



Deneb Kaitos

Les Cendres de la Fédérations

Lionel "Armaklan" ZUBER

Version du 29 janvier 2012



Table des matières

I Peuples **10**

1 Humain	11
2 Centauriens	13
3 Snagir	15
4 Teldrim	17
5 Vélios	20
6 Nomade	22

II Histoire **24**

1 Chronologie humaine	25
2 Histoire Humaine	26
3 Histoire Snagir	32
4 Histoire Teldrim	34
5 Historique Vélios	35

III Gouvernements et Organisation **38**

1 Gouvernements	39
2 Organisations Secrètes ou Non	44

IV Les Mondes Fédéraux 46

- 1 Vivre dans les mondes Fédéraux 47
- 2 Voyager dans les mondes Fédéraux 52
- 3 Combattre dans les mondes Fédéraux 55

V Psy 57

- 1 Le psy dans les mondes connus 58
- 2 La marque des Ergios 58
- 3 Description des pouvoirs 59

VI L'Adversité 61

- 1 Les Eskadors 62
- 2 Les Ergios 64

VII Systeme de jeu 66

- 1 Le Personnage 67
- 2 La Résolution d'une action 72
- 3 Les conflits 81
- 4 La Progression 92
- 5 Véhicules 93

VIII Conseils de maîtrise 95



1	Maîtriser Deneb Kaitos	96
2	Maîtriser avec Fusina	96

IX Scénario - I believe i can fly !

1	Synopsis	100
2	Les lieux	100
3	Personnages et Forces en présence	101
4	Idées de scènes	103

X Prétire



Crédits

Idée Originale et Background

Lionel "Armaklan" Zuber

Système de jeu

Sébastien "Segle" Gelé

Lionel "Armaklan" Zuber

Illustration

Léandre "Salanael" Bernier

Benjamin "Dok" Conan

Elyon

Softroader

Gwenaël Gevrin

Relecture

Sébastien "Segle" Gelé

Conception graphique et maquette

Lionel "Armaklan" Zuber

Testeurs

Tous les joueurs du Trollune qui ont un jour participé à une table de Deneb Kaitos.



Licence

Deneb est un **univers de jeu de rôle**, sous licence **Creative Commons BY-NC-SA** dont le détail est à cette adresse : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.fr>.

Cette licence vous autorise à diffuser, modifier ce document, du moment que vous citez son auteur et que vos modifications soient sous cette même licence. C'est une licence virale. La seule interdiction est qu'aucun usage commercial de ce document n'est autorisé.

Les dessins et images de ce document sont par contre la propriété de leurs auteurs respectifs, et sont sous des licences différentes, selon chaque cas. Contactez l'auteur en cas de doute.

La dernière version de l'univers est disponible à l'adresse suivante :

<http://www.deneb-kaitos.org>

Bonne lecture !

Guide de Lecture

Pour faciliter la lecture, certaines zones ont été ressorties sur fond gris. Ces zones illustrent ce qui est écrit dans le reste du document. Un petit logo en haut à droite de ces zones indique leur objectif.

Règle ou Exemple



En dehors de la partie sur le Système de Jeu, ce type de zone indique un point de règle spécifique que nous avons jugé opportuns de traiter au plus près de la description qui s'y rattache.

Au sein de la partie sur le Système de Jeu, ce type de zone indique un exemple venant illustrer les règles qui auront été décrites.

Idée de scénario



Ce type de zone indique une idée exploiter en scénario. Ce peut être un court synopsis, une idée de personnage, ou simplement une idée de scène.

Note de conception



Ce type de zone indique une note de conception. Les notes de conceptions servent à expliquer pourquoi nous avons fait tel ou tel choix, autant au niveau des règles que de l'univers. Elles permettent au lecteur de mieux sentir l'objectif présente derrière un élément.

Introduction

La crise Fédéral

De nouveau, la guerre a éclaté... N'apprendrons-nous jamais de nos erreurs? La longue période d'anarchie qui a suivi les départs des Ergios ne nous a visiblement pas suffi. L'alliance Kaitienne, dans sa soif de pouvoir, n'a pas tenu compte de l'avis de la Fédération. Celle-ci a explosé en morceaux. Les anciens conflits rejaillissent comme si la paix n'avait jamais existé.

L'alliance Kaitienne a ouvert le feu mais tous guettaient la reprise des hostilités! Il n'a pas fallu longtemps pour que les grands vaisseaux de métal de l'alliance Terrienne affrontent les nombreux Teldrims et leurs troupes galvaniser par la prêtrise du Protectorat.

Les Snagirs, jusqu'alors pacifique et diplomate ont soudain changé de méthode! Le Consortium, la plus grande corporation Snagir vient de faire un coup d'état et de prendre les rennes de leurs gouvernements, forçant la lourde mécanique administrative à réagir et à passer à l'offensive.

Les Corporations, devenues multi-stellaire durant la période de paix, se sont lassées de la politique des gouvernements actuels. À la stupeur de tous, les principales corporations ont fondées le Bureau Corporatiste, un gouvernement sous leurs directions directes. Le Bureau Corporatiste s'est alors principalement opposé à l'Alliance Kaitienne. Ils ont déjà prit à l'alliance plusieurs systèmes, entraînant le déclin d'une puissance jusqu'alors dominante.

Et comme si tous cela ne suffisait pas, une nouvelle race est apparue, les "Eskador". Ces créatures sortis de nulle part ont ravagé une partie de Kaitos, l'ancienne capitale. Ils ont alors été

La Marque des Ergios

Au milieu de cette guerre, un événement étrange perturbe les puissances : certaines personnes ont développées des pouvoirs hors-du communs. Les mondes connus avaient déjà entendu parler de pouvoirs psy mais ils n'ont rien de comparable. Les marqués, c'est ainsi qu'on les nomme car ils portent sur eux un étrange tatouage, un ornement qui apparaît quand ils font usage de leurs puissances. La Marque des Ergios...

Ces porteurs sont des êtres hors du commun qui pourrait bien décider du sort des planètes fédérales.

Le Bureau Corporatiste l'a bien compris, l'amiral Vondrehen, chef de leurs armées, la porte. Il a formé l'unité Phénix, une petite escouade de force spéciale d'élite dotée de ce pouvoir. Elle est très vite devenue une force que les ennemis des corporations ont appris à craindre. L'Alliance Kaitienne a assimilé cette leçon dans la douleur.

Que joue t'on ?

Les joueurs interprètent tous des porteurs de la Marque des Ergios. Ce sont des personnages exceptionnels que ce soit grâce à leurs pouvoirs, ou par leurs compétences. Un pilote sera l'un des plus doués des mondes connus, un combattant fera partie de l'élite dont tous le monde a entendu parler, ...

Dans Deneb Kaitos, les héros auront une réelle influence dans la tournure que prendra les événements. Ils seront aux centres des intrigues, impliqués dans tous les événements importants. Selon leurs actes, les mondes connus pourront se réunir dans une démocratie éclairée, sombrer dans un tota-

litarisme militaire, ou au contraire disparaître et mourir devant les hordes d'Eskador qui déferleront sur la populace sans défense.

Seront-ils prêt à risquer leurs vies pour sauver cet univers ?

Pour faciliter l'approche du jeu, nous conseillons de commencer en tant que membres de l'unité Phénix, forces spéciales du Bureau Corporatiste. Cette approche permet de regrouper des personnages d'origines et de peuples différentes et offrent de nombreuses perspectives. Bien sûr, le meneur de jeu est encouragé à choisir une approche adapté à son groupe et à sa campagne. Jouer un petit groupe de Terrien luttant contre l'avancé de l'armée Teldrim, ou jouer un membre du puissant Consortium Snagir permet d'aborder l'univers de façon différente et tout autant intéressant.

Première partie

Peuples

Chapitre 1: Humain



1.1 Physique

En à peine un siècle, le corps humain n'a pas radicalement évolué. Toutefois nous pouvons noter quelques petits changements intervenus dans la physionomie des humains selon leur habitat d'origine. Les humains ayant vécu principalement dans l'espace ou dans une planète à faible densité (notamment lors de leur croissance) sont globalement plus grands (moyenne 1m77). Leurs corps sont plus élancés devenant alors bien plus propices aux déplacements souples et acrobatiques nécessaires à la vie dans l'espace, qu'aux efforts musculaires intenses. Inversement, ceux ayant vécu sur une planète ayant une densité supérieure à celle de la terre sont souvent plus petits (moyenne 1m55), plus trapus, et plus costauds. Cette évolution n'est toutefois pas suffisamment présente pour créer une véritable marque distinctive. Globalement, le corps humain s'adapte à ces différents milieux de vie. Humains : Mais cette évolution est lente et n'est pas encore arrivée à son terme.

1.2 Culture

Dans la théorie, les nations humaines sont regroupées sous la bannière de l'alliance Terrienne, une alliance puissante, unifiée, capable de faire face à l'adversité. Grâce à l'alliance Terrienne, les humains sont enfin ca-

pables de faire front commun vis à vis des autres peuples. Dans la théorie...

Dans la pratique, malheureusement, l'alliance Terrienne ne fonctionne correctement qu'en cas de crise. Le reste du temps, elle est une façade derrière laquelle se trouve encore 4 grandes nations, 4 grands blocs indépendants :

- l'Alliance Américaine qui regroupe l'Amérique du nord et l'Amérique du sud.
- la Fédération Européenne contenant l'Europe et les pays au bord de la méditerranée.
- l'Empire d'Orient, qui contient la chine ainsi que le Japon.
- l'Union Africaine

L'Union Africaine n'a que peu de moyen et de pouvoir. Pauvre, elle essaye désespérément de se sortir de sa misérable situation. On raconte que l'Union Africaine soutient secrètement plusieurs clans pirates, échangeant du matériel contre du ravitaillement et les richesses adverses. Certaines rumeurs accusent également l'Union Africaine de cacher une partie de ses forces armées parmi ces pirates...

