2 Ressources et peut missionner des Occulteurs et des Fusibles à qui il alloue +1 Ressources temporaires. Grâce à ses identités virtuelles, le Skalar reçoit quotidiennement des lettres de change des Chroniqueurs qui peuvent être débitées dans les alcôves : 1D × 10 LC par jour.

**ÉQUIPEMENT** : technologie consacrée par niveau de ressource

## 0 – ZÉRO

**CONDITION** : Occulteur ou Médiateur minimum ; il est toujours possible d'emprunter la voie du Zéro, mais il est impossible de faire machine arrière ; Secrets 2 ; PSY+Tromperie 6

**EFFET** : le Zéro a piraté le système du serveur et s'est octroyé l'accès à toutes les planques secrètes de technologie consacrée, ainsi qu'à la technologie ordinaire des Chroniqueurs. Son niveau de Ressources augmente jusqu'à 6. Cependant, lorsque le Zéro investit des points de Ressources,

il court davantage de risques d'être repéré par le serveur. Le serveur démarre avec 0 Perception. Chaque point de Ressources utilisé ajoute +1D et engendre une confrontation contre le Zéro, qui riposte avec PSY+Tromperie. Si le serveur gagne, un Occulteur apparaît dans l'heure. Dans le cas de 2 déclencheurs, un Fusible se charge du nettoyage. Si les déclencheurs sont encore plus nombreux, un Skalar est affecté à cette mission. Après l'attaque, la Perception tombe à zéro et le jeu recommence.

**ÉQUIPEMENT** : technologie consacrée et technologie des Chroniqueurs

## X – AIGUILLE

**CONDITION** : CHA+Commandement 8 ; Alliés 3 ; Secrets 5 ; Réseau 4

**EFFET** : un Clan au moins vénère et protège l'Aiguille, mais il perd son accès aux arsenaux du serveur. En représailles, il crée son propre arsenal grâce aux découvertes que lui rapportent les Clanistes. Chaque point de Ressources donne accès au Niveau technologique correspondant : une Aiguille avec 3 Ressources peut utiliser des équipements technologiques de niveau 3 ; avec 6 Ressources, il aurait accès aux artefacts du Pays des merveilles. Si la renommée d'une Aiguille dépasse 3, les Maraudeurs le remarqueront. Seront-ils bien disposés à son égard ?

**ÉQUIPEMENT** : n'importe lequel en fonction du Niveau technologique ; 1 équipement de Libre penseur

1  
2  
UN : JE REFORMULE MES HYPOTHÈSES.  
DEUX : LES MATHÉMATIQUES SONT LE LANGAGE DE LA NATURE.  
TROIS : TOUT CE QUI NOUS ENTOURE  
PEUT ÊTRE MIS EN ÉQUATION.  
TROIS : TOUTE REPRÉSENTATION GRAPHIQUE D'UNE ÉQUATION  
EFFET : LA NATURE MET EN ÉVIDENCE UNE SÉQUENCE.  
3  
EST FAITE DE SÉQUENCES.



## POTENTIELS

### TESLA

Les décharges électriques réchauffent le cœur. Elles prouvent que la combinaison fonctionne et qu'elle est chargée. Le Chroniqueur contrôle parfaitement les modules, leur fournit de l'énergie d'un geste du doigt, et expose à l'ennemi des parties de son corps qui, lorsqu'il les touchera, l'électrocuteront. L'activation de la composante de décharge devient plus facile de -1DC. +1D au jet de défense par niveau de Potentiel.

### NOVA

#### CONDITION : Pulsions

Le Chroniqueur est une étoile en explosion, hurlante, flamboyante, entourée d'un disque d'accrétion constitué de fumée ; des rayons de lumière éblouissants, épais comme le doigt, éclatent autour de lui, aveuglant les vertueux et chassant les superstitieux.

Au combat, le Chroniqueur se rue au milieu de ses ennemis et déclenche tous ses modules de défense grâce à un jet d'INT+Technologie (5). Chaque niveau de Potentiel réduit la difficulté de 1. S'il y a au moins deux ennemis à distance de Corps à corps, cette action n'inflige aucun dégât à ses compagnons. En cas d'échec, le Chroniqueur n'active qu'une composante (choisie au hasard) et son groupe subit les mêmes malus que l'ennemi.

