

## S078 LE CODE INTERDIT

La recherche scientifique explore des territoires inconnus. Les pionniers qui osent les braver sont exposés au pire, surtout s'ils s'éclairent au feu des Ténèbres et qu'ils laissent leur nature l'emporter sur la rigueur. Les Syhars, pourfendeurs des lois naturelles, connaissent bien ces risques ; le protocole exige donc de détruire sans tarder les créations imparfaites ou, pire, rebelles.

Athan Zakhil, maître du laboratoire de Thében, doit à présent goûter au fruit amer de sa négligence pour ne pas avoir eu le courage de tuer son chef d'oeuvre: Sasia Samaris, la Rose du désert. Cette technomancienne talentueuse, lasse d'être considérée comme une poupée, prit le chemin de la liberté en explorant les périlleux laboratoires du code Hybrid. Elle emporta tout ce qu'elle y découvrit, vola de nombreux projets à Zakhil et disparut dans le désert.

Depuis, S.O.78 est un laboratoire renégat doté de la technologie Hybrid. Les membres de ce laboratoire sont recherchés pour interrogatoire. Technomancie, recherche et exploitation de la technologie Hybrid, greffes expérimentales, prolongation de la durée de vie et optimisation des fonctions vitales des clones, Sasia Samaris et sa clique sont en quête de toutes les ressources disponibles. Les autorités syhars les soupçonnent d'intelligence avec l'ennemi et de trahison.

Les effectifs de S.O.78 sont très limités. La Rose du désert rassemble autour d'elle d'autres clones fugitifs et entretient ses recherches en perpétrant des vols d'une incroyable audace. Bon nombre de ses partisans nourrissent l'espoir qu'un jour les clones seront reconnus par leurs créateurs comme des êtres humains à part entière. Sasia, bien que motivée par l'ambition et la haine ambiguë qu'elle voue au Commandeur Séréd, se laisse peu à peu séduire par l'utopie des clones.

Les ressources de S.O.78 ne permettent pas de produire du mutagène en grande quantité. Sasia Samaris a donc eu recours à des greffes expérimentales pour accroître les capacités de combat de ses créations. Ce faisant, elle a découvert que l'absence de dépendance aux substances mutagènes, élément pourtant jugé indispensable par la majorité des technomanciens, accroît considérablement la durée de vie des clones. Cette découverte aurait un impact politique majeur si Sasia la dévoilait au grand jour.

## ■ DUCATS

25 Ducats équivalent à 1 Barter.

25 Ducats couvre vos dépenses pour un mois, à condition que vous ne soyez pas trop dépensier (maison exigüe et soupe quotidienne plus viande les jours de fête). Pour 10 ducats par mois votre niveau de vie est pauvre, pour 100 ducats il est aisé.

25 Ducats peut couvrir les dépenses pour une nuit de luxe et de bonne compagnie, une arme, un trajet en ballon taxi, un équipement ou un vêtement de bonne facture, la réparation d'un objet technologique, une semaine de protection assurée par un garde du corps, un trophée de bataille, un mois de maintenance et de réparations pour un véhicule...

## Introduction

# LE CLONE

Même après plusieurs centaines d'années, la fabrication d'un clone reste encore soumise à une grande part de chance. Les Alchimistes reproduisent les schémas de conception plus qu'ils ne les maîtrisent ! Totalemment asservis, sortant des cuves à l'état adulte, il peut parfois arriver qu'un clone soit défectueux, mais aussi qu'un clone standard se révèle être un véritable génie, qu'il développe un potentiel pour la Magie ou comme vous, et historiquement les orques, un penchant coupable pour la liberté et la rébellion.

Peu importe comment vous avez échappé aux griffes de vos maîtres, si jamais un biopsiste met la main sur vous, vous serez disséqué, ou recyclé et votre corps sera transformé en un gruau riche en protéines qui servira à nourrir clones et esclaves.

## une feuille de personnage pour **CADWALLON AW**

### ■ REGLES ADDITIONNELLES

#### LES CLONES REVENT ILS DE MOUTONS GENETIQUES ?

Les considérations humaines sont rarement prises en compte quand on fabrique un outil. Car c'est tout ce que vous êtes. Un outil qui a échappé à la main de son maître. Un outil peut être mal fini. Et par conséquent votre vie ne va pas être aussi facile qu'on pourrait croire. Choisissez deux des options ci-dessous, qui pourront ensuite être utilisée contre vous, en cas d'échec à un jet, comme manœuvres du MJ.