Autrefois, la Fédération Européenne était une des puissances phares Terriennes. Présente sur le plan diplomatique et politique, elle était très engagée dans la Deneb, profitant de ses complexes rouages pour améliorer sa situation. La chute de celle-ci a porté un coup sévère à l'Europe. Aujourd'hui, celle-ci s'est fait plus discrète. Pour certains, l'Europe essaye actuellement de se faire oublier dans l'espoir que les autres nations Terriennes ne profitent de la situation actuelle pour se venger de nombreux coups tordus qu'elle a pu porter.

L'alliance Américaine est en réalité dirigée par une poignée de méga-corporations. Le gouvernement officiel est tellement corrompu et affaibli qu'ils n'ont plus aucun pouvoir sur leur propre politique. Toutefois, depuis la fondation du Bureau Corporatiste, ces méga-corporations se retrouvent dans une situation délicate. Engagées dans l'alliance Terrienne, elles ne peuvent pas officiellement s'allier au Bureau Corporatiste. Cette décision ne serait pas comprise par le peuple Terrien. Séparées du Bureau Corporatiste, elles perdent par contre un fort pouvoir commerciale et perdent donc de leur influence au niveau Galactique. Les corporations Américaines sont donc obligées de jouer à un jeu dangereux.

L'empire d'Orient est aujourd'hui la nation terrienne la plus puissante et la plus stable. Il s'agit d'un empire autoritaire fortement militarisé. Il représente la véritable force de frappe Humaine. Actuellement, l'alliance Terrienne est en guerre contre le Protectorat Teldrim. Dans les faits, ce sont principalement les forces de l'empire qui sont engagées. D'une manière générale, les habitants de l'empire sont extrêmement Xénophobes.

1.3 La Religion

Plusieurs religions terriennes ont survécu à travers les âges mais les plus pratiquées restent deux religions monothéistes : le Christianisme et l'Islamisme. Le bouddhisme, dans son expression philosophique, a également survécu et s'est vu doté d'un nouvel élan mystique, incorporant à ces croyances certains

éléments du Shintoïsme. Même si elles sont très présentes, les religions gardent, au niveau humain, un poids politique assez faible.

1.4 Ce qu'ils pensent des ...

- Centauriens : Ils se sont laissés corrompre par les Ergios. Un jour ils comprendront qu'ils sont toujours humains.
- Snagirs : Ces lézards arrogants pensent que rien ne peut les atteindre mais ils se trompent ! Avec leurs grands airs ils refusent de se mêler aux conflits des autres peuples, mais un jour ils devront faire face à leurs responsabilités.
- Teldrims : Des chats enragés qu'ils nous faut mater. Quand le peuple Teldrim aura appris à rejeter sa stupide foi, nous pourrions discuter avec eux plus sainement.
- Vélios fédéraux : Ce sont des frères d'armes, de potentiels alliés. Ils savent où est leurs forces et l'usent avec intelligence. Nous regrettons qu'ils soient si peu nombreux.
- Vélios impériaux : Nous ne les comprenons pas, ils ont abandonnés les mondes fédéraux sans explication. Je crois que nous devons nous méfier de leurs impératrices.
- Nomades : Des hors-la-loi, des exilés, ce qui se fait de pire dans chacun de nos peuples. Ils ont décidé de s'occuper des tâches ingrates... Pourquoi pas ? Prenons ça comme une sorte de réinsertion.

Création de personnages Humains



Lors de la création, les personnages Humains démarrent le jeu avec le trait suivant :

- *Sens de la tromperie (Social)*

Chapitre 2: Centauriens



majeures. Leur iris s'est totalement dilaté et recouvre maintenant l'intégralité de l'œil. Leurs yeux peuvent prendre des couleurs similaires à ceux des humains.

La peau des Centauriens est devenue sombre et terne, sans prendre toutefois la teinte brune de la population Africaine. Au contraire leur peau est maintenant gris-cendre. Leur couleur de peau leur vaut l'appellation de "petits Gris" chez les humains. Une appellation raciste chargée de mépris.

2.1 Physique

L'aspect des Centauriens est encore assez similaire à celui des humains dont ils sont les descendants. Toutefois, la vie sur Alpha Centauri a provoqué chez eux une évolution spectaculaire. À peine un siècle après leur arrivée, les Centauriens avaient déjà subi toutes les mutations qu'on leur connaît aujourd'hui. On suspecte des radiations originaires de leurs deux soleils d'être responsables de cette évolution rapide. Humains :

Les Centauriens sont plus petits que les humains. Ils mesurent en moyenne 1m49 pour un poids moyens de 40 Kg. Malgré leur taille et leur poids, ils n'en gardent pas moins des traits adultes et ne peuvent pas être confondus avec des enfants humains.

Leurs yeux portent l'une de leurs mutations

2.2 Culture

L'origine des Centauriens remonte au programme de colonisation Américain : Nouveaux Mondes. Lors de ce programme, les Humains ont envoyé 15 000 colons dans l'espace en direction de plusieurs étoiles dont Alpha Centauri. Des vaisseaux générations, des vaisseaux stases, ... Des vaisseaux de tous types furent envoyés à travers les étoiles. Les scientifiques terriens avaient largement surestimé la résistance et la qualité du matériel composant les vaisseaux. Très vite ceux-ci commencèrent à montrer des défaillances. La situation semblait désespérée quand des vaisseaux Ergios sont venus porter secours aux colons Terriens. Les Ergios transportèrent les humains survivants jusqu'à Centauri. Ils leur portèrent l'assistance nécessaire à la fondation de la colonie. Il ne restait toutefois plus que 10 000 colons. On estime l'intervention Ergios à environ 5 ans après

le début du projet.

Les Centauri ont fortement été marqués par cet épisode.

Ils ont tout d'abord hérité d'un grand respect envers les Ergios qu'ils considéraient, et considèrent toujours comme leurs sauveurs. Durant la guerre ils se sont d'ailleurs rangés du côté de ces derniers. Cette acte à failli leur coûter très cher lors de l'exil Ergios. Il a fallu une intervention diplomatique et militaire Snagir pour que les Centauriens soient laissés en paix et même intégrés à la fédération ! Humains :

Deuxièmement, durant leur installation ils ont beaucoup profité de l'aide Ergios. Leur planète natale porte encore des nombreuses traces de leur technologie. Les Centauriens sont sûrement ceux qui la connaissent et la comprennent le mieux. Les Ergios ne leur ont toutefois jamais appris à la reproduire. Actuellement la population Centaurienne s'élève à 30 000 personnes.

La famille est au centre même de l'organisation Centaurienne. Les parents Centauriens ont en moyenne 5 enfants.

Les Centauriens font front derrière le conseil des « Gardiens » et leurs élus, le Brash'Rack. Le Brash'Rack correspond au gouvernement Centaurien, ou à ce qui s'en rapproche le plus.

L'intégralité des Centauriens possède un lien Télépathique entre eux, canalisé par le cristal d'Agavas. Le Brash'Rack a la charge de protéger le cristal dans la capitale. Ce lien télépathique est le seul moyen connu de communication instantané entre deux points éloignés dans l'univers.

Les Centauriens sont donc extrêmement prisés pour leurs talents spéciaux par les différentes organisations de la Deneb. Ce

peuple reste toutefois très renfermé sur lui-même et le Brash'Rack surveille de près l'usage de la Télépathie.

2.3 Religions

Les Centauriens ont totalement abandonné les religions Terriennes et n'ont pas adopté de nouvelles croyances. Toutefois, leur vénération des Ergios et de leur savoir est telle qu'elle pourrait ressembler à une religion. Les Centauriens ne le voient pas ainsi. Ils savent que les Ergios ne sont pas des dieux, mais simplement des êtres à la technologie évoluée.

2.4 Ce qu'ils pensent des ...

- Humains : Malheureusement les Ergios n'ont pas pu ouvrir les yeux de nos frères. C'est à nous qu'incombe maintenant cette lourde tâche.
- Snagirs : Un peuple sage qui ne se laisse pas dominer par ses pulsions. Nous craignons toutefois qu'ils cachent des secrets peu reluisants.
- Teldrims : Un peuple jeune qui ne sait pas refréner leurs ardeurs. Leurs religions est la seule chose qui les tempèrent un peu et doit être maintenus coûte que coûte.
- Vélios fédéraux : Leurs grandes forces les ont rendus calmes et sûrs d'eux. Les Vélios sont nos meilleurs alliés et je pense que nous leur devons d'être encore en vie.
- Vélios impériaux : Quels secrets cachent l'impératrice pour s'être repliés ainsi. Si les Vélios ne se révoltent par contre elle, nous craignons pour la suite.
- Nomades : La vie est difficile dans les étoiles, les nomades ont appris à se serrer les coudes sans distinction de races. Si seulement d'autres peuples pouvaient en tirer une leçon...

Création de personnage Centauriens



Lors de la création, les personnages Centauriens démarrent le jeu avec le trait suivant :

- Lien Centaurien (Télépathie)

Chapitre 3: Snagir



3.1 Physique

Comme toutes les races de la fédération, les Snagirs sont des humanoïdes bipèdes. Ils ont toutefois la particularité d'être aussi à l'aise sur leur deux jambes postérieures, qu'en utilisant leurs quatre membres.