### CUL-DE-SAC

Les Occulteurs ne se battent pas à la loyale. Ils livrent une guerre d'embuscades, de ruses et de tromperie. Ils attendent que leurs ennemis soient acculés pour attaquer avec violence et efficacité. Si leur victime n'a aucune issue, l'Occulteur obtient un bonus d'attaque et de défense (active et passive) égal à son niveau de Potentiel.

### MÉMOIRE FRACTALE

#### CONDITION : Concentration

La mémoire du Chroniqueur est semblable à une carte avec des points de repère et des rivages complexes. Sur cette carte, il a disposé ses connaissances selon des règles mathématiques issues de la théorie fractale.

À chaque jet d'INT, il obtient autant de déclencheurs que son niveau de Potentiel. Ce Potentiel demeure actif en permanence.

### TÉLÉCHARGEMENT

L'humanité fonctionne à l'électricité. Ceux qui commandent cette énergie régissent donc aussi l'humanité. En appliquant la bonne dose d'électricité aux bons endroits du corps, un spécialiste du Téléchargement peut soutirer des informations à n'importe quel sujet récalcitrant. Cette méthode d'interrogatoire procure au Chroniqueur +1D et +1DC à PSY+Domination par niveau de Potentiel lorsqu'elle s'applique à une victime ligotée.

### CHARGEMENT

Puisque des stimuli clés peuvent forcer la victime à parler, ils pourraient également fonctionner en sens inverse. Ligoter la victime ne s'est pas toujours avéré efficace dans ces cas-là.

Les Paradigmes et les Aiguilles recourent à un mélange de superstitions, de peurs et de décharges électriques pour implanter une suggestion dans l'esprit conscient de leur sujet.

Les Chroniqueurs dotés de ce Potentiel obtiennent autant de déclencheurs que leur niveau de Potentiel dès qu'ils tentent d'influencer quelqu'un par le Charisme et la Psyché (par exemple avec PSY+Domination, CHA+Commandement, ou CHA+Séduction).

Cumulable avec Téléchargement.





# MAIS CEUX QUI ÉCHAPPENT À L'ENFER

N'EN PARLENT JAMAIS

ET PLUS GRAND-CHOSE NE LES DÉRANGE ENSUITE.

[BUKOWSKI]

## POTENTIELS COMMUNS

### APPEL DE L'ÉTHER

Au-delà du monde de l'audible, l'éther frémit sous l'effet des chants des Chakras et des ondes cérébrales découplées flottant dans l'air. Les créatures infestées par les spores ouvrent la barrière, laissent leurs émotions pénétrer dans l'éther, captent les vibrations, caressent l'enivrement.

Ceux qui échappent au chaos et séparent les courants lisent dans l'éther comme un météorologue interprète les nuages. Ce n'est pas une science exacte, mais les probabilités sont là. Un personnage doté de ce Potentiel doit être victime d'une sporulation d'au moins 5 points pour sentir l'action des autres créatures infestées et des Psychonautes. Ceci lui confère des avantages au combat ou aux jets de perception : il obtient +1D par niveau de Potentiel pour chaque confrontation contre un adversaire infesté par les spores.

### ASCÉTISME

Le personnage survit en se nourrissant de lichen et de scarabées pendant des jours, mâche des bandes de cuir et lèche la rosée sur les pierres. Il ressent la faim et la soif sans en souffrir. Quand il trouve quelque chose à manger, il ne fait pas le difficile, et son estomac n'est pas très irritable.

Le personnage peut survivre pendant un long moment sans nourriture ni eau : il peut sauter un repas par niveau de Potentiel (au moins une fois par jour) sans subir de malus.

### ÇA POURRAIT ÊTRE PIRE

La douleur est censée protéger les gens au lieu de représenter un obstacle à leur survie. Un personnage doté du Potentiel Ça pourrait être pire se rend compte de l'ampleur de sa blessure et de la douleur sans toutefois y céder. Les malus de traumatisme sont réduits du niveau de Potentiel.

### CUIR D'ÉLÉPHANT

Les tempêtes de sable et le froid ont érodé et tanné la peau ; la chair s'est déchirée une centaine de fois et a formé une croûte de tissu cicatriciel extrêmement résistante. Ce n'est pas beau à voir, mais une lame peut à peine l'entamer. Ce cuir d'éléphant agit comme une protection naturelle contre les attaques et confère +1 armure par niveau de Potentiel. Le personnage subit également -1D par niveau de Potentiel à CHA+Séduction.

