

BRIGADE CHIMÉRIQUE

AUX CONFINS DU MERVEILLEUX SCIENTIFIQUE



LE
JEU

ÉDITIONS
SANS-DÉTOUR



Table des matières

Préface	5
Nouvelle	
Le Brouillard du 26 octobre	7
Scénario	
L'Héritage de la Reine du Radium	17
Aide de jeu	
Par des chemis oubliés	28
Nouvelle	
Monsieur d'Outremort, un gentilhomme physicien	34
Scénario	
Les Griffes de Paris	39
Aide de jeu	
La Cagoule	51
Aide de Jeu	
La Maison aux rideaux rouges	56
Nouvelle	
L'homme au corps subtil	63
Scénario	
La Chasse au Radium	69
Aide de jeu	
Superscience & Vie	90
Scénario	
La Croix du Sud	106
Aide de jeu	
La Ligue Fantômas	118
Scénario	
La Frontière Rouge	124
Aide de jeu	
Le X-Club	133
Scénario	
Les Derniers Dévôts	139





Préface

Bienvenue dans ce supplément pour *La Brigade chimérique* – l'Encyclopédie et le Jeu

Le contenu

« **Aux Confins du Merveilleux-scientifique** » contient :

- trois nouvelles de Maurice Renard (le théoricien du merveilleux-scientifique), entrecoupées de fiches sur les principaux auteurs de l'époque ;
- de nombreuses aides de jeu (description de contrées lointaines, factions historiques et chimériques, gadgets superscientifiques, etc.) ;
- six scénarios indépendants couvrant les années 30, dans des ambiances variées mais toujours typiques de cet univers !

Chacun de ces textes sera l'occasion pour le Meneur de Jeu et les joueurs d'explorer l'une des facettes de la Brigade chimérique.

La complexe équation du radiumpunk

Bien que l'Europe de *La Brigade chimérique* puisse paraître familière, elle n'en est pas moins déconcertante pour beaucoup. Plongeant ses racines dans l'Histoire, l'œuvre (et le jeu de rôle qui l'adapte) puise également dans une culture populaire d'époque mal connue de nos jours. Le genre radiumpunk dont elle se réclame concilie ainsi la politique internationale, la littérature feuilletonesque, la superscience, les surhommes, etc. Il s'agit là d'une recette à l'équilibre précaire et certains Meneurs de Jeu peuvent se sentir décontenancés quand il s'agit d'écrire leurs propres scénarios.

L'un des buts de ce recueil est justement de fournir clés en main des exemples types d'aventures radiumpunk. Destinés à être joués directement, les six scénarios ont aussi pour but de montrer la voie : mixant les différents ingrédients selon des proportions variées, ils peuvent aisément servir de guides pour un Meneur de Jeu désireux de mieux appréhender l'univers de la Brigade chimérique – et la meilleure façon de le rendre à sa table.

De la même façon, les aides de jeu sont une boîte à outils dans laquelle le Meneur de Jeu peut puiser à loisir et dont il peut s'inspirer pour comprendre comment équilibrer l'historique et la littérature populaire de l'époque dans ses parties.

Enfin, les nouvelles de Maurice Renard permettent de se plonger directement dans le genre littéraire qui est l'influence majeure de *La Brigade chimérique*. Plus éditées depuis longtemps, ces histoires sont mises à disposition afin de faciliter l'immersion dans le merveilleux-scientifique le plus pur !

Le mot de la fin

Enfin, comme d'habitude les modestes auteurs de cet ouvrage n'ont eu qu'un seul objectif en tête en l'écrivant : permettre aux joueurs de *La Brigade chimérique* de s'amuser et de prendre du plaisir !

En conclusion, il ne nous reste qu'à vous souhaiter bon jeu !

La Confrérie du Radium

LE BROUILLARD DU 26 OCTOBRE

Une nouvelle de Maurice Renard

« *At this shadow I gazed wonderingly for many minutes. Its character stupefied me with astonishment. I looked upward. The tree was a palm.* »

- Edgar Allan Poe, A Tale of the Ragged Mountains.