La seconde particularité des Snagirs est leur mode respiratoire : ils sont dotés de la respiration cutanée en plus de poumons. Ils sont donc capables de respirer sous l'eau comme en dehors. Le milieu aquatique fut autrefois leur milieu de prédilection, même si leurs cités sous-marines sont maintenant isolées.

En dehors de ça, la race Snagir est la plus petite de la Fédération, mesurant en moyenne 1m30. Leur peau est recouverte d'écailles et peut prendre diverses teintes selon leur milieu d'origine : vert, orange, ou marron. Leur visage est anguleux et totalement dépourvu

d'oreille.

Leur corps se termine par une longue queue n'ayant d'autre utilité que l'amélioration de stabilité qu'elle leur confère. Cette appendice leur reste de leur passé, une époque où, selon certains scientifiques, ils utilisaient cette queue pour se défendre, et leurs coups auraient été redoutables. L'évolution Snagir l'a toutefois rendue totalement obsolète.

Les humains font souvent le parallèle entre les Snagirs et les reptiles terriens comme par exemple les dragons de Komodo. Des études effectuées par des savants Snagirs ont bien sûr démenti toute possibilité de parenté même lointaine.

3.2 Natalité et espérance de vie

Les Snagirs ont un taux de reproduction extrêmement faible. Rares sont les couples qui auront plus de 2 enfants. Leur population a donc une forte tendance à la stagnation.

Par contre, les Snagirs ont une espérance de vie moyenne de 300 ans. Certains Snagirs ont même réussi à atteindre l'âge exceptionnel de 500 ans !

Un Snagir est considéré adulte à partir du moment où il a passé le Sssack'Hisssh, l'épreuve « d'âge adulte ». Cette épreuve consiste simplement à apporter une innova-

tion technologique (même mineure) qui sera validée par le conseil.

3.3 Culture

Il y a peu, la société Snagirs était encore fondée sur un système pyramidal très strict, très rigoureux. La Pyramide partait de l'échelon le plus proche, la famille, pour remonter jusqu'à l'Ambassadeur par diverses étapes : villages, clans, régions, planètes, ... Le système était alors démocratique, procédant par votes à chaque échelon. Le gouvernement était donc extrêmement long à prendre des décisions.

La prise de pouvoir réalisée par le Consortium est venue bouleverser cette méthode.

Le Consortium est organisé comme une société performante. La méthode est toujours pyramidale, mais le découpage se fait maintenant par domaine de compétences. Chaque personne de la pyramide a son domaine de responsabilité. Le Consortium attend de chacun qu'il prenne ses décisions. Plus question de votes, les décisions sont prises par un responsable. Le seul recours face à une décision est de consulter le supérieur de celui l'ayant prise.

Ce système est peut être moins fiable que l'ancien mode de gouvernement, mais il est bien plus réactif. Le Consortium, depuis son arrivée, a fait davantage évoluer les Snagirs que leur ancien gouvernement durant les trois derniers siècles.

Depuis l'arrivée du Consortium au pouvoir, les Snagirs sont devenus une force non négligeable dont chacun se méfie.

3.4 Religion

Les Snagirs sont antireligieux. Ils considèrent toute religion comme nuisible et contraire à leur esprit scientifique. La seule chose qui se rapproche d'une religion chez eux est leur croyance dans l'Esprit de la Machine. Toute machine, même la moins complexe, possède une âme qui lui est propre. Savoir parler à cette âme permet de devenir maître de l'objet et de sa technologie.

3.5 Ce qu'ils pensent des ...

- Humains : Ils ont un grand potentiel mais sont dévorés par leurs soifs de pouvoir. Tant pis pour eux, les Teldrims auront raison d'eux.
- Centauriens : Nous aimons ce peuple qui lutte pour sa survie. Dès qu'ils auront oublié les Ergios ce seront nos meilleurs alliés.
- Teldrims : Impulsifs, aveuglés par leurs religions, ils ne sont pas dignes de confiance. Heureusement ils sont facilement manipulable.
- Vélios fédéraux : Ils résolvent tous leurs conflits par la violence. Ce sont des brutes sans cervelles.
- Vélios impériaux : L'impératrice a été empreinte d'une grande sagesse quand elle s'est retirée du combat. Elle n'aurait toutefois jamais du reprendre contact avec les mondes fédéraux.
- Nomades : Ils partagent notre fascination et notre respect pour les machines. Peut-être pourrions-nous leur faire comprendre et entendre les esprits.

Création de personnage Snagir



Lors de la création, les personnages Snagirs démarrent le jeu avec le trait suivant :

- *Esprit de la machine (Intellect)*

Chapitre 4: Teldrim



4.1 Physique

Humanoïde bipède de taille légèrement inférieure aux humains (en moyenne 1m55), leur peau est recouverte d'une fourrure à poils courts qui peut aller du gris clair jusqu'au noir en passant par des teintes bleutées, parfois unie et parfois rayée ou dégradée.

Ils possèdent deux oreilles légèrement pointues et de petits yeux ayant souvent une teinte orangée. Leurs doigts sont munis de griffes rétractiles.

Les Teldrims sont réputés pour leur grande agilité et leur aptitude au déplacement silencieux. Leur allure générale n'est pas sans rappeler les félins que l'on peut trouver sur la planète Terre, les humains utilisent d'ailleurs souvent cette comparaison dans leurs moqueries...

4.2 Natalité et espérance de vie

Les Teldrims sont le peuple ayant le taux de natalité le plus élevé mais aussi l'espérance de vie la plus courte. En moyenne, un Teldrim a une espérance de vie de 40 ans. Un Teldrim peut espérer avoir 8 à 10 enfants. Un Teldrim est considéré adulte à partir de l'âge de 10 ans. Au-delà de 30 ans, un Teldrim est un ancien.

Les Teldrims sont la seule race à ne pas avoir de notion de famille. Les couples Teldrims se font et défont rapidement, en fonction des envies. Pour eux, il n'y a rien de choquant à changer tous les jours de partenaire. Les enfants issus d'une union ne sont pas élevés par leurs parents, mais directement par la communauté (par les membres de leur espèce plus exactement). Humains :

4.3 Culture

La société Teldrim est uniquement organisée sous la notion d'espèce. Chaque espèce possède ses propres spécificités et spécialités. De plus chaque espèce est également destinée à un type de métier précis. L'historique de leur planète ne présente pas la moindre trace de nations, leur peuple semble toujours avoir été uni.

Toutefois, le terme uni n'est pas non plus ce qui correspond vraiment au peuple Teldrim. Chacune des espèces à son propre gou-

vement, son propre dieu, et son propre représentant de droit divin : les prophètes. Seule l'entente entretenue par les prophètes permet de maintenir un semblant d'unité.

Les cinq espèces sont les suivantes :

- Les E'Rinims, destinés aux métiers scientifiques.
- Les O'Isthrioths, formant le corps combattants de leur peuple.
- Les An'Velanims, spécialisés dans toutes les actions nécessitant de la discrétion et de l'astuce.
- Les E'Malinoths, fervents défenseurs de l'art et de l'artisanat sous toutes ses formes.
- La dernière espèce n'a pas de nom... Il s'agit d'une espèce d'esclaves qui n'ont aucun droit ni liberté. Cette espèce est la seule qui n'a pas de représentant, ni de dieu d'ailleurs...

Les noms des cinq espèces majeures correspondent au nom de leurs dieux, on parle ainsi du peuple d'O'Isthrioth, du peuple d'E'Rinim, ... Ces quatre noms correspondent également aux noms des 4 lunes restantes gravitant autour de leur planète natale. Nul ne peut dire à l'heure actuelle si ce sont les dieux qui ont donné leur nom aux lunes, ou inversement. Quand à la dernière lune, ou ce qu'il en reste, nul n'a retenu son nom, et l'espèce qui y est lié n'en a plus non plus.

La société Teldrim est dans l'ensemble très figée, l'évolution au mérite est extrêmement rare, les Teldrims ne comprennent d'ailleurs pas ce principe. La diminution sociale est également très rare, mais peut arriver sur faute grave (les fautes très graves entraînent la mort). Les Teldrims sont les derniers à être entrés en rébellion contre les Ergios et leur aide a été précieuse dans la bataille.

Les Teldrims connaissent également un pouvoir psy depuis longtemps : la maîtrise du Tellien, leur bois sacré. Les Teldrims sont tous testés durant leur enfance pour savoir s'ils ont un potentiel dans ce domaine. La seule exception concerne les esclaves pour qui tout contact avec le Tellien est interdit. Les Teldrims qui ont un potentiel sont alors éduqués par la prêtrise et destinés à devenir, une fois adulte, prêtres à leur tour.

4.4 Les Teldrims et l'histoire

L'histoire est le centre de la culture des Teldrims. Chez eux, tout est affaire de traditions et de légendes. Car c'est sous forme de légendes que le peuple Teldrim garde une trace de son passé. Tous les événements, anciens comme récents, sont irrémédiablement transformés en légendes qui vont rentrer dans la Grande Epopée Teldrim.

Les prêtres sont les dépositaires de la Grande Epopée. Ils ont pour charge de la conserver et de la transmettre de génération en génération. Ils ont également pour fonction de conter aux autres membres de leur peuple les fabuleuses légendes afin que tous soit conscients du destin du peuple Teldrim. Tous les Teldrims ont un grand respect pour la prêtrise et la Grande Epopée qui est pour eux l'âme de leur peuple.