### DÉPLACER DES MONTAGNES

Quand les obstacles paraissent insurmontables et que le courage faiblit, le personnage commence par contrôler son état d'esprit puis la situation par la simple force de sa volonté. Dans une situation désespérée, il obtient +1 succès par niveau de Potentiel pour 1 action (utilisable une seule fois par tranche de 3 jours).





### ÉCLAIR DE GÉNIE

Les pensées tournent en rond dans la jungle enchevêtrée des réflexions. Seul un éclair de génie peut éclairer les ombres et montrer la voie à suivre. Avec le Potentiel Éclair de génie, le Personnage peut bénéficier de cette grâce salvatrice : une fois par jour, il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à un test d'INT.

### INFLEXIBLE

**CONDITION :** Volonté

Qu'est-ce que l'esprit si ce n'est un muscle qui se renforce par la détermination et la paix intérieure ? Le personnage peut contrer une attaque mentale par un effort de volonté une fois par confrontation et obtient alors +1D par niveau de Potentiel.

### MARATHON

Le corps est une machine qui va vers l'avant et suit inexorablement sur sa trajectoire. Le personnage a la vigueur d'un gendo chassant sa proie : il court sans jamais s'épuiser. Il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à tous les tests de PHY+Vigueur liés à la course.

### MATHÉMATICIEN

**CONDITION :** INT 4

Le monde est constitué de relations et d'images logiques. Le personnage voit partout des corrélations qui peuvent s'exprimer en chiffres. Il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel pour tout ce qui peut être résolu par les mathématiques ou la logique.

### SENS DU DANGER

Le personnage considère tout comme une menace, une méfiance qui le pousse à agir avec nervosité et à réagir violemment même face à des gestes bienveillants. Il est considéré comme tendu et stressé, mais aussi comme un excellent garde, car ses réflexes fonctionnent aussi en cas de danger avéré. Avec +1D par niveau de Potentiel à INS+Perception, il est difficile de le surprendre. Ce bonus ne s'applique qu'en cas de menace réelle.

### SOUPLESSE

Le personnage peut se contorsionner d'une manière qui provoque des cris d'effroi et les applaudissements de la foule. Si un adversaire l'agrippe ou s'il se retrouve coincé ou enchaîné, il a une chance de se libérer : il obtient +1D par niveau de Potentiel au test d'action adéquat.





## IMPRIMANTE À LETTRES DE CHANGE

Un clavier numérique aux touches effacées, des chiffres de couleur ambre clignotant sur l'écran d'affichage. Le Chroniqueur entre son code, appuie sur la touche dièse pour le valider, puis ajoute de nouveaux chiffres : le montant de la lettre de change. Autre pression sur dièse, et la machine recrache dans un bruit mécanique un morceau de papier thermique imprimé : une lettre de change des Chroniqueurs.

Les imprimantes à lettres de change produisent de l'argent papier. Ces machines auraient le pouvoir de déstabiliser l'économie européenne. Par conséquent, chacune est limitée à un montant maximal. Seul un Fragment, situé dans un Serveur, peut réinitialiser le compteur interne d'une imprimante et la réactiver.

**SPÉCIALITÉ** : une imprimante à lettres de change peut produire 50 LC × Ressources du Chroniqueur par mois.

◆ Technologie

## GANT DE DIFFUSEUR

Comme l'imprimante à lettres de change, le gant de Diffuseur est désormais un des symboles du Culte. Le petit doigt levé d'un Chroniqueur force le respect par pure crainte des décharges électriques douloureuses produites par la pointe du doigt. Il s'agit foncièrement d'un gant en plastique isolé et muni d'une électrode sur l'auriculaire. Un E-Cube placé sur le poignet alimente cet appareil.

**SPÉCIALITÉ** : aucune

◆ Lutte

## ÉLECTROCUTEUR

Les Chroniqueurs se tiennent généralement éloignés des combats. Mais dans le cas où cela n'est pas possible, et lorsqu'un gant de Diffuseur ne suffit pas à maîtriser son adversaire, les Chroniqueurs sont aussi équipés de son grand frère : l'électrocuteur. Cette arme, particulièrement utile dans les zones à risque, a la taille d'un bras et est alimentée par six E-Cubes qui se déchargent sur le corps de l'adversaire par simple pression d'un bouton. Une douce odeur de viande rôtie se propage ensuite dans les environs...