Feu Chanteraine, le botaniste, de son vivant directeur du Muséum, a laissé de curieux mémoires. S'ils sont encore inédits, c'est qu'on y voit trop au naturel mainte figure contemporaine dont il sied d'attendre qu'elle n'en était pas digne. La coutume le veut ainsi. Nous détachons du manuscrit ces pages descriptives où, par exception, l'auteur ne traite pas des hommes d'à présent.



- Endossez votre caban, me dit Fleury-Moor, voici venir la fraîcheur, et je veux vous conduire à mes champignonnières modèles.

- Est-ce loin ?

- Non, certes. A deux pas. C'est là-haut. Le géologue désignait la faite de la colline.

- Voyez-vous cette bosse, Chanteraine ? elle mérite d'être célèbre. Notre-Dame de Reims en est sortie, du moins pour une fraction. L'échine se trouve entièrement perforée de galeries souterraines qui sont des carrières abandonnées. J'en utilise deux à l'éclosion de mes cryptogames ; elles s'ouvrent de l'autre côté de la hauteur. - Vous pouvez prendre votre fusil, la chasse m'appartient. Venez !

- Il est déjà tard... Trois heures passées.

- Nous serons de retour bien avant la nuit. Allons, en route !

J'emportai mon calibre 12 et ma gibecière. Pour être franc, l'excursion n'avait rien qui m'ennuyât - sauf le but mycologique - moi qui suis un vieil amateur de paysages et l'in-fatigable spectateur des crépuscules.

Date : 26 octobre 1907

Le sentier s'élevait doucement par les vignes vendangées et les champs d'asperges poussés en brousse après récolte. Des paysans coupaient ces légumes aé-

riennes et les amassaient pour les brûler. Cela faisait des lueurs un peu partout et de hautes fumées dans l'air calme. Nous montions, sans nous presser, vers un bois de cuivre et de rouille. Je regardais souvent par-dessus mon épaule la gorge et la plaine qui se découvraient. A l'orée du bois, le sentier fit un coude et, longeant la bordure, plaça devant nous l'arrondi de la vallée. Spacieux hémicycle évasé en face de l'étendue, elle offrait l'image accomplie de ce mois de brumaire qui venait de commencer. Malgré le temps hargneux et froid, malgré le ciel terne et la buée qui d'un voile précoce troublait les fonds marécageux, son manteau de frondaisons jaunies la revêtait d'un ensoleillement. Nul souffle n'agitait les ramures. De temps en temps quelque arbre s'effeuillait dans le bois, avec un petit bruit d'averse, pas gai. On entendait planer l'invincible recueillement précurseur de l'hiver. On sentait la campagne se stupéfier d'heure en heure et l'automne mûrir.

Avant de nous engager dans une tranchée sablonneuse, sous une voûte éclaircie d'acacias, nous fîmes halte. C'est alors que je parlai du brouillard pour la première fois, en observant que la gaze palustre embuait à présent toutes les basses terres, comme une moisissure dont la peluche grisâtre s'épaississait à vue d'œil. Une nuée plate faisait le siège de Cormonville ; d'invisibles fileuses tissaient, d'un bout à l'autre de la gorge, des traînées arachnéennes, stagnantes et toujours plus opaques, tandis que, par la plaine indéfinie, de longues raies vaporeuses stationnaient et se multipliaient sans que l'on vit comment. Nous n'étions pas repartis qu'elles avaient duveté tout l'espace, jusqu'au bord où la nuit se lève-rait tantôt.

- Dépêchons-nous, dit Fleury-Moor. On a si vite fait d'attraper un refroidissement !

Je le suivis dans le chemin creux.

Au bout d'un instant, il me parut que les entours devenaient troubles. Je passai ma main sur mes yeux, croyant qu'ils se brouillaient ; la taie persista. C'était la brume. Elle nous enveloppait de sa mousseline.

- Ne craignez-vous pas d'être surpris par le brouillard ? demandai-je.

Nous allions entre des murs de sable fauve stratifié de terre farineuse. Mon collègue avait pris une poignée de cette terre et me la présentait en l'émiettant. Je n'y pus voir qu'une infinité de parcelles calcaires, de minuscules débris de coquilles telles qu'ammonites et cornets, dont quelques-unes avaient subsisté dans leur tout, grâce à leur taille microscopique.