En dehors des légendes présentes dans l'épopée, les Teldrims n'ont pas de récit « objectif » de leur histoire ni de récit réellement daté.

4.5 Religions

Les Teldrims suivent les voies d'une religion unique qui guide leur peuple. Chaque espèce Teldrim est guidée par un dieu gardien. La prêtrise, gardienne des coutumes et de l'histoire du peuple Teldrim, est également le représentant de leur dieu.

La société Teldrim est une véritable Théocratie. Aucune autre croyance n'est tolérée.

4.6 Langage

Les Teldrims ont un unique langage articulé qui est la langue des esclaves. Tous les Teldrims connaissent et pratiquent cette langue utilisée pour la communication entre espèces. Dans cette langue, seules les consonnes ont une réelle importance. Les voyelles sont rajoutées à la prononciation uniquement pour rendre le langage plus agréable. Un même mot peut donc être prononcé de multiples manières différentes.

La langue des esclaves Teldrims a été définie en tant que langue commune. Toutefois, une orthographe précise a été alors définie pour chaque mot, voyelles comprises.

Les différentes espèces Teldrims possèdent chacune leur propre langage. Ces langages ne sont toutefois pas des langues articulées mais des langages corporels, prenant en compte des bruits, des postures, des gestes, et même le hérissément des poils. Il est difficile pour un Teldrim de reproduire le langage d'une autre espèce. C'est strictement impossible pour le membre d'un autre peuple. Seul les Teldrims esclaves n'ont pas leur propre langage corporel.

4.7 Nom

Les Teldrims possèdent deux noms :

- un nom complet
- un nom usuel

Le nom complet d'un Teldrim est en général assez long. Il est composé de cette manière :

- les deux premières syllabes corres-

pondent au nom de naissance. Il est donné par les parents en fonction du lieu et du moment de la naissance du Teldrim.

- les deux syllabes suivantes illustrent le passage à l'âge adulte.
- les syllabes suivantes illustrent les événements importants de la vie du Teldrim.
- le nom de l'espèce du Teldrim est rajouté à la fin

Hormis les deux premières syllabes, toutes les syllabes suivantes doivent être décidées et données par un prêtre. Chaque couple de syllabes a un sens propre. Le sens est déterminé par la consonne de chaque syllabe. Par exemple, l/r symbolise une victoire guerrière en tant que combattant, alors que l/k indique une victoire en tant que stratège.

Le nom usuel d'un Teldrim correspond, soit à son nom de naissance, soit à son nom d'âge adulte. Les esclaves ne possèdent qu'un nom de naissance.

Les prêtres peuvent également décider de retirer tout ou partie de son nom à un Teldrim (hormis son nom de naissance). Il s'agit d'une sentence grave et déshonorante pour les Teldrims.

Vous pourriez donc obtenir les noms suivants (en gras, la partie usuel du nom).

- **Malek'**VaeKat'O'Malinoth
- Ishak'**LiaKar'**O'Isthrioth
- Tandek'**Vilaer'**Tarvin'An'Velanim
- **Missia'**Valine'E'Rinims

4.8 Ce qu'ils pensent des ...

- Humains : Assoiffée de conquêtes, ils s'en sont prit à notre peuple. Ils paieront pour cela.

- Centauriens : Ils ne sont ni nombreux, ni puissants. Pour nous les Centauriens sont négligeables.
- Snagirs : Ils ont compris qu'il ne faut pas se frotter à nous. Nous pouvons vivre avec eux.
- Vélios fédéraux : Ils ont la force, nous avons l'agilité. Ensemble nous pourrions faire de grande choses.
- Vélios impériaux : Nous ne les aimons pas, que ces lâches restent chez eux !
- Nomades : Ils se croient tous permis car ils vivent parmi les étoiles. Un jour nous leurs apprendrons que eux aussi doivent se soumettre.

Création de personnage Teldrims

Lors de la création, les personnages Teldrims démarrent le jeu avec le trait suivant :

- Pas de Félin (Physique)

Chapitre 5: Vélios



Le système auditif des Vélios passe par des appendices formant des sortes de crêtes sur leur crâne. Contrairement aux autres races qui possèdent des yeux à iris, les yeux des Vélios sont constitués de multiples facettes, ressemblant aux yeux des araignées terriennes.

Les Vélios sont munis de deux grandes griffes dorsales. Ces griffes dorsales sont articulées à la base ainsi que dans leur milieu de façon à minimiser les mouvements nécessaires pour leur utilisation. Ces griffes forment des armes redoutables. Il s'agit sûrement d'une des raisons qui ont d'ailleurs incité le gouvernement fédéral à déclarer le port d'arme légal.

5.1 Physique

Humanoïde bipède, les Vélios sont les plus grands de la Fédération et mesurent en moyenne 1m93. Leur peau est de couleur très claire et prend en général des teintes bleues ou violettes. De premier abord, les Vélios semblent être totalement imberbes. Toutefois leur corps est en fait revêtu d'un duvet de micropoils parcourant intégralement leur corps.

5.2 Natalité et espérance de vie

Les Vélios ont une espérance de vie et un taux de natalité comparable à celui des humains.

5.3 Culture

Premier peuple allié aux humains, ce sont également les premiers à s'être retirés de la bataille ainsi que, au final, de la fédération galactique ! Lors de la guerre ce peuple au tempérament guerrier a mystérieusement décidé de s'isoler. Lors de cette retraite anticipée, la majeure partie de la population Vélios a quitté les systèmes de la fédération. Aujourd'hui les Vélios ayant décidé de rester sont totalement isolés de leur propre peuple. Il leur est maintenant impossible de revenir sur leur décision.

Avant la guerre galactique, le peuple Vélios était régenté par un empire autoritaire. Selon des témoignages Vélios, l'empereur était élu à vie suite à une série d'épreuves destinées à montrer sa force et son intelligence. Un nouvel empereur n'était alors élu qu'à la mort du précédent. Il semble toutefois qu'aucun empereur n'ait réussi à rester en vie plus d'une trentaine d'années.

Depuis leur départ, plus personne ne sait ce qu'il se passe dans les secteurs Vélios (pas même les Vélios résidant dans la fédération). Toute tentative de communication est vouée à l'échec. Tous les vaisseaux envoyés pour se tenir au courant ont été abattus ou ont réussi à fuir de justesse.

Les Vélios de la Fédération se sont quand à eux parfaitement intégrés au mode de vie de la Fédération. Leur culture et leur mode de pensée sont maintenant un mixte de mentalités des différentes races. Leur tempérament guerrier s'est avec le temps beaucoup atténué mais ils n'en restent pas moins très dangereux pour ceux qui les provoquent.

5.4 Religions

Les Vélios vénèrent l'impératrice éternelle, reine et guide de leur peuple à travers les millénaires. Ils placent en elle toute leur confiance et leur loyauté, quelque soit la situation. Pour eux, il est évident qu'elle sait tout et que chacun lui doit sa place. Il est évident que s'il leur arrive quelque chose qui leur déplaît, alors cela était nécessaire dans le grand plan de l'impératrice.

Il est toutefois à noter que les Vélios qui sont restés dans la Fédération se montrent très prudents lorsqu'ils parlent de religion. On ne sait donc que très peu de choses à ce sujet.

5.5 Ce qu'ils pensent des ...

- Humains : Ils leur manquent la force, mais ils ont notre courage. Dans les situations désespérées, nous savons pouvoir leur faire confiance.
- Centauriens : Comme nous ils sont peu nombreux et sont obligés d'être solidaire. Si seulement ils n'avaient pas cette affection pour les Ergios. . .
- Snagirs : Un peuple sage et puissant. Quand ils parlent, nous les écoutons.
- Teldrims : Ils sont comme de petits enfants, passionnés et inconscient. Nous nous sentons obligés de les protéger.
- Vélios impériaux : Un jour nous leur ouvrirons les yeux et nous leur apprendrons le sens du mot liberté.
- Nomades : Les nôtres sont toujours bien accueillis chez les nomades, nous leur sommes reconnaissant pour cela.

Création de personnage Vélios



Lors de la création, les personnages Vélios démarrent le jeu avec le trait suivant :

- *Griffes Dorsales (Physique)*

Chapitre 6: Nomade

6.1 Physique

Le peuple Nomade a la particularité de ne pas être issu d'une unique race mais de personnes d'origines multiples. Le peuple Nomade est principalement constitué d'Humains, de Teldrims et de Vélios. Il est plus rare d'y trouver des Snagirs.

Les Centauriens sont encore plus rares, les nomades s'en méfient car leur faculté de communication menace l'indépendance des Nomades.

6.2 Culture

Avec le temps, les Nomades ont su se forger une identité et une culture commune basée sur l'indépendance et la débrouillardise.

La société Nomade est clanique, centrée sur les exploitations ou les stations les plus anciennes. Chaque clan suit sa propre voie et sa propre façon de se gouverner.

Les nomades sont exceptionnels pour tirer le meilleur parti de toutes leurs machines et de leurs outils. Des rumeurs racontent que les ingénieurs Nomades seraient vraiment exceptionnels et que le peuple Nomade aurait atteint des avancées technologiques inimaginables par les peuples de la Deneb.

Les communautés claniques sont regroupées et unies par l'intermédiaire d'un

Grand Orateur ayant pour rôle de favoriser la cohésion et d'arranger les conflits entre clans Nomades.

Les clans mettent également aux mains du Grand Orateur chaque année une somme d'argent considérable. Le Grand Orateur a la liberté d'utiliser cet argent pour le bien de la communauté Nomade en aidant les stations les plus affaiblies, en favorisant les plus audacieuses, ...

6.3 Religions

Les Nomades ont adopté peu à peu des croyances communes. Vivant dans l'espace, ils se sont tournés vers les étoiles. Chaque nomade possède une étoile Gardienne qui veille sur lui et qui le guide vers sa destinée.

L'étoile Gardienne d'un nomade dépend du jour, de l'heure, et du lieu de naissance d'un nomade (le choix répond à des calculs très précis).

Le but de chaque Nomade est de trouver le chemin tracé par son étoile et de se laisser guider par celui-ci. C'est ainsi que de grandes choses pourront être accomplies.

Deux Nomades qui possèdent la même étoile Gardienne sont comme des frères (amis, ou ennemis). Leur étoile crée un lien invisible mais très puissant et leur destinée ne peut pas être séparée.

Les Nomades croient donc en la destinée

et en une force supérieure qui les guide tous.

place.

6.4 Ce qu'ils pensent des ...

- Humains : Ils ne vivent que pour le profit. Ils sont utiles mais nous nous méfions d'eux car ils reprendraient nos stations s'ils le pouvaient.
- Centauriens : Ils sont des jouets dans les mains des puissants. Ils devraient prendre leur indépendance tout comme nous.
- Snagirs : Ils se croient supérieurs mais seraient bien incapable de survivre à notre
- Teldrims : Le seul frein à un accord entre eux et nous, c'est leur foutue religion.
- Vélios fédéraux : Nous respectons beaucoup les Vélios. Un jour, nous aurons besoin d'eux pour faire respecter notre indépendance.
- Vélios impériaux : La reprise de contact des Vélios cachent quelques choses. Les mondes fédéraux devraient préparer leurs armées.

Création de personnage Nomades



Lors de la création, les personnages Centauriens démarrent le jeu avec les traits suivants :

- *Trait attribué par le peuple d'origine du Nomade*
- *Sens du bricolage (Intellect)*

Il commence également avec une faiblesse supplémentaire :

- *1 Faiblesse supplémentaire : Paria de la civilisation*



Deuxième partie

Histoire

Chapitre 1: Chronologie humaine



De nos jours – 2115 : Montée en puissance des multinationales. Fondation des grandes nations : - l'alliance Américaine qui regroupe l'Amérique du nord et l'Amérique du sud. - la fédération européenne contenant l'Europe et les pays au bord de la méditerranée. - l'empire d'orient, qui contient la chine ainsi que le Japon. - l'union Africaine, qui existe officiellement sans vraiment fonctionner, cette union n'a aucun pouvoir. . .

2083 – 2121 : Nouvelle course aux étoiles. Fondation de multiples colonies spatiales.

2094 : L'alliance Américaine lance le programme « Nouveaux Mondes ». D'immenses vaisseaux-mondes capables d'atteindre la moitié de la vitesse lumière sont envoyés vers des étoiles lointaines notamment vers Proxima et Alpha du Centaure.

7 Décembre 2125 : Début du plan de terraformation de Vénus.

5 Mars 2161 : Premier contact avec des extraterrestres : les Ergios. Ils proposent à l'Europe de rentrer dans la fédération galactique au nom de la terre. Développement de la technologie Portail sur un chantier, près de la base spatiale européenne.

13 Juin 2163 : L'Afrique demande des comptes à l'Europe au sujet des Ergios. Le gouvernement nie avoir connaissance d'une race extraterrestre.

15 Juin 2163 : L'alliance américaine ap-

prend l'existence du chantier près de la base spatiale.

1 Juillet 2163 : Prise de contrôle du chantier « Portail » par une attaque combinée de l'alliance Américaine, de l'empire d'orient, et de l'Union Africaine.

23 Janvier 2165 : Fin de la construction du portail par le regroupement des grandes nations. Envoi d'un vaisseau ambassade.

28 Janvier 2165 : Retour de l'ambassade. La fédération est composée des Ergios, des Teldrims, des Snagirs, et des Vélios. Les ambassadeurs ont également retrouvé les humains du programme « Nouveaux Mondes » qui ont été recueillis par les Ergios.

2166-2219 : Appartenance à la fédération qui ne semble pas si prometteuse que ça : les Ergios contrôlent tout ce qu'il s'y passe.

2218 : L'empire d'orient s'allie avec les Vélios.

Fin 2219 : Développement des nouvelles armes (dont les Méchas) en Europe avec l'aide des Ergios. Très vite chaque grande nation développe sa propre gamme basée sur la même technologie !

2220 : Début de la guerre intergalactique opposant les Vélios, les Teldrims, les Terriens (Europe exclus) contre les Ergios et la fédération.

2222 : Repli des Vélios sur leur propre territoire. Attaque des Américains contre les Européens.

2223 : Exil inexplicé des Ergios.

Fin 2305 : Restructuration de la fédération à l'initiative des Snagirs et de l'Europe.

2362 : Fondation de la FFAC

Juin 2369 : Attaque de Kaitos par une flotte d'origine inconnu. Réouverture des communications avec l'Empire Vélios.

Juillet 2369 : Conquête d'Ash'Nemba par

l'alliance Kaitienne.

Octobre 2369 : Bataille de Phecda. Destruction de la fédération.

Chapitre 2: Histoire Humaine

2.1 Une Ère d'Alliance

Au début du XXIème siècle, la terre semble séparée en deux mondes totalement différents. D'un côté, les pays pauvres ou en voie de développement connaissent famine, maladie et guerre. Les nations pauvres sont sans cesse déchirées par des guerres civiles toujours plus longues les une que les autres.

A côté de ce monde où tout semble perdu, les pays riches connaissent une ère de bouleversement sans précédent appelée couramment la mondialisation. Les grandes puissances de la planète sont en paix depuis la seconde guerre mondiale et cette situation ne semble pas prête de changer. La mondialisation incite les pays à ouvrir leurs frontières et à diminuer le contrôle qu'ils exercent sur leur propre économie.

Les entreprises internationales, grandes gagnantes de cette époque, en profitent pour assoir leur influence au niveau mondial. Le pouvoir économique de ces entreprises devient si important que les gouvernements perdent tout pouvoir d'opposition et deviennent totalement indépendants. Peu à peu le monde développé se plonge dans une crise sociale, la faille entre les riches et les pauvres devenant chaque jour plus importante.

Pour contrer cette perte d'influence, les nations se regroupent, formant des organismes politiques importants capables de contrebalancer le pouvoir économique des multinationales et de faire pression pour rétablir la situation.

Le premier bloc à former une alliance fut l'Union Européenne. Après plusieurs essais infructueux, les pays européens fondent le 17 février 2031 la Fédération Européenne, un tout nouveau gouvernement fédéral donnant un pouvoir fort à l'assemblée européenne. A cette époque la fédération regroupe l'intégralité des pays européens ainsi que les pays entourant le bassin méditerranéen. En une petite année l'Europe redresse la barre et commence à sortir de la crise.

Le 23 août 2042, les pays de l'Amérique du nord et les pays de l'Amérique du sud annoncent la fondation de l'Alliance Américaine. Officieusement cette alliance est déjà effective depuis plusieurs années.

Devant ce succès, la Chine et l'Indonésie décident d'agir rapidement et envahissent, en moins de 10 jours, l'Inde, puis le Japon et annoncent la création de l'Empire d'Orient le 9 juin 2045. L'Empire tente ensuite d'attaquer l'Australie. Toutefois, les deux autres grandes puissances réagissent et apportent leur soutien à l'Australie qui repousse aisément les armées Orientales, stabilisant la situation. L'empire est maintenant par la force malgré les protestations des Européens et des Américains. Toutefois la Chine possède l'arme nucléaire et les forces en présences n'osent pas déclencher une nouvelle guerre.

Pour éviter de sombrer davantage dans la pauvreté, les pays africains se regroupent peu à peu et forme l'Union Africaine. Cette union est plus une union de principe qui a pour but de limiter la guerre qu'un véritable gouvernement commun.

2.2 La Course aux Etoiles

En parallèle de ces événements, les gouvernements se relancent dans la course aux étoiles, canalisant l'énergie de la société et ces moyens technologiques dans un seul et unique but : être les premiers à coloniser l'espace. La multiplication des gouvernements internationaux amplifie encore les moyens mis en œuvre et permet la multiplication des essais.

Les gouvernements progressent dans l'espace en suivant plusieurs axes :

- Création de stations spatiales d'abord en orbite de la terre, puis plus lointaines dans l'espace..
- Colonisation des planètes proches grâce à l'utilisation de dômes spatiales.
- Recherches concernant la terraformation de Vénus.

En 2094 l'alliance Américaine fonde le programme « Nouveaux Mondes ». Ils envoient une dizaine de gigantesques vaisseaux prévus pour vivre de façon autonome pendant une vingtaine d'années vers Proxima et Alpha Centauri. Après une accélération durant un mois, ces vaisseaux sont capables d'atteindre la moitié de la vitesse lumière. Ils devraient donc arriver à Centauri en à peu près 10 ans.

L'évènement le plus important de la colonisation spatiale a lieu le 7 décembre 2125. Alors que les plans de terraformation menés par l'Europe et l'Amérique semblent au point mort, l'empire d'Orient, resté plutôt discret jusqu'à maintenant sur ce sujet, met en place son propre programme et débute la terraformation de Vénus avec succès ! Toutefois le processus prendra une trentaine d'années avant de montrer des résultats satisfaisants. Cet événement révolutionnaire amène la population terrienne, principalement les riches, à

acheter des parcelles de terrains sur d'autres planètes ! Bien sûr, Vénus est déclarée comme territoire de l'Empire d'Orient ce qui déplaît fortement aux autres nations.

Les plus grandes corporations profitent de cette occasion pour rentrer dans la conquête spatiale et étendre leur marché exploitable aux colonies. Très rapidement le système solaire fut peuplé d'un grand nombre de bases spatiales en orbite d'une des planètes ou de ses satellites, voir même voguant librement dans l'espace et utilisant de petits moteurs pour éviter de tomber dans l'attraction de l'une des planètes. De nombreuses colonies furent établies et le trafic spatial devint quelque chose de routinier.

2.3 Premier Contact

Toutefois la terre n'eut guère le temps de se reposer sur ses lauriers car le 5 mars 2161, un étrange vaisseau s'approcha de la base spatiale militaire européenne de Déméter. Cet étrange vaisseau était une petite structure métallique à la forme arrondie dont la coque semblait sans cesse parcourue d'ondes électromagnétiques. Le vaisseau s'approcha et commença une procédure d'amarrage. La station voulut donner l'alarme mais les communications avaient été brouillées, tous dans la station crurent alors à une invasion.

Une fois amarrés, des êtres humanoïdes entièrement énergétiques et dont la forme semblait pouvoir varier selon leur volonté débarquèrent du vaisseau. L'une des formes prononça des mots qui furent compris par les membres de la station : « Nous ne sommes pas vos ennemis ». Officiellement, les mots furent prononcés en Anglais, langue officielle européenne, toutefois les légendes urbaines racontent que les Ergios, car c'est comme ça qu'ils ont dit s'appeler, ont parlé une langue unique mais que chacun l'a entendue dans

sa langue natale.

Les Ergios informèrent alors la capitaine de la base qu'ils étaient des diplomates envoyés par la grande Fédération Galactique, nommée Deneb Kaitos, ayant actuellement la régence d'une petite dizaine de systèmes solaires. Leur but de leur venue est de proposer aux terriens de rejoindre la fédération en tant que nation membre. Une fois leur annonce faite, les Ergios coupèrent leur système de brouillage et le capitaine de la station pu rétablir la communication et annoncer la nouvelle au QG.

Erwan Brenfeld, président Européen à l'époque de ces événements, décida de garder cette information secrète et partit lui-même représenter la terre devant les Ergios. L'information ne fut même pas divulguée aux autres nations terriennes. Erwan questionna les Ergios pendant plus de deux jours avant d'accepter leur offre. En échange les Ergios s'engageaient à aider la terre à développer leur système de propulsion galactique pour que la terre puisse avoir ses représentants au sénat de la fédération galactique. L'accord fut signé et les Ergios travaillèrent alors de concert avec les scientifiques humains pour développer la technologie des portails.

Le portail consistait en une énorme structure capable de générer un champ de force permettant aux vaisseaux qui le traverse de « plier l'espace-temps » (Loi de la Relativité) et de se déplacer presque instantanément vers un autre point. Au vue de l'énergie nécessaire et de la taille du mécanisme, Erwan décida de se servir de Déméter comme base pour le portail. Avant de partir, Les Ergios indiquèrent les coordonnées de Kaitos.

La fédération aurait pu alors être un avantage très important de l'Europe sur les autres nations si le 13 juin 2163 un pays membre de la fédération Africaine n'avait pas annoncé publiquement que le président Eu-

ropéen avait pris contact avec une race extraterrestre sans prévenir les autres nations terriennes. Le président Erwan nia totalement cette accusation.

Le 1er juillet 2163, la base Déméter fut attaquée simultanément par les flottes Américaines, Africaines, ainsi que celles de l'Empire d'Orient. La flotte de défense de la base fut totalement détruite. Le chantier tomba aux mains des autres nations qui apprirent toute la vérité et demandèrent des comptes à l'Europe. Le président Erwan ainsi que les principaux généraux de l'armée furent mis en état d'arrestation.

Pour la première fois depuis leur fondation, les quatre grandes nations se réunirent pour discuter. Après une longue délibération, il fut décidé de finir le chantier et de rejoindre la fédération galactique.

Pendant ce temps là, l'empire d'Orient avait profité que tous les yeux étaient tournés vers l'espace pour envahir l'Australie.

2.4 L'Age Fédéral

Le 23 Janvier 2165, la dernière pièce du portail, un gigantesque cristal fourni par les Ergios, fut mise en place. Le portail s'activa aussitôt. Un vaisseau transportant 4 ambassadeurs fut envoyé en direction de Kaitos avec pour but premier d'en apprendre un maximum de choses et d'évaluer la situation.

5 jours plus tard le vaisseau revint avec l'intégralité de ces passagers, les bras chargés de photos (malheureusement totalement brouillées suite au passage dans les champs de force du portail), de souvenirs, ... Les 4 ambassadeurs firent leur rapport dans un nouveau sommet mondial. Actuellement la fédération était composée de 3 races, sans compter les Ergios.

Les premiers d'entre eux sont les Sna-

girs. Les ambassadeurs les ont décrit comme des lézards de la taille d'un enfant humain. Ces lézards semblent particulièrement intelligents et sont considérés dans la fédération comme des puits de science. Toutefois, à première vue, leur peuple semble totalement désorganisé et orienté autour d'une structure clanique.

Les seconds sont les Teldrims, un peuple d'hommes chat. Chaque être de ce peuple peut être aussi différent d'un autre que 2 chats terriens, tant au niveau de leur caractère, de la couleur de leur pelage voir de l'épaisseur de celui-ci. Pour l'instant, leur culture est un mystère. A première vue elle semble orientée autour d'un système de castez ainsi que d'une autorité religieuse forte.

Et enfin les Vélios, humanoïdes qualifiés d'hommes-araignée par les ambassadeurs. Selon les rapports des ambassadeurs, la culture Vélios est surement la plus proche de celle des humains. Ils semblent promptz à montrer leurs émotions qu'ils s'agissent de colère, de haine, ou d'amour. Leur société semble être organisée comme un empire, cela dit pour l'instant les ambassadeurs n'ont pas encore entendu parler d'un empereur Vélios.

Ils annoncent que la communication au sénat est rendu possible à l'aide de traducteurs universels capables de traduire en instantané les paroles prononcées dans n'importe quel langage. Les ambassadeurs ont particulièrement été impressionnés par cette technologie et les Ergios ont accepté de leur donner les plans.

Et dernièrement, les ambassadeurs indiquèrent que la fédération galactique regroupe 11 systèmes solaires, en comptant la terre, dont 7 était devenu multiraciaux. Les Ergios ont d'ailleurs invité les humains à venir s'installer sur ces planètes.

C'est ainsi que la terre devint membre à part entière de la fédération galactique et qu'elle connut une nouvelle vague d'exil en direction des planètes de la fédération. Les multinationales (devenues alors corporations), comprenant très vite le filon représenté par ces nouvelles planètes, se jetèrent dans la conquête de ce nouveau marché. En l'espace de quelques mois, tout retour arrière sur la décision d'appartenance à la fédération était devenu impossible.

2.5 La Guerre Galactique

Une nouvelle vie s'établit autour de la fédération. Les humains reprirent très vite leurs vieilles habitudes, cherchant toujours à obtenir un maximum de profits en dépit des autres membres de la société. Les corporations Teldrims et Snagirs réagirent très violemment (commercialement) à l'invasion des corporations terriennes ce qui provoqua une guerre économique dynamisant la vie sur les systèmes fédéraux.

Au fur et à mesure de leurs manigances, les humains se rendirent compte que la fédération était loin d'être démocratique. Les seuls maîtres à bord étaient les Ergios. Étant donné que la terre était déjà trop impliquée dans la fédération pour penser à un retrait, les politiciens terriens essayèrent de nouer des alliances dans le but de renverser les Ergios. Les Vélios qui partageaient alors les mêmes idées sur la fédération devinrent des alliés de choix. Sur Terre, l'Europe s'opposa définitivement à ce projet.

En cachette, les Ergios contactèrent alors la fédération Européenne et leur proposèrent une aide technique dans le développement d'une toute nouvelle arme : les Mechas. Les Mechas sont des robots humanoïdes utilisant un système de contrôle à synchronisation synaptique partielle et permettant une très bonne précision dans le contrôle de l'engin.

Cette arme révolutionnaire présentait un potentiel stratégique fort à cause de sa faculté d'adaptation, et, surtout, de l'effet de surprise. Malheureusement pour l'Europe, le projet filtra et les grandes nations développèrent toutes leurs propres gammes de Mecha.

En 2189, une annonce des Vélios et des Terriens déclara la guerre contre les Ergios dans le but de libérer la fédération de ces oppresseurs. L'Europe communiqua quelques minutes plus tard sa neutralité dans ce conflit. La première guerre galactique commença alors. La force alliée étant alors préparée au combat, les premières victoires furent remportées assez aisément. Toutefois les forces Ergios se réorganisèrent en quelques jours et la tendance fut inversée.

En fin d'année 2220, alors que les Ergios dominant à nouveau les champs de bataille, les Teldrims entrent également en guerre et se révoltent contre l'oppression Ergios. Cette nouvelle force permit de rééquilibrer un peu les camps, très vite la guerre s'enlisa.

En début d'année 2222, les Vélios, premiers alliés des humains, déclarèrent qu'ils se retiraient définitivement de cette guerre ainsi que de la fédération. Leur territoire devint totalement fermé, toutes personnes étrangères pénétrant dans leur système devenaient Persona non gratta et étaient abattues à vue. Et en effet, ce principe fut appliqué à tous les vaisseaux humains envoyés pour en apprendre plus.