**SPÉCIALITÉ** : aucune

◆ Armes de corps à corps

## VOCODEUR

Le vocodeur appartient à l'arsenal de dissuasion des Chroniqueurs. Cet appareil module les sons et les distord. Il surmodule aussi les voix et les amplifie. Elles prennent alors une sonorité mécanique et métallique. Un micro est placé dans le masque en cuir au niveau de la bouche ; le modulateur et le haut-parleur sont accrochés au niveau de la cage thoracique. Le volume d'un vocodeur peut être réglé en continu, du murmure subtil au tintamarre infernal audible des kilomètres à la ronde. Grâce à des boutons supplémentaires, un retardateur peut être ajouté, la fréquence peut être modifiée et un larsen assourdissant peut être produit. Un vocodeur utilisé de manière appropriée constitue l'arme la plus efficace d'un Chroniqueur. Au sein du Serveur, les distorsions de voix ne sont jamais utilisées.

**SPÉCIALITÉ** : l'alimentation par E-Cube d'un vocodeur reste minime. Ainsi, l'appareil peut continuer à produire ses sons pendant plusieurs jours sans interruption. Tant qu'un Chroniqueur recharge régulièrement son vocodeur dans un Serveur ou une Alcôve, sa voix électrique le suivra toujours partout.

◆ Armes soniques

## RACCORDEUR

Un vocodeur à pleine puissance est déjà douloureux, mais branché à un raccordeur, une sorte de sceptre muni de blocs amplificateurs et de haut-parleurs, il transforme une voix nasillarde en un rugissement de colère divine. Les pentes de montagnes se mettent à trembler, des avalanches se créent pour ensuite s'abattre sur la vallée en contrebas dans un fracas tonitruant. Des vagues se forment sur les plans d'eau calmes, et la poussière virevolte sur les huttes. La pression sonore perfore les tympans, mais est aussi capable de faire tomber un individu au sol puis de le repousser plus loin. Les côtes se brisent et les veines éclatent.

**SPÉCIALITÉ** : les raccordeurs sont des armes de zone qui touchent indifféremment alliés et ennemis. Ils causent de sérieux traumatismes dans un cône de 45°.

◆ Armes soniques

## DRONE DU FLUX

Les drones du Flux orbitent autour des Fragments comme des planètes autour de leur soleil. Des gyropropulseurs vrombissants les soulèvent du sol, des objectifs oculaires

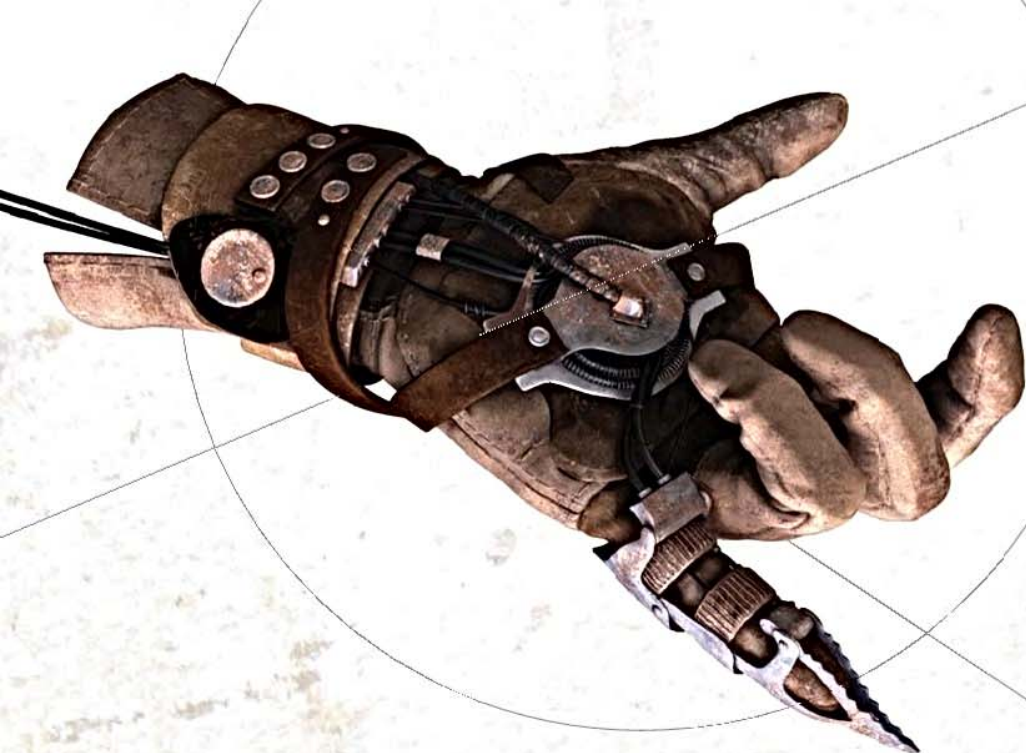


## TECHNOLOGIES CONSACRÉES

Toute arme mortelle est considérée comme sacrée. Lorsqu'un Chroniqueur utilise ce type d'équipement, il effectue son choix sur le tableau