- Hein ! qu'est-ce que je vous disais, ce matin !

Ce qu'il m'avait dit le matin, je m'en souvenais à merveille ; et je revis l'instant où la 35 HP qui nous portait avait débouché de la forêt d'Ardenne. Ce fut soudain comme si le jour venait de se lever une seconde fois. La plaine champenoise s'étendait devant nous à perte de vue, blanche, crayeuse, largement ondulée de plis harmonieux qui nous semblaient en mouvement, et presque marine à force d'être immense et de paraître ondoyer. Les villages, disséminés de loin en loin, faisaient penser à des îles rocheuses. Les boqueteaux de sapins, carrant par-ci par-là leurs rectangles tirés au cordeau, simulaient d'étranges madrépores géo-

Une enquête délicate dans un contexte difficile

Maigret demande de l'aide

Les personnages sont conviés par le Commissaire Jules Maigret afin de se voir confier une mission des plus délicates : enquêter sur d'étranges meurtres. Le brave policier a eu vent des qualités des PJ et souhaite obtenir leur aide dans cette affaire aussi atroce que sensible.

Les personnages vont devoir user de discrétion et de finesse lors de leurs investigations. Ils devront rendre des comptes au célèbre commissaire mais également au CID, en particulier s'ils devaient utiliser de manière incontrôlée leurs capacités surhumaines ou si les crimes s'avéraient liés de près ou de loin à des surhommes.

La tension est encore vive dans les milieux policiers et judiciaires suite aux événements du 6 février 1934. Plusieurs policiers accusés de sympathie à l'égard des Ligueurs ont été suspendus ou mutés d'office, notamment.

La presse a fait ses choux gras de ces petits scandales et depuis la découverte des cadavres décapités, les articles se font plus pressants pour réclamer des résultats. Les journaux de droite font leur gorge chaude de l'incapacité de cette police mal dirigée par des hommes

au service d'un parlementarisme désuet. Il faut donc que les PJ démêlent rapidement les fils de cette sombre histoire.

Rendez-vous familial

Le rendez-vous a lieu non pas au 36 Quai des Orfèvres, au bureau de Maigret, mais dans son appartement parisien au 132 boulevard Richard Lenoir, dans le 11^{ème} Arrondissement. Les personnages ont été invités à s'y rendre de manière séparée afin de ne pas attirer trop l'attention.

Les personnages sont accueillis par la charmante Madame Maigret, un peu moins de la cinquantaine, souriante et aimable. Elle sait que son mari attend de la visite mais ne posera pas de questions embarrassantes. « Jules est en retard, » explique-t-elle, « il a téléphoné il y a quelques minutes pour prévenir ». Les personnages sont invités dans le salon des Maigret, une pièce assez cossue où de confortables fauteuils tendent leurs bras pourpres. Madame Maigret s'absente quelques instants, le temps de revenir avec du thé, du café et des petits gâteaux ; il est environ 17h. Les personnages peuvent jeter un œil rapide à la bibliothèque contenant quelques ouvrages d'histoire, des romans (dont certains de Gaston Leroux), une collection de pipes et dans un cadre la photo d'une petite fille. C'est l'unique enfant des Maigret, elle est décédée il y a une quinzaine d'années mais c'est encore une plaie vive.

des plus nauséabondes, qui ne semble pourtant pas déranger une partie des citoyens fatigués de se battre pour manger ou travailler.

Plusieurs écrivains-journalistes-politiciens continuent, après l'arrestation du Tribun, de porter la parole de l'antiparlementarisme (souvent teintée d'antisémitisme et de dénonciation des complots supposés de la franc-maçonnerie).

Leur rapport vis-à-vis de l'Allemagne de Mabuse est plus ambigu : on en trouve de fervents admirateurs mais aussi des nationalistes voulant en découdre avec les « Boches ». Il s'agit donc pour le Meneur de Jeu d'apporter quelques nuances dans sa mise en scène des liqueurs - tous, loin de là, ne sont pas des sympathisants du régime de Mabuse ou Gog.