- Vous êtes trop précieux, matériel génétique rare, prototype audacieux, à moins que vous n'ayez entendu des choses que vous n'étiez pas sensé entendre. Votre ancien maître est à votre recherche, et tout les moyens sont bons pour vous renvoyer à la cuve ou aux laminoirs...
- Comme les servantes pourpres, créés pour quelques heures de plaisir à peine, vous vivez en sursis. Votre horloge biologique est une bombe à retardement. Combien de temps encore? Quelle est votre date de péremption? Vous trompez la faucheuse à l'aide de produits de contrebande et de drogues couteuses, mais le temps est un joueur avide, qui gagne à tout coup, sans tricher...
- On vous a créé pour combattre. La violence est dans votre sang. Vous avez du mal à vous contrôler, parfois sujet à des accès de rage incontrôlés.
- Vous n'êtes pas un modèle unique. Des copies de vous, rigoureusement identiques, sillonnent Aarklash sans que vous n'en sachiez rien. Quand vous arrivez quelque part, on vous connaît déjà parfois, en bien ou mal. Quiproquos problématiques, fausses accusation, voilà qui est pain béni pour les forces tortueuses du destin.
- Un défaut de fabrication, ça arrive. Fièvre, tachycardie ou asthme chronique, vous êtes affligé d'une faiblesse particulière qui vous a peut être fait mettre au rebus. Mais la poubelle n'était peut être pas si hermétique que ça...

## LA GREFFE

Voici un exemple de liste des manœuvres susceptibles d'intéresser un clone pour un Greffon: Régénération (Daïkinee), Toxique (Akkyshan), Dur à Cuir (Nain), Memoire éditique(Cynwall), Nyctalope(Drüne), nombre des manœuvres du Gob Mutant, Brute Epaisse (orque), Lame Dorsale (Syhar), 3 mètres (Wolfen), mais dans ce cas vous finissez tellement énorme et bardé de griffes d'acier que vous ressemblez plus à une abomination qu'à autre chose...

De toute façon, le MJ est seul juge de ce qu'il autorise à sa table.



# CREER UN CLONE

Pour créer votre clone, choisissez votre « nom », vos Stats, vos Manoeuvres, votre équipement, vos relations.

## NOMS

Vous n'avez pas de nom, à part peut être un que vous vous êtes choisi. Sinon on ne vous a jamais désigné autrement que par un matricule, une initiale, quelques poignées de chiffres...

## RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

À votre tour, choisissez une, ou deux des propositions suivantes :

- L'un d'eux vous a aidé à vous enfuir, ou a survécu à vos déficiences. Sa relation avec vous est à +2

- L'un d'entre eux vous apprend à vivre. Qu'est ce qu'un piano, un gâteau, la musique? Sa relation avec vous est à +2

Votre relation avec les autres personnages sont à -1. Il est difficile de comprendre comment vous fonctionnez, A moins d'être un autre clone, ou un syhar (dans ce cas elle est à +1)

Au tour des autres, listez les scores qu'on vous annonce. A vous d'estimer si vous êtes un clone de série, une réplique, conçu pour fonctionner en équipe (dans ce cas vous cernez vite comment vous pouvez interagir pour le mieux et aider votre équipe, ajoutez +1 aux scores annoncés); ou bien un prototype, unique et désorienté (-1 aux scores qu'on vous propose).

En option, si un des personnages est un syhar, ou vous traite trop en objet, votre nature d'évadé vous pousse à vous méfier de lui et en faire rapidement un schéma mental, au cas où. Marquez une relation à +2 avec ce personnage, placée sous le signe de la méfiance la plus totale.

Le personnage ayant le plus gros score en Relations devra choisir laquelle de vos Stats il veut surligner.

Le MJ choisira d'en surligner une autre.

## EQUIPEMENT

Vous possédez :

- Des robes de cuir une pièce d'armure 1A ou 2A à détailler.
- 15 Ducats
- Une arme au choix

Et deux de ces pièces au choix:

- un masque avec respirateur
- des rations en tablette
- une dose de mutagène
- une épée hache (3H hand messy)
- une arbalète des sables bien entretenue (2H close far)
- des documents incompréhensibles
- un fléau étrangleur (3H hand et)
- plusieurs doigts de votre créateur, que vous avez arrachés le soir de votre évasion et qui baignent dans le formol
- le reste de vos chaînes
- un système d'injection implanté
- Le corps embryonnaire d'un frère comme un siamois incomplet quelque part dans votre corps
- un monitoring implanté, cardio, respiration..