d'équipement normal. Les Ressources nécessaires à leur acquisition équivalent au Niveau technologique.





GANT DE DIFFUSEUR

ajustent leur contraste, puis transfèrent leurs images stabilisées sur un écran d'affichage grand comme la paume de la main, situé sur le bras du Chroniqueur.

**SPÉCIALITÉ** : un Chroniqueur équipé de drones de Flux actifs ne peut être pris par surprise. Sa perception visuelle augmente de +1D par drone, jusqu'à un maximum de +4D (utiliser plus de drones rendra confus n'importe quel Chroniqueur, même un Fragment). L'écran d'affichage représente le centre vital des drones. Leurs positions sont calculées par rapport à lui. Si le Chroniqueur se déplace ou gesticule, ils se mettent en formation et suivent sa position. Un drone se contrôle au travers de cet écran et ne peut s'éloigner de plus de 10 m de lui. Si cela devait se produire, il tomberait lentement vers le sol où il attendrait que l'écran se rapproche à nouveau. Un drone possède une valeur d'armure de 3 et une valeur de structure (l'équivalent de Traumatisme) de 2.

◆ Technologie

## LIAISON MONTANTE PORTATIVE

Même au beau milieu des désolations, les Paradigmes refusent de rester coupé du savoir diffusé par le Serveur. Grâce à un terminal radio, ils contactent l'Alcôve la plus proche, peuvent émettre et recevoir des communications, et peuvent aussi chercher d'anciennes connaissances dans le Flux statique. Cependant, les capacités de transmissions restent limitées. Généralement, le Paradigme devra escalader une montagne ou accrocher une antenne dipolaire entre deux cimes d'arbres.

**SPÉCIALITÉ** : avec un peu d'effort, elle procure +2D à la compétence Légendes et +1D en Technologie. Tout appel de détresse coûte 1 point de Renommée et déclenchera l'envoi d'un Occulteur. Selon la distance, ce dernier pourra mettre jusqu'à plusieurs jours pour arriver.

◆ Communication

## TRAQUEUR

Un transpondeur est injecté dans le corps des Fusibles et parfois aussi d'autres Chroniqueurs afin de pouvoir les localiser par la suite à l'aide d'un traqueur. Cependant, cet appareil

n'indique pas de direction. Il se contente de clignoter de plus en plus rapidement lorsqu'il se rapproche de sa cible.

**SPÉCIALITÉ** : les traqueurs ont une portée maximale de 100 m.

◆ Orientation / Pistage

## COMBINAISON DE CHRONIQUEUR

Une combinaison de Chroniqueur regorge d'appareils technologiques. Des câbles relient les blocs E-Cubes à des fixations velcro sur le dos, les bras, et les jambes. Des capteurs enregistrent tous les mouvements et les transmettent à des microcontrôleurs situés sous le vocodeur. Grâce des séries de mouvements programmés et répétés de nombreuses fois, des impulsions sont envoyées jusqu'aux connexions afin de contrôler les différents modules fixés sur la combinaison.

**SPÉCIALITÉ** : une combinaison de Chroniqueur est toujours équipée d'applications lumineuses qu'ils surnomment « éclats » et impressionnantes à voir. Nombre de Clanistes reculent d'un pas face à elles. Le Chroniqueur bénéficie de +1D sur sa première interaction sociale face à sa cible (propriété « Première impression »).

◆ Armures

## MODULES

Il existe de nombreux modules pour les combinaisons de Chroniqueurs (voir ci-dessous). Une fois fixé, le Chroniqueur active le module avec un test d'INT+Technologie (1). En combat, cela compte pour 1 action. Tout module supplémentaire installé rendra leur utilisation plus difficile, car les mouvements doivent être bien distincts. La difficulté augmente donc de +1 par module. Cela signifie que si le Chroniqueur a installé les modules source, fumigateur, et dôme rayonnant, l'activation se fera à difficulté (3).