Le retrait des Vélios fut un coup dur pour les forces alliées. Craignant alors que l'Europe ne tente d'en profiter pour prendre le contrôle de la planète Terre, les Américains décidèrent de porter une attaque éclair visant les principaux centres militaires européens. Toutefois l'opération n'eut pas le succès escompté, l'Europe repoussa les forces d'attaque et déclara la guerre à l'Amérique.

Très vite les Ergios reprirent le dessus. Tout semblait perdu quand, le 18 décembre 2223, les Ergios se replièrent et quittèrent totalement les territoires de la fédération. Aujourd'hui encore nul ne sait quelle est la raison de leur soudain retrait et tous craignent qu'ils ne reviennent lourdement armés.

2.6 La Reconstruction

Leur principal ennemi disparu, l'alliance vola en éclat et la Deneb entra dans une période d'anarchie, de guerre ouverte... Les grandes nations et les grands peuples s'affrontèrent essayant de s'accaparer les restes de ce qui avait été mis en place par les Ergios. L'anarchie dura plus de 80 ans... 80 ans au bout desquels l'action des diplomates Snagirs et Européens, combinée aux pressions mises en place par diverses corporations, arrivèrent à calmer la situation et à amener la création d'une nouvelle fédération : La Deneb Kaitos renaissait de ses cendres. Les textes de loi de la fédération furent rediscutés un à un, toute mention aux Ergios fut automatiquement supprimée. La fédération existe toujours mais est clairement amoindrie. Les Vélios refusent toujours le moindre contact avec l'extérieur. Très vite le taux de criminalité augmente en flèche, les vaisseaux de guerre, rendus inutiles par ce semblant de paix, se reconvertissent à la piraterie.

Les Corporations font tout leur possible pour maintenir la situation. Vu le problème de criminalité, ils obtiennent le droit de posséder leur propre force militaire, droit que les plus grandes corporations vont utiliser pour bâtir des flottes à la hauteur de n'importe quelle flotte armée officielle. Les troubles ne se limitent pas à la fédération, l'autorité religieuse Teldrim est de plus en plus contestée au sein même de leur société.

Dans la fin de l'année 2336, le laboratoire scientifique « Aurora Research » mené par le

Snagir Sheeelim déclare avoir réussi, pour la première fois dans l'histoire de la fédération, à déchiffrer des archives d'origine Ergios. Ces archives auraient révélé aux groupes de chercheurs les coordonnées du monde natal des Ergios : Ankaa. Ce monde aurait été abandonné il y a très longtemps par les Ergios, mais posséderait un portail de retour.

Lors de la diffusion de leur résultat, le laboratoire n'a prit aucune précaution. Toutes les grandes puissances qu'elles soient nations, groupuscule pirate, ou corporations sont donc maintenant au courant des coordonnées exactes de ces nouveaux mondes. Cet événement crée une lutte d'influence entre les différents groupuscules désirant profiter de la richesse de ces nouveaux mondes. Cette lutte s'est depuis très vite dégradée en guerre ouverte pour leur conquête et a faillit provoquer un nouvel éclatement de la Deneb. Les Centauriens, voyant défilier les flottes des guerres par leur système, réagissent promptement en limitant le passage des vaisseaux à de petits tonnages, permettant de stabiliser la situation.

2.7 Nouvelle crise galactique

En 2370, malgré les tentatives de restructuration, la fédération n'en reste pas moins une alliance plus que fragile où chacun essaye de faire un maximum de bénéfices. Qu'ils soient nations, corporations, ou même groupuscules criminels, tous se côtoient au sein de la fédération dans un équilibre instable. Le système solaire Ash'Nemba conteste de plus en plus le pouvoir de la fédération et de son président, peu à peu la population commence à parler d'indépendance. En réponse à ces rumeurs, la FFAC a déplacé ses forces dans le système d'Ash'Nemba pour, officiellement, combattre la forte présence pirate de ce secteur.

Alors que la force de la FFAC était mobilisée

sur Ash'Nemba, une flotte Vélios très endommagée apparaît dans le système Kaitös. Une immense flotte d'origine inconnue la poursuit. Ce nouvel ennemi commence à bombarder et envahir la capitale. Seule l'intervention de troupes armées de la SML permet de mettre à l'abri les représentants des différents systèmes. Finalement, l'alliance des forces Vélios et Fédérales ont permis de repousser l'ennemi.

La flotte inconnue a toutefois réussi à fuir, effectuant un saut sans même rejoindre un portail ! Depuis il semble que les contacts diplomatiques entre la Fédération et les Vélios aient repris, toutefois leurs frontières restent fermées.

Les survivants témoignent avoir vu des êtres humanoïdes de taille humanoïde pourvus d'une immense paire d'ailes leur permettant de planer, voir de voler. La peau de ces êtres mélange les couleurs grises et violettes. Selon les témoignages, les armes de ces êtres étaient des armes à énergie directement greffées à même leur corps. ...

Suite à cette attaque, le dirigeant de la Deneb orchestra l'annexion d'Ash'Nemba à l'Alliance Kaitéenne. Pour cela il simula à l'aide de troupes spéciales l'attaque d'Ash'Nemba par une bande pirate organisée et utilisa la flotte de la FFAC pour « protéger » le système. Le stratège ne leurra personne, le président est trainé devant les cours de justice et destitué. Toutefois, l'alliance Kaitéenne refuse de libérer Ash'Nemba. La guerre éclate.

Les conflits reprennent avec une violence sans précédent. Les Snagirs menacés, le Consortium Technologique réalise un coup d'état et réunit les Snagirs derrière un nouveau gouvernement fort et réactif.

Le marché économique interstellaire commence à s'écrouler. En réaction les corporations fondent le Bureau Corporatiste. Plu-

sieurs systèmes se placent sous leur protection. Le Bureau Corporatiste déclare la guerre à l'alliance Kaitéenne, responsable selon eux de la guerre. Très vite l'alliance Kaitéenne perd la capitale à leur profit. Le Bureau Corporatiste annonce également la découverte

d'une technologie permettant le saut sans portail. Il refuse de partager cette technologie avec les autres gouvernements tant que la guerre durera. Mais cet argument ne semble pas convaincre les différents gouvernements de cesser les hostilités.

Chapitre 3: Histoire Snagir

3.1 Ère de la fondation

Les études historiennes Snagir sur leurs origines sont plutôt réduites, toutefois les Snagirs ont toujours gardé trace de leur passé dans la tradition orale, reste à trier le vrai du faux.

La période de l'ère de la formation correspond à la préhistoire humaine. A cette époque, les Snagirs devenaient peu à peu l'espèce dominante de leur planète, utilisant et construisant des outils toujours plus perfectionnés.

Les Snagirs vénéraient alors Orchal, le dieu créateur ayant permis aux Snagirs d'évoluer. Pour les Snagirs, leur dieu n'était pas à l'origine du monde, mais il avait donné aux Snagirs, alors de simples animaux, une partie de sa divinité, leur permettant de gagner l'intelligence. Il semblerait que leur religion reconnaisse également un certain nombre de dieux mineurs, mais la tradition orale n'en a pas réellement gardé de traces.

C'est à cette époque que la civilisation a commencé à se mettre en place, avec, en son centre, les grands prêtres d'Orchal considérés alors comme les véritables chefs de leur communauté. Déjà à cette époque, leur société semblait organisée selon un modèle pyramidal.

3.2 Ère de la barbarie

Les historiens estiment que la civilisation religieuse Snagir a réussi à survivre plus de 2000

ans, maintenant les Snagirs dans la paix et la prospérité. Bien que cette dernière ne soit pas contestée par les historiens, les Snagirs considèrent qu'à cette époque, leur peuple n'était rien d'autre que l'esclave de leurs dieux.

Durant l'ère de la Barbarie, un autre dieu nommé Thorane gagna peu à peu des fidèles. Ce dieu offrait aux Snagirs l'indépendance vis-à-vis d'Orchal et de son panthéon esclavagiste pour leur donner le droit d'évoluer librement et de rejoindre les dieux dans le monde spirituel.

L'ordre religieux Snagir ne pouvait laisser passer cette hérésie, et très vite, une guerre de religion éclata. Il faut comprendre qu'à cette époque, l'intégralité de la société Snagir était organisée autour de leur religion. De plus, une partie du peuple commençait à se lasser de l'ancien régime et voulait acquérir cette indépendance.

Cette guerre dura plus de 5 siècles et faillit mener les Snagirs à une extinction totale... Vers la fin de la guerre, les dieux furent considérés comme maudits et le peuple les renia. Toutefois, les Snagirs étaient toujours leurs esclaves.

3.3 Ère impériale

Puis vint Sssnack, le premier empereur éternel. Voyant son peuple mourir, Sssnack rassembla les foules sous sa bannière et entra dans la guerre religieuse comme une nouvelle

force en présence. Son message était clair : les anciens dieux veulent la mort des Snagirs, pour survivre il faut donc les chasser de leurs terres. Le peuple le suivit très rapidement, et la guerre fut gagnée. Les historiens Snagirs considèrent avec sérieux que Sssnack a chassé les dieux de la planète.

Au terme de la guerre, Sssnack, alors vénéré par le peuple, fonda l'empire. Toute religion fut totalement proscrite. Ce moment correspond au début des archives écrites chez les Snagirs.