## STATS

Choisissez une série :

- Cool +2 Hard +1 Hot -1 Sharp +1 Weird 0
- Cool +2 Hard +2 Hot -2 Sharp +1 Weird -1
- Cool 0 Hard +1 Hot +2 Sharp +1 Weird -1
- Cool +1 Hard 0 Hot -1 Sharp +2 Weird +1

## MANOEUVRES

Vous avez toutes les Manoeuvres de base. Choisissez 3 Manoeuvres de clone.

## PROGRESSIONS

Chaque fois que vous faites un jet sous une de vos Stats surlignées, ou chaque fois que vous ramenez à zéro l'une de vos Relations, marquez un cercle d'expérience. Au cinquième cercle rempli, progressez et effacez.

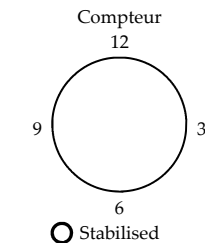
À chaque progression, choisissez l'une des options. Barrez-la. Vous ne pourrez plus la choisir à nouveau.

# NOM -

## STATS MANOEUVRES

<b>COOL</b>	Agir sous pression
	<input type="radio"/> Surligné
<b>HARD</b>	Agresser Saisir de force
	<input type="radio"/> Surligné
<b>HOT</b>	Séduire ou manipuler
	<input type="radio"/> Surligné
<b>SHARP</b>	Observer une situation, une personne
	<input type="radio"/> Surligné
<b>WEIRD</b>	Ouvrir son esprit au Ragnarok
	<input type="radio"/> Surligné

## BLESSURES



- Shattered (-1 Cool)
- Crippled (-1 Hard)
- Disfigured (-1 Hot)
- Broken (-1 Sharp)

## RELATIONS

Aider ou interférer

## MANOEUVRES AMOUREUSES

Faites l'amour autant que vous le voulez, depuis la révolte des orques, tous les clones syhars sont stériles.

## PROGRESSION

expérience ○○○○○○>>> augmentez

- Get +1 Cool (max +2)
- Get +1 Hard(max +2)
- Get +1 Sharp (max +2)
- Get +1 Weird (max +2)
- Get a new Clone move
- Get a new Clone move
- Get rid of a clone malfunction
- Get Moonlightning and 2 gigs
- Get a move from another playbook
- Get a move from another playbook

- Get +1 to any stat (max stat +3)
- Retire your character (to safety)
- Create a second character to play
- Change your character to a new type
- Choose 3 basic move and advance them
- Advance the other basic moves

## MANOEUVRES DU CLONE

- Armure Dermale:** votre peau a été renforcée. Vos os sont trempés dans l'acier. Des plaques d'os ou de chitine s'articulent sous votre épiderme. Ajoutez +1 à votre score en armure.
- Frères de Cuve:** vous n'avez pas échappé tout seul aux mains de votre créateur, d'autres clones vous ont suivi en cavale et se cachent sous diverses couvertures non loin de vous. Vous avez un gang et la manœuvre **Pack Alpha** (chopper). Pensez que ces clones sont pour vous comme une famille...
- Greffon:** si vous arrivez à expliquer au Mj comment une greffe d'organe ou une modification génétique vous permet d'avoir cette manœuvre, alors prenez une manœuvre d'un autre playbook.
- Mutagène:** pour un barter de mutagène vous pouvez enlever un point à une caractéristique pour l'ajouter à une autre pendant toute une scène (max 3) pour 3 barter supplémentaire ce maximum peut être monté à 4 mais vous ferez une jet de blessure modificateur égal au nombre de jet qui ont été effectués sous cette caractéristique.
- Parrain Génétique:** les syhars ont connu de beaux succès, et ils savent reinvestir sur les vieux modèles qui fonctionnent. Que ce soit grâce au patrimoine d'un inflexible clone Jadharis, d'un clone guerrier Dasyatis, d'un éclaircisseur comme le Skorize, d'une esclave de plaisir comme la servante pourpre ou encore aux gènes qui permettent à un clone Centurus de partager les pouvoirs psychiques des neuromanciens syhar, vous pouvez faire passer une de vos stats de 2 à 3, en fonction de votre parrain génétique...
- Trépané:** les biopsistes ont ouvert votre boîte crânienne pour vous faire subir une ablation usuelle chez nombre de clone. Depuis vous ne ressentez plus la peur. Votre Mj doit tenir compte de cet état des choses, que ce soit pour vous épargner certains jets ou en tant que manœuvre du Mj en cas d'échec à un jet.

## EQUIPEMENT ET DUCATS

## AUTRES MANOEUVRES

## POSSESSIONS