La plupart des modules peuvent être améliorés à l'aide de mises à jour de niveau I à III. La valeur en Ressources augmente de 1 par niveau. Par conséquent, un fumigateur de niveau III coûtera Ressources 4.

◆ Modules pour combinaison de Chroniqueur





## IMPRIMANTE À LETTRES DE CHANGE



### > SOURCE

Le module central, la « source », est une cellule de stockage d'énergie portée à la ceinture, et constitué d'E-Cubes reliés entre eux. Le niveau d'amélioration détermine le nombre de niveaux de module pouvant être alimentés en énergie en même temps. Le niveau maximum est de 3, mais rien n'empêche un Chroniqueur d'être équipé de plusieurs sources à la fois. Néanmoins, une seule cellule énergétique pèse déjà son poids.

◆ Modules pour combinaison de Chroniqueur

### > FUMIGATEUR

Une épaisse fumée grise s'échappe de fentes sur la combinaison, puis enveloppe le Chroniqueur, qui obtient +1 en défense passive par niveau pendant 2 rounds de combat. Le niveau détermine aussi le nombre de charges fumigènes. Au niveau 1, le Chroniqueur ne peut activer son fumigateur qu'une seule fois avant de devoir recharger ce module dans une Alcôve. Une impulsion électrique est nécessaire à son activation. Ce module dépend donc d'une source.

◆ Modules pour combinaison de Chroniqueur

### > DÔME RAYONNANT

Dans cette version avancée de l'éclat, des rayons laser sortent de l'épaulière et confèrent au Chroniqueur l'aura d'un dieu. Il obtient donc +1D par niveau à toutes ses interactions sociales. Des Clanistes superstitieux, pris de panique, s'enfuient ou se jettent aux pieds du Chroniqueur, le front dans la poussière.

◆ Modules pour combinaison de Chroniqueur

### > LUMIÈRE VERTE

Des lasers verts sortent de la combinaison, changent sa couleur et se mettent à vibrer. Quiconque fixe cette lumière verte est pris de nausée, a l'impression que ses yeux sortent de ses orbites, et ce qui n'est qu'un léger picotement au début se transforme en une migraine atroce. Les rayons peuvent être dirigés par le Chroniqueur. Les émetteurs sont généralement montés sur les épaules et la cage

thoracique, et couvrent un cône d'à peu près 45° devant lui. Fixer ces rayons laser sans lunettes polarisantes inflige un malus général de -1D par niveau de lumière verte, pendant 2 rounds de combat (celui où la lumière verte touche, et le suivant). Après utilisation, le module doit refroidir pendant 3 rounds de combat.

◆ Modules pour combinaison de Chroniqueur

### > DÉCHARGE ÉLECTRIQUE

Des filaments métalliques sortent de la combinaison pour couvrir les bras, les épaules et la cage thoracique. Si le Chroniqueur est touché à ces endroits, la source produit une puissance de plusieurs milliers de volts libérés sous la forme de décharges lumineuses et qui électrocutent l'attaquant. Le Chroniqueur devient alors une véritable arme vivante dans un combat. S'il est attaqué, son adversaire subit une perte de points d'Égo égale au niveau du module.

Cependant, une armure entièrement isolante offre une protection complète contre ce module. Le Chroniqueur peut aussi attaquer avec un test d'AGI+Mobilité. Il se jette sur son adversaire pour provoquer la décharge électrique. Suite à son utilisation, le module doit se recharger pendant 2 rounds de combat. Néanmoins, ce module représente un véritable danger lorsque le Chroniqueur est sous la pluie ou dans la neige, car il risque de mourir d'électrocution. Ce module doit rester désactivé dans tout environnement humide.

◆ Modules pour combinaison de Chroniqueur

### > HURLEUR

Des capteurs de pression sont répartis sur tout le corps du Chroniqueur. Lors de tout contact avec ce dernier, ils déclenchent un hurlement d'alarme à haute fréquence. Si le Chroniqueur est endormi, il se réveille aussitôt. Si un pickpocket déclenche l'alarme, il lui faut réussir un jet de PSY+Foi/Volonté (4) ou bien s'enfuir, paniqué.

Les hurleurs ne peuvent être améliorés. Ils ne dépassent donc pas le niveau 1.

◆ Modules pour combinaison de Chroniqueur