Pendant tout son règne, Sssnack s'attacha à sauver son peuple et à mener une politique favorisant les naissances. Le peuple Snagir avait un besoin urgent de sang neuf pour survivre : toute leur civilisation était à rebâtir.

L'empereur siégea pendant plus de 120 ans, mourrant à l'âge exceptionnel de 175 ans. C'est de son âge avancé que lui vint le surnom de l'Empereur Eternel. Au moment de sa mort, il laissa derrière lui un peuple ayant repris espoir et une société en cours de stabilisation, mais il ne laissa également aucun héritier.

La société Snagir explosa à nouveau, laissant cours à une féroce guerre de succession. Cette guerre, toutefois moins meurtrière que la précédente, déboucha sur un millénaire d'anarchie.

3.4 La renaissance

C'est dans cette longue période d'anarchie que commencèrent à se former les clans. Puis vint enfin une nouvelle réunification du peuple Snagir. Pour la première fois, les Snagirs expérimentaient un système où le peuple était son propre chef, un système démocratique qui est celui qu'on leur connaît actuellement. Ce système est basé sur un système de représentants pyramidaux



élus par le peuple. Ce système, lent à réagir, a toutefois permis au Snagir de rester unis et en paix.

Durant cette période, les Snagirs se tournèrent vers la technologie. Leur niveau technologique connut un bond très impressionnant.

Toutefois, cette évolution fut très vite ralentie par un principe de prudence : les premiers temps de cette évolution amenèrent leur lot de catastrophes technologiques majeures. Les Snagirs fondèrent de nombreux règlements pour éviter une évolution dangereuse. Aujourd'hui encore les chercheurs Snagir continuent à respecter ses textes ancestraux.

Depuis cette époque, la société Snagir resta relativement figée et calme.

3.5 Ère fédérale

Après une longue période de paix et de prospérité, les explorateurs Snagirs rencontrèrent des vaisseaux Ergios. Le premier contact fut très bref, mais également très pacifique. Les Snagirs avaient alors perdu toute velléité guerrière et cette rencontre les intriguait plus qu'elle ne les inquiétait. Un second contact fut établi plusieurs mois plus tard, et Snag'lsnar, président du Consortium Technologique, prit la parole au nom de son peuple. Après quelques semaines d'échanges et de négociations, un accord de paix fut conclut entre les deux puissances. A la découverte des Teldrims par les Ergios, les Snagirs soutinrent le projet de création d'une alliance tripartite solide, alliance qui fut les bases de la naissante fédération.

La plus grande particularité des Snagirs à cette époque est la facilité avec laquelle ce peuple a ouvert ses portes aux étrangers. Pénétrer et même habiter en territoire Snagir est assez aisé, même pour quelqu'un n'appar-

tenant pas à leur race.

Puis vint la première guerre galactique, opposant les Humains, les Teldrims, et les Vélios au peuple fondateur : les Ergios. Pendant toute la durée de la guerre, les Snagirs restèrent en dehors du conflit, se contentant de protéger leur territoire et leurs populations. Ils ne se prononcèrent jamais pour l'un des camps. Ce comportement fut conservé

durant l'anarchie. Leur territoire grandit alors, mais uniquement suite à des demandes de protectorat de la part de leurs voisins...

Malgré leur absence de participation aux conflits, les peuples de la fédération ont appris à ne pas sous-estimer la flotte Snagir qui possède une avancée technologique supérieure, et une discipline peu commune.

Chapitre 4: Histoire Teldrim

4.1 Antiquité Religieuse

L'antiquité Religieuse est le début de l'histoire connue des Teldrims. Il ne reste aucun savoir, aucun écrit, aucune trace de leur existence avant cet âge.

L'antiquité religieuse commence au moment où les dieux révélèrent leur existence aux 5 patriarches, leur révélant la raison de leur existence, la raison de leur diversité.

Chaque dieu prit un peuple sous son aile et avait pour rôle de les guider vers l'Anmara, le royaume mythique où les Teldrims retrouveront les dieux et vivront éternellement.

Les dieux mirent également en garde leur peuple : à partir de ce jour les Teldrims devaient se transmettre de génération en génération l'histoire de leur peuple. Le jour où les Teldrims oublieraient leur passé, ils perdraient leur âme à jamais et ne pourraient plus rejoindre l'Anmara. Cet avertissement fut à l'origine de la caste des Prêtres, chargés de conserver, par tradition orale dans un premier temps, puis par écrit, leur us et coutumes ainsi que leurs légendes.

4.2 L'âge de l'oubli

Les différents peuples, chacun sous l'égide d'un dieu, vivaient en suivant son propre chemin. Les planètes avaient été séparées en 5

royaumes, un pour chaque espèce.

Peu à peu, le contact entre les peuples fut rompu, perdu, puis oublié. Les autres peuples étaient réduits à des êtres appartenant aux légendes...

Oublié jusqu'au jour où chaque peuple avait tellement prospéré que leur territoire était devenu trop petit pour subvenir à leur besoin. Oublié jusqu'au jour où chaque peuple décida que son territoire n'était pas suffisant et qu'il était temps de l'agrandir.

C'est ainsi qu'une guerre meurtrière éclata entre les différentes espèces de Teldrim. Une guerre sans précédent. Une guerre qui dura des siècles et qui n'épargna personne.

4.3 La mort d'un dieu

Selon les légendes, c'est Ann'Nor, le dieu de la troisième lune, qui avait déclenché les hostilités en envoyant son peuple contre les plus faibles d'entre eux, les E'Rinims.

La guerre devenait de plus en plus meurtrière et menaçait d'amener l'extinction des Teldrims dans leur ensemble. Les dieux se réunirent pour discuter d'une solution. Seul Ann'Nor fut rejeté par ses frères et ne put participer au conseil.

Durant cette réunion, les dieux décidèrent

de frapper vite et fort. Ils envoyèrent toutes leur énergie contre leur frère reheté dans le but de le tuer et de libérer les Teldrims de son influence malfaisante. La troisième lune explosa, laisse une espèce Teldrim désamparée, sans guide.

Devant cet évènement, les 4 espèces encore guidées par un dieu s'allièrent et se retournèrent contre celle qui avait provoqué l'ire des dieux.

Le peuple de la troisième lune fut vaincu. Les Teldrims auraient pu les exterminer mais ils décidèrent de leur laisser la vie. En échange, ce peuple qui avait perdu son guide avait perdu sa place : il devint un peuple esclave.

La fin des conflits arriva enfin. Les prêtres de tous les peuples se réunirent pour réorganiser les Teldrims et éviter qu'un tel conflit n'éclate à nouveau : ce fut la réunification.

Depuis ce jour, les prêtres ont toujours été l'élément liant les différentes espèces Teldrims en un seul et même peuple.

4.4 Ère de la découverte

La suite de l'histoire Teldrim est à la fois très riche de héros et de légendes, et très pauvre d'éléments réellement bouleversants.

La société Teldrim évolua doucement, la prêtrise s'arrangea pour conserver et implanter de façon durable les coutumes et les traditions. Le pouvoir de la prêtrise s'affermir jusqu'à devenir incontestable.

La prêtrise contrôlait le gouvernement, l'évolution, et l'histoire.

Les Teldrims s'élevèrent dans le ciel et colonisèrent les 4 lunes. Chaque lune était parfaitement vivable. Chaque lune devint le sanctuaire privilégié la prêtrise de l'espèce lié à elle. Puis les Teldrims s'étendirent doucement dans leur système solaire.

4.5 L'ère fédérale

Puis vinrent enfin les Ergios et leur message de paix. Les Teldrims virent l'offre des Ergios comme une porte vers l'Anmara. Ils acceptèrent sans condition et ne se rendirent compte que bien plus tard de leur erreur. Ils se rendirent compte que les Ergios n'étaient pas les messagers que leur dieux avaient choisis pour les emmener dans le royaume mythique.

Le début de la guerre contre les Ergios fut pour eux une libération et un nouvel espoir de trouver le chemin céleste.

Chapitre 5: Historique Vélios

5.1 L'origine

A l'origine, la planète mère des Vélios a vu se développer deux races intelligentes, deux races dominantes.

Les premiers-nés étaient les Eskadors, une race insectoïde possédant une faculté d'adaptation peu commune. Les second-nés étaient les Vélios, une race à la force et à la résistance exceptionnels, une race dotée d'une paire de doubles lames.

Les deux races se sont développées ensemble, côte à côte, les Eskadors tempérant les ardeurs meurtrières des Vélios et leur faisant profiter de leurs trouvailles technologiques, les Vélios leur servant de main d'œuvre musclée pour les tâches où la force physique était nécessaire.

5.2 Le schisme

Nul ne se souvient pourquoi, mais un schisme apparut entre les deux races. Peu à peu, les Vélios commencèrent à mettre à l'écart les Eskadors, à les isoler.

Le schisme s'intensifia, de plus en plus, avant de devenir une guerre, ou plutôt devraient-on dire, un massacre. Les Eskadors n'avaient aucune chance face au Vélios, ils furent tués jusqu'au dernier. L'annihilation totale de leur espèce prit à peine un siècle.

Toutefois, il subsiste un doute... De nombreuses légendes Vélios font référence à une lueur céleste qui serait venu intercéder en faveur des Eskadors et leur aurait permis de rejoindre un nouveau monde sous l'égide de leur dieu. Que cette légende soit réalité ou simple conte ayant pour but de donner bonne conscience aux Vélios, la planète était totalement débarrassée de leurs confrères et les Vélios étaient livrés à eux-mêmes.

5.3 La régression

Sans l'influence des Eskadors, les