



Les forces spéciales de la Communauté

aide de jeu n°7 pour

LÉGENDES DU
NOUVEAU
SOLEIL

La Lune n'allait pas tarder à être pleine, et pendait dans le ciel comme une pomme verte. Des soldats expérimentés me dirent que les combats les plus violents se déroulaient toujours aux alentours de la pleine Lune, car on dit qu'elle provoque la folie. J'ai tendance à croire que c'est plutôt parce que sa lumière permet aux généraux de faire venir des renforts de nuit.

La Citadelle de l'Autarque, chapitre 21, « Déploiement »

Le Manoir Absolu est confronté, depuis des siècles, au délitement de son autorité dans les contrées reculées de la Communauté, et à l'émergence de diverses menaces venues de l'intérieur et de l'extérieur de son territoire. Armigers renégats à la tête de hordes, commandos de saboteurs ascien, automates de guerre sapients, cellules anathématiques subversives ou encore Cacogènes hors de contrôle... ces menaces de haute intensité, prenant parfois racine à des milliers de milles du siège du pouvoir, ont amené l'Autarque de confier à l'Hypogée Acanite le commandement unifié des forces spéciales militaires qui avaient vu le jour l'une après l'autre tout au long de la tumultueuse histoire de la Communauté. Ces forces étaient souvent des détachements venus de légions ordinaires et se sont de plus en plus spécialisées. Aujourd'hui, ces unités pérennes sont déployées pour mener des opérations *ad hoc* contre les ennemis les plus dangereux de l'Autarque.

Sources d'aventures dotées d'une ambiance rugueuse et militaire, les Forces spéciales de la Communauté forment une famille confidentielle de quelques centaines d'hommes, risquant leur vie dans d'audacieuses missions. Dans les lignes qui suivent, nous présenterons certains de ces corps spéciaux, au sein desquels les PJ peuvent opérer, être embarqués le temps d'une mission en tant que guides ou consultants, ou par lesquels ils peuvent être sauvés – ou attaqués.

Au sein de toutes ces unités, le mérite, les aptitudes et l'ancienneté garantissent l'ascension dans les rangs ; les Armigers n'y ont pas la primauté. Les armureries stellaires du Manoir Absolu leur sont, bien entendu, ouvertes.

LA SECTION MISHIPESHU

Ces hommes sont spécialisés dans les interventions en jungle, jungle fractionnée, forêt vierge, fleuve, marécage ou mangrove et sont nommés d'après un mythologique félin aquatique des légendes autochtones (c'est aussi leur emblème). L'élément aquatique est omniprésent dans leurs missions. Cette section est privilégiée pour opérer dans la gigantesque jungle d'Ouroboros – l'Enfer vert.

Capacités

À l'aise dans la jungle profonde, les fleuves et les marécages, ils connaissent les principales espèces animales dangereuses sur terre comme dans l'eau, ainsi que les animaux ou végétaux comestibles permettant de tenir de longues périodes en autonomie. Les Mishipeshu reçoivent une formation poussée dans la confection de pièges improvisés avec les matériaux disponibles sur place, et dans l'escalade d'arbres ou de falaises où ils installent des postes d'observation et de tir. Adeptes du franchissement de cours d'eau, ils savent bâtir des ponts de singe, traverser à la nage, à gué ou en pirogue.

Missions particulières

❖ Combattre les commandos que le Dominion ascien envoie à travers l'Ouroboros pour mener des opérations de guérilla contre les contrées nordiques de la Communauté.





❖ Échanger diplomatiquement avec diverses peuplades forestières très farouches, en particulier le Peuple-serpent.

❖ **Graine de scénario** : la section Mishipeshu est envoyée pour arrêter ou neutraliser un officier renégat qui a trahi la Communauté et décidé de se tailler un royaume dans l'Ouroboros à l'aide de son détachement de soldats endurcis. Il détient une arme puissante et secrète. Les Ascien aussi on eu vent de cela et décident d'envoyer un commando pour se saisir de l'arme.

Paquetage

Le paquetage des Mishipeshu diffère sur de nombreux points de celui du légionnaire. Il contient notamment un hamac (dormir au sol étant dangereux dans l'Ouroboros). Leur uniforme comporte des bottes très résistantes et étanches, doublées de guêtres. Le casque et le masque à gaz réglementaires leur sont attribués mais sont rarement portés – un bandana est préféré. Leur treillis, camouflé, est fait de tons bariolés (kaki, marron, verts, etc.), et est en tissu déperlant. Ils n'ont ni cote de mailles, ni bouclier. En opération, les soldats se camouflent fréquemment le visage.

Citons d'autres équipements qui leur sont particuliers :

- ❖ Du matériel d'orientation, de franchissement, de défrichage, une trousse médicale suréquipée, une radio (portée dans un sac, elle pèse 10 kg. Elle a une portée vocale de 10 km et permet l'envoi et la réception de messages cryptés de 500 caractères jusqu'à 100 km).
- ❖ Côté armement (en dehors du glaive et du couteau) :
 - ♦ Des armes stellaires leur sont souvent attribuées.
 - ♦ Pour l'infiltration, un fusil ascien de type « Souffle ».
 - ♦ Ils sont dotés de grenades, d'explosifs et de mines antipersonnel.

LES FRANCHISSEURS

Capacités

Cette unité est spécialiste de l'environnement de montagne et l'environnement glacial (banquise, taiga), dont le climat est susceptible de changer brutalement. Ces soldats dominent les milieux de haute et de moyenne montagne et en connaissent les principales espèces animales ou végétales utiles ou nocives. Capables d'endurer de longues périodes de survie, ils fabriquent ou adaptent des abris de fortune (igloos, cavernes, abris en pierre sèche, etc.). Formés à l'escalade et à la glisse (ski, luge), ils détiennent une bonne connaissance des explosifs, souvent utilisés au cours de leurs missions (création d'éboulements ou d'avalanches, dégagement d'une voie, etc.). Cette section est donc désignée pour intervenir le long

de la cordillère des Sentinelles, ou dans le Grand Sud de la Communauté, où une peuplade servant Érébus, les Périsciens, s'en prend parfois aux populations.

Leur emblème est la fleur perce-neige.

Missions particulières

- ❖ Surveiller les montagnes de la Communauté et repousser l'ennemi ascien progressant par la voie des hauteurs.
- ❖ Réprimer le banditisme de moyenne montagne, en éliminant ses chefs.
- ❖ **Graine de scénario** : la section des Franchisseurs est mobilisée pour mettre un coup d'arrêt aux activités d'une horde de montagnards, qui ont mis la main sur d'antiques robots excavateurs géants. Après les avoir réparés avec l'aide d'un thaumaturge, ils ont entrepris d'éventrer les montagnes à la recherche de tombes ancienne truffées de trésors. Or, ces trésors appartiennent à l'Autarque.

Paquetage

Les Franchisseurs possèdent des effets plus chauds que ceux du légionnaire. Leurs vêtements camouflés sont de couleur claire tachetée de gris, en cuir doublé de fourrure. Porté par-dessus, ils arborent un anorak molletonné, sous la capuche duquel est porté le casque de combat. Si nécessaire, ils portent des lunettes anti-réverbération, et couvrent le bas de leur visage d'une écharpe de laine protégeant du vent glacial.

Ils emportent toujours avec eux (quel que soit le temps) le nécessaire pour mener des escalades simples (voire plus complexes pour les plus expérimentés – et certains Franchisseurs sont de vrais experts) : pic à glace, mousquetons, pitons, cordage, etc.

Ils portent souvent leur paquetage sur eux mais, en cas de besoin, deux soldats sont désignés pour tirer un traîneau contenant le barda de toute l'escouade. Ils chaussent, si nécessaire, des raquettes et emportent une paire de skis pour une descente rapide des pentes. Enfin, ils sont formés aux attelages de chiens.

Citons d'autres équipements qui leur sont particuliers :

- ❖ Du matériel d'orientation, une trousse médicale suréquipée, une radio (portée dans un sac, elle pèse 10 kg. Elle a une portée vocale de 10 km et permet l'envoi et la réception de messages cryptés de 500 caractères jusqu'à 100 km).
- ❖ Côté armement (en dehors du glaive et du couteau) :
 - ♦ Ils n'ont pas de bouclier.



- ♦ Des armes stellaires leur sont souvent attribuées.
- ♦ Ils sont dotés de grenades et, parfois, de mortiers ultra-légers individuels (Mod. +0, ZL 1 m, portée max. 250 m).

LA SECTION TRIDENT

Capacités

Cette unité est employée à la prise d'assaut des navires marins ennemis et à l'intervention en milieu sous-marin. Étant tout à la fois formé en navigation, aux types de navires et leur structure, à la connaissance de la faune marine et au combat à bord d'un navire, tout Trident doit être un nageur confirmé. Il doit également maîtriser le combat en milieu aquatique.

Missions particulières

- ❖ Arraisonner les navires de pirates, de contrebandiers, ou secourir des équipages pris en otage ou en difficulté.
- ❖ Neutraliser les krakens menaçants.
- ❖ **Graine de scénario** : la section Trident est mobilisée pour secourir cinq des derniers survivants d'une race humaine mystérieuse, enlevés dans l'Athara de Litius par des pirates du Levant. Arrachés à leurs cavernes maritimes, ces humanoïdes sont capables de respiration subaquatique... survivront-ils au voyage vers le repaire insulaire des pirates, enfermés dans la cale d'un navire bien gardé ?

Paquetage

Les soldats du Trident ne portent pas de cote de mailles mais une tunique en matériau flottant composite, résistante et légère. Leur casque est fait d'une version renforcée du matériau. Ils sont dotés d'un bouclier, pour les abordages.

Citons d'autres équipements qui leur sont particuliers :

- ❖ Du matériel de survie en mer (radeau gonflable équipé) ou en cas d'échouage sur une île déserte.
- ❖ Côté armement (en dehors du glaive et du couteau) :
 - ♦ Des armes stellaires leur sont souvent attribuées, avec une préférence pour l'arme à bulle de vide, dévastatrice sous l'eau (aggravation des DGT × 1) – elle doit être réglée à cet effet... sinon danger pour le tireur !

Les Tridents, lorsqu'ils opèrent sous la surface en tant que «nageurs de combat», utilisent un matériel bien spécifique : combinaison de plongée dont le fonctionnement est autonome (bouteilles plus recycleur) et palmes. En cas

d'intervention requérant de se déplacer sur le fond marin, les plongeurs peuvent s'équiper de semelles plombées. Les unités sous-marines possèdent un armement adapté : long couteau de combat sous-marin (sanglé à la jambe) et puissant fusil lance-harpon (1D8 DGT, portée 1).

Leur emblème est, bien entendu, le trident.

LES HARPIES

La section Harpie est spécialisée dans le combat aérien, l'escorte aérienne et l'insertion-extraction de personnels par atmoptère.

Capacités

Ce corps est l'élite des aéronautes de la Communauté. Il a en sa garde les atmoptères les plus performants et pilote la flottille personnelle de l'Autarque, ornée de l'image d'un Phénix azur, or et blanc. Ils sont versés dans la conduite de tout ce qui vole, du deltaplane autochtone au ballon d'air chaud, en passant par le zeppelin. Une petite branche de ce corps, spécialisée, suit deux ans de classes en commun avec la Légion et est entraînée au combat dans les milieux confinés ou la prise de contrôle d'un atmoptère. Tous les opérateurs maîtrisent le saut en parachute ou en contragravité.

Leur emblème est la harpie féroce, un puissant aigle d'Ouroboros.

Missions particulières

- ❖ Insérer et extraire des forces d'intervention ou d'aide médicale en territoire hostile.
- ❖ Aborder et prendre le contrôle d'un engin volant, quel qu'il soit.
- ❖ Amener à bon port les individus importants qui leur sont confiés et assurer leur sécurité en toute circonstance.
- ❖ **Graine de scénario** : la section Harpie doit tirer au clair et, si nécessaire, enrayer les ambitions d'un riche potentat qui a décidé de prendre la voie des airs. Depuis son énorme plate-forme volante, il menace la sécurité des voies aériennes car il dispose d'atmoptères puissants et agiles. Comme à leur habitude, les Extrasolaires n'interviennent pas... ils semblent même intéressés par cet homme.

Paquetage

Les Harpies sont dotés d'un manteau bleu saphir, décoré de soutaches et de liserés blancs, d'un béret orné d'une



plume d'argent et de brodequins dans lesquels le pantalon est rentré. À leur ceinturon, ils portent une arme de poing, en cas d'accident derrière les lignes ennemies ou de danger pour leur cargaison.

Citons d'autres équipements qui leur sont particuliers :

- ❖ Du matériel d'orientation et de mécanologie. En cas d'atterrissage forcé en zone hostile, un kit de survie et de camouflage, ainsi qu'une balise d'urgence. Une radio, emportée dans un coffret à bord de certains appareils, qui pèse 5 kg et est dotée d'une portée vocale de 5 km.
- ❖ Côté armement (en dehors du glaive et du couteau) :
 - ♦ Des armes stellaires leur sont souvent attribuées.
 - ♦ Ils sont dotés de grenades à concussion.

LES CROTALES

La section Croale est spécialisée dans l'évolution en milieu désertique, et s'est rendue maîtresse des milieux sablonneux, rocaillieux ou semi-désertiques. Au fait de la faune locale dangereuse (scorpions, vipères des sables, vers-dragons «kubu», etc.), ils savent tirer parti des maigres ressources présentes dans le désert : cactus gorgés d'eau, racines bulbeuses nutritives, lézards comestibles, etc.). Experts en furtivité, ils reçoivent des missions de combat, de reconnaissance, de patrouille ou de sauvetage de personnes. Capables d'effacer leurs traces pour confondre un poursuivant, ils peuvent s'enfouir sous le sable au cours d'opérations d'embuscade, respirant à l'aide d'un tube discret. Cette section est, bien entendu, privilégiée pour intervenir dans le vaste désert de Samadho, refuge de nombreuses tribus rebelles.

L'emblème de cette force spéciale est le crotales cornu.

Paquetage

L'équipement des Crotales, hautement modulaire, est conçu pour un climat désertique, aride et chaud (de jour) ou pour des nuits glaciales. Chaussés de bottes à semelles lisses adaptées à la marche dans le sable, ils portent une tenue de combat couleur ocre ou rocaille. Sur la tête, ils portent un casque, des lunettes et un masque filtrant, devant faire face aux tempêtes de sable. Le contenu de leur sac leur permet de cuisiner et de camper en toute discrétion. Leur pack médical est fourni en sérums contre les piqûres de scorpion ou les morsures de serpent. Leurs rations de survie comportent beaucoup d'eau - et ils ont les moyens d'en produire davantage. Ils peuvent monter à cheval, privilégiant toutefois le dromadaire pour les excursions en désert profond. L'ensemble des équipements de leur paquetage a été développé en matériaux légers.

Citons d'autres équipements qui leur sont particuliers :

- ❖ Du matériel d'orientation, de camouflage et des animaux utiles pour leurs déplacements. Une radio, portée dans un sac, qui pèse 10 kg. Elle a une portée vocale de 10 km et permet l'envoi et la réception de messages cryptés de 500 caractères jusqu'à 100 km.
- ❖ Côté armement (en dehors du glaive et du couteau) :
 - ♦ Des armes stellaires leur sont souvent attribuées.
 - ♦ Ils sont dotés de grenades, d'explosifs et de mines antipersonnel.

Missions particulières

- ❖ Stopper les activités des coupeurs de routes de caravane et autres bandits du désert en détruisant leurs campements ou en éliminant leurs chefs.
- ❖ **Graine de scénario** : les mouvements des dunes de Samadho ont récemment dévoilé une cité oubliée depuis des éons. Les Crotales doivent sécuriser la découverte, mais aussi en faire une reconnaissance approfondie, tandis qu'un chef local redoutable, à la tête d'une forte troupe de bandits, a décidé de s'approprier les lieux. Mais les trésors de la cité enfouie sont gardés par un aquastor puissant nommé Hathra-Asis, qui a le pouvoir de manipuler le sable comme si c'était une matière vivante...