Parmi les grandes figures de cette extrême droite, on trouve entre autre Charles Maurras : le cofondateur du mouvement royaliste Action française, qui est à la fois une revue et un courant politique. Cet homme de lettres est l'un des grands penseurs et l'une des grandes plumes des Liques, et il fait partie de ceux qui éprouvent une certaine méfiance vis-à-vis de l'Allemagne. Il ne faut toutefois pas se méprendre : il manie comme personne l'art de la provocation et n'hésite pas à appeler au meurtre dans ses virulentes tribunes écrites.

Edouard Drumont est quant à lui l'incarnation littéraire de l'antisémitisme le plus forcené. Il est le fondateur de la Libre Parole, journal qui vomit sa haine des Juifs à longueur de colonnes. Il est aussi l'auteur d'un ouvrage en deux tomes, « la France juive », qui tente de démontrer et dénoncer le complot juif et par là même le devoir fait à tous de les pourchasser. Les textes de Drumont trouvent un terrifiant écho dans les actes de Mabuse...

On trouve nombre de publications où la haine du parlementarisme, des Juifs et des Francs-maçons est une pratique courante, une manière de voir le monde et la France. On peut citer le journal catholique la Croix, qui durant cette période n'hésite pas à dénoncer les supposées maquilles du « Peuple décide ».



suite page suivante



L'Holothurie

Le véhicule de l'équipe du milliardaire belge.

- **Cuirassé** : 5
- **Maniabilité** : 2
- **Vitesse de croisière** : 3
- **Réserve de Combat** : 4
- **Armes et protections** : Torpille (Rayonnement d'attaque) : 3 / À vue / Instantanée / Contrainte Artificiel

Le Terror

Le sous-marin de Tanga Kionga.

- **Cuirassé** : 5
- **Maniabilité** : 4
- **Vitesse de croisière** : 4
- **Réserve de Combat** : 6
- **Armes et protections** : Torpille (Rayonnement d'attaque) : 4 / À vue / Instantanée / Contrainte Artificiel

Le Shwertwal

C'est le submersible utilisé par les hommes de Mabuse, si les personnages choisissent d'utiliser le Terror. Ce commando subaquatique allemand est composé de dix individus, dotés de scaphandres superscientifiques et entraînés au combat sous-marin. Berlin n'allait évidemment pas laisser passer sa chance de récupérer une telle manne de radium - après tout, l'ancien surnom du Gang M n'était-il pas « les Pirates du Radium » ?

- **Cuirassé** : 4
- **Maniabilité** : 2
- **Vitesse de croisière** : 4
- **Réserve de Combat** : 5
- **Armes et protections** : Torpille (Rayonnement d'attaque) : 3 / À vue / Instantanée / Contrainte Artificiel

Le Crabe fantôme

Karl Bernhard von Malher est un surhomme autrichien, doté de pinces de crabe rougeoyantes en guise de mains. C'est un redoutable mercenaire qui a abattu le sous-marin de Nous Autres en Mer du Nord, ce qui explique l'absence des forces du Grand Frère dans la compétition. Cet effroyable pirate est prêt à tout pour s'enrichir, quitte à assassiner et couler des vaisseaux. Il est soutenu dans son office par cinq hommes de diverses nationalités, aux faciès de pirates bouffis et aux tatouages de condamnés à mort. Comme son nom l'indique, son submersible est doté de longues pattes de crabe qui lui permettent de « marcher » sur le fond océanique.

- **Cuirassé** : 5
- **Maniabilité** : 4
- **Vitesse de croisière** : 4
- **Réserve de Combat** : 5
- **Armes et protections** :
 - Torpille (Rayonnement d'attaque) : 3 / À vue / Instantanée / Contrainte Artificiel
 - Encre de pieuvre (Rayonnement de protection) : 4 / Personnelle / Une scène / Contrainte Artificiel / Opacité

Fergus Eel

Cet ancien espion écossais a été fait prisonnier en 1929 par l'immonde Docteur Sarraskine, qui a métamorphosé son corps en celui d'un homme-anguille. Après s'être échappé, il a continué à agir comme espion de Sa Majesté, affrontant Ambrose Vollmer en 1932 avant de rejoindre le Club Diogene plus récemment. D'apparence humanoïde, sa peau est grise, lisse, son squelette particulièrement souple et il est incapable de vivre sur la terre ferme. Il peut produire de puissantes décharges électriques et fait appel à une armure sous-marine pour améliorer sa résistance. Minuscule et rapide, il y a peu de chances de toucher Fergus Eel.

Gérer la course et les combats

En premier lieu, le Meneur de Jeu doit noter les vitesses de croisière de tous les vaisseaux sur une feuille blanche. Cela lui permettra de tenir les comptes, selon les rencontres. Libre à lui de gérer les sous-marins des PNJ comme bon lui semble, en les faisant s'affronter entre eux ou disparaître. Cela n'a pas d'importance pour la suite du scénario. **Pour simplifier la gestion des vitesses : seule la vitesse de croisière des personnages bougera selon leurs rencontres. Celle des PNJ restera constante. Si à la fin du voyage, la vitesse des personnages est supérieure à l'adversaire le plus rapide, cela signifie qu'ils arriveront les premiers.**

Par contre, lorsque le submersible des personnages se retrouve confronté à un rival ou à une créature, le Meneur de Jeu doit faire appel aux règles de combat. Une opposition entre deux combattants sous-marins (qu'il s'agisse de submersibles ou d'un poulpe géant) se déroule de la même façon qu'un combat classique (cf. p.196 du Livre de Base). La Réserve de Combat du navire est divisée selon ses actions : initiative, attaque, défense ou action libre. Par défaut, c'est le score en Maniabilité du submersible qui est utilisé dans tous ses tests, avec l'ajout du niveau des armes lorsqu'elles sont actionnées.

Pour rendre un combat subaquatique plus trépidant et impliquer les personnages, ces derniers peuvent être mis directement à la direction du sous-marin : à son gouvernail pour agir vite, à ses sonars pour esquiver, à ses armes pour attaquer. Dans ce cas, ce n'est plus la Maniabilité du sous-marin qui est utilisé avec la Réserve de Combat, mais l'Attribut du personnage (modifié éventuellement par un Pouvoir : comme un surhomme utilisant son ouïe extraordinaire

pour améliorer les échos du sonar). De plus, le personnage qui agit doit lancer le nombre de dés du submersible. Plus le sous-marin est endommagé et moins il aura de dés en main.

***Exemple :** à bord de leur submersible, les personnages sont attaqués par le « Crabe fantôme » du mercenaire Karl Bernhard von Malher. Pour rendre le combat plus intéressant, le Meneur de Jeu décide d'impliquer les surhommes en leur faisant prendre en partie le contrôle du navire. Deux des personnages doivent se charger du gouvernail et des canons, tandis qu'un autre doit remplacer le responsable du sonar, blessé suite à une petite explosion. La Réserve de Combat du sous-marin est de 5 et les joueurs doivent décider comment ils la répartissent pour ce tour entre initiative, attaque, défense et autre. Ils choisissent de ne pas modifier l'initiative du vaisseau, ce sera donc sa simple valeur en Maniabilité qui s'appliquera.*

Pour l'attaque, le personnage responsable des torpilles décide de remplacer le niveau du submersible par sa propre valeur en Prestesse (5). Ce score sera ajouté à la partie de la Réserve de Combat choisie (2), ainsi qu'au niveau des torpilles (4). Il tirera donc sa première salve avec un total de 11 auquel s'ajoutera le résultat du lancer de dés.

Les deux autres surhommes, quant à eux, préfèrent joindre leurs efforts pour éviter une attaque. Le reste de la Réserve de Combat (3) est donc placé en défense, et ajouté à leurs scores d'Attributs en Prestesse (5 pour le pilote) et Cognition (5 pour celui chargé du sonar). Avec un total de 13 avant lancer des dés, ils ont de quoi se préparer au pire. Pour chacun des Tests de ce tour, ils pourront lancer 3D6 puisque le navire n'est pas encore endommagé.



FERGUS EEL

Attributs		
Robustesse 4	Prestesse 6	Ténacité 4
Cognition 4	Sensibilité 4	Allure 2
Vitesse de croisière : 4 (le voyage est épuisant pour lui et il doit faire des pauses régulières)		

Profils

Aventurier 4
Policier 4
Scientifique 3

Réserve de Radium 5
Réserve de Combat 10

Pouvoirs :

- Souplesse d'anguille (Anatomie surhumaine : Prestesse) : 2 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine
- Anguille hybride (Immunité biologique : amphibien) : 6 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine / Contrainte Circonstance (ne peut pas vivre en dehors de l'eau)
- Électrochoc (Rayonnement d'attaque) : 5 / Toucher / Instantanée
- Armure sous-marine (Armure naturelle) : 3 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Artificiel

La montre à rebrousser

Courrier du Professeur
Labalette, accompagnant
un colis qui n'est jamais arrivé
à destination, adressé
à Hareton Ironcastle

(janvier 1937)

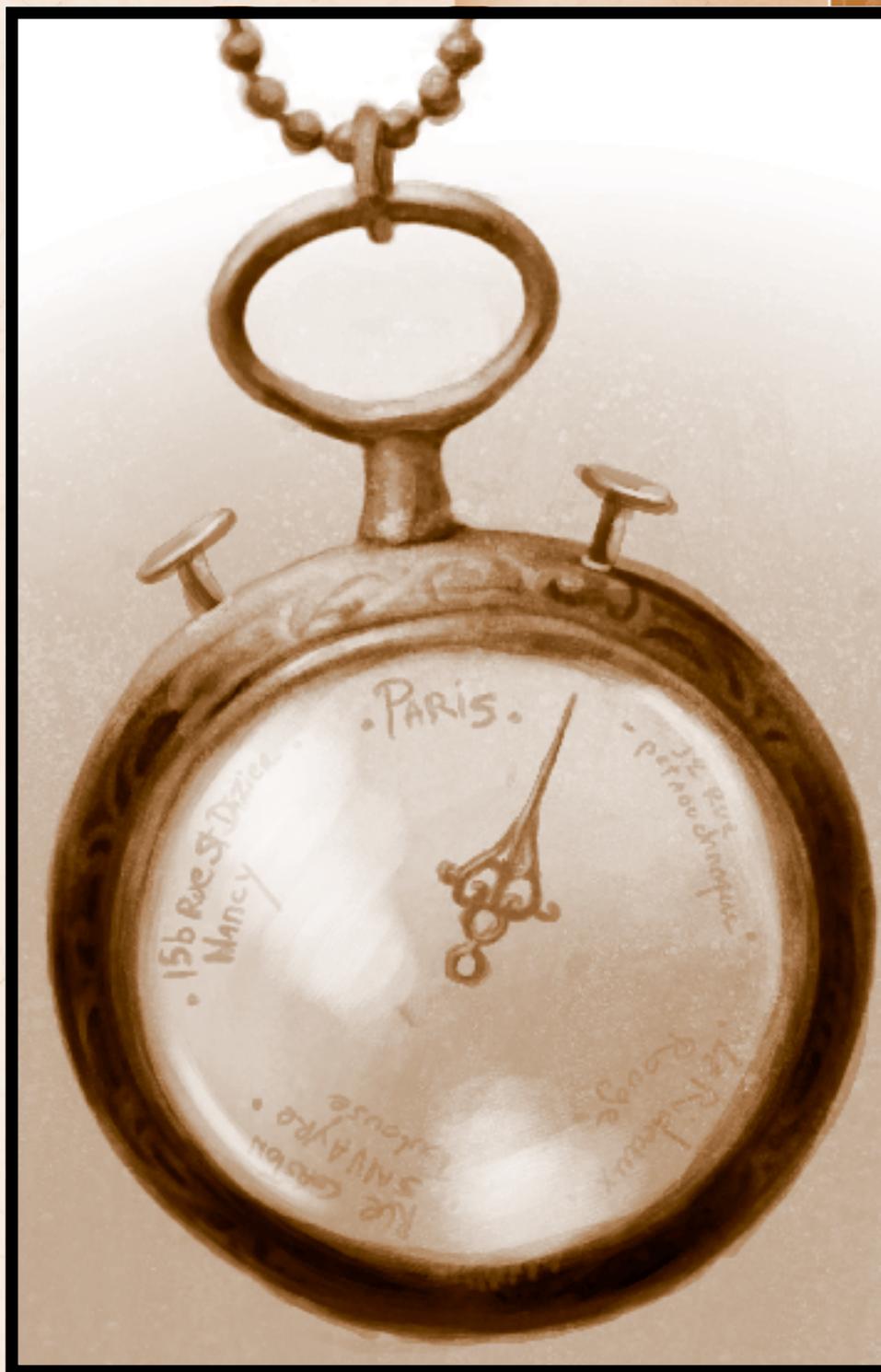
J'espère que mon cadeau arrivera à temps avant votre départ pour cette fameuse exploration de l'Himalaya. On dit de Shangri-La que c'est un endroit magique mais inaccessible, protégé par des hordes d'hommes des neiges, d'aigles des glaces et de dragons crachant le feu. Je n'ai malheureusement pas pu me rendre sur Paris assez tôt pour vous croiser au Club de l'Hypermonde, trop accaparé par mes affaires en Algérie et par l'étude des ossements monumentaux d'une baleine du désert. J'ai pleinement confiance en vous pour trouver les portes de cette cité interdite et ramener au Club de quoi les enthousiasmer durant des mois. Nous savons tous que rien ne vous arrête et que vous en avez vu d'autres ! Cependant, permettez-moi de vous offrir ce modeste présent (dans la boîte jointe à ce courrier) qui, j'en suis certain, vous apportera chance et félicité dans votre voyage.

Il s'agit d'une de mes créations, que j'ai simplement baptisée « la montre à rebrousser ». Même si elle ressemble effectivement à une montre ordinaire, elle n'indique pas l'heure mais fonctionne comme un chronomètre et une boussole. En réalité, ce petit appareil enregistre votre position lorsque vous le déclenchez et vous y ramène aussitôt après que vous l'avez désactivé. Ainsi, vous pouvez prendre un itinéraire sans crainte. Il vous suffit d'enclencher cette montre une première fois lorsque vous avez un doute et si jamais il vous arrive malheur, un second clic suffira à vous ramener instantanément à votre point de départ, histoire d'essayer un chemin moins périlleux. Mais attention cependant mon bon ami ! Cette montre ne peut pas se souvenir de votre position initiale au-delà d'une heure. Si vous ne déclenchez pas son deuxième bouton avant ce laps de temps, elle sera incapable de vous transporter dans le lieu qu'elle a enregistré. Pensez-y bien avant de vous jeter dans un gouffre, de tenter le diable ou de vous rendre dans une grotte sans fond ! Plus d'une heure et la montre ne vous fera jamais rebrousser chemin ! (...)

Caractéristiques de la montre

La montre à rebrousser est un engin de téléportation miniature qui agit en deux temps. Dotée de deux boutons-poussoirs, elle ressemble à une petite montre à gousset, équipée d'une seule aiguille. Un appui sur le premier

bouton permet d'enregistrer automatiquement la position géographique du lieu où le personnage se trouve. Immédiatement après ce premier déclenchement, le compte à rebours d'une heure commence. Le second bouton n'est actif que durant cette période de soixante minutes. Au-delà, l'artefact oublie le lieu enregistré et est incapable d'y reconduire son porteur. Par contre, si le second bouton est enclenché dans ce délai, la personne est immédiatement téléportée au lieu mémorisé. La montre s'avère ainsi particulièrement utile pour revenir sur les lieux d'un site, lorsqu'on sait pertinemment qu'on n'aura pas le temps d'y retourner par ses propres moyens (ou lors d'un périple à haut risque) : chute d'une montagne, spéléologie, sortie au fond de l'océan sans possibilité de revenir à la nage, etc.





Les Plutoniens

Les Plutoniens sont des humanoïdes d'environ 2 m 20. Ils sont fins et élancés. Ils ont la peau bleu gris, de larges et longues mains. Aux épaules, ils ont des restes de l'évolution de leur espèce sous la forme de deux petites pinces atrophiées. Elles servent à présent à accrocher les médailles et bijoux qui représentent le statut social de la personne.

Leur visage est plat. Ils n'ont pas de nez mais deux petites fentes nasales. Ils ont quatre gros yeux noirs et brillants (un peu comme ceux de certaines araignées). Leur bouche est équipée de deux chélicères. Ils vivent environ cent trente ans.

Les Plutoniens sont habitués aux températures glaciales de leur planète et portent des sortes de toges de tissus épais

(comme un mélange de toge romaine et de kilt écossais).

Le seul moyen de distinguer les femmes est de regarder les yeux et la taille. Les yeux des femmes sont plus petits et leur taille est plus marquée. Les Plutoniens naissent minuscules et sont ensuite couvés un certain temps dans une sorte d'œuf constitué de sécrétions parentales. Une fois sortis de cet œuf, ils sont ensuite élevés par leurs parents.

Le régime alimentaire des Plutoniens est constitué de viande d'*hakwab* mais surtout de champignons. Il y en a de toutes sortes, aux goûts divers. Les Plutoniens se servent de leurs champignons pour faire un alcool qui titre à 60° (autant dire que cela va réchauffer le personnage qui y goûtera) et qui procure certains effets psychotrope - en plus de l'ivresse - à celui qui en abuse.

Politique et religion

Les Plutoniens sont organisés en douze clans. Par le passé, il y a très longtemps, le « Temps des Mémoires des Aïeux », les clans se sont livrés à la guerre mais très vite, ils ont arrêté les hostilités et se sont accordés pour fonder Plutonia et se partager la ville.

Voici les noms des 12 clans : Martwa, Marwab, Martchak, Margâar, Martak, Mardal, Marabi, Markwat, Maryabi, Martili, Maryab, Markur.

Tous sont dérivés de Mar, pour Marduk - leur divinité.

La vie politique sur Pluton est organisée en Conseils. Chaque clan envoie siéger l'aîné et cinq assistants. Le Conseil comporte ainsi soixante-douze délégués. Parmi eux, les trois plus anciens forment le Triumvirat qui a un peu plus de pouvoir. Ce pouvoir est totalement non officiel mais l'avis de ces trois sages est particulièrement respecté. Certains clans intriguent donc et envoient le plus vieux d'entre eux pour siéger. Il arrive ainsi que le Triumvirat soit composé de vieillards grabataires qui ne comprennent plus tout ce qui se passe. Le Conseil siège au Dôme : un grand bâtiment rond qui forme le centre de la ville. Autour, chaque clan dispose de sa « Maison », son établissement officiel.

Comme déjà évoqué, Marduk est le dieu des Plutoniens. C'est aussi un dieu terrien très ancien qui siégeait à Babylone. Vénéral par les Mésopotamiens comme le plus grand dieu du panthéon, il avait, grâce à la puissance créée par la dévotion de ses fidèles, étendu son culte jusque sur Pluton, se faisant adorer des Plutoniens primitifs. Lié aux deux planètes, il a vu son culte décliner sur Terre et a adopté plusieurs identités, renaissant sous diverses formes, notamment au sein du panthéon slave. Son culte sur Pluton est resté proche de sa forme originelle. Il y a souvent des processions organisées en son honneur. Et pour récompenser les fidèles, il leur fait don du Regard de Marduk : un bassin dans lequel la surface de l'eau permet d'observer la Terre.

Le Regard de Marduk permet d'observer la Planète bleue, d'entendre et de voir ce qui s'y passe.

Attributs

Robustesse 2

Cognition 2

Profils

Artiste 3

Mystique 3

Homme d'église ou Magistrat ou Militaire ou Ouvrier ou Politicien (en fonction de la caste) 4

Douvoirs

- Résistance au froid (Immunité biologique) : 5 / Personnelle / Illimitée / Contrainte
Apparence inhumaine (Plutonium)

Pressesse 3

Sensibilité 3

Ténacité 4

Allure 2

Réserve de Radium : 3

Réserve de Combat : 4 à 7 selon la caste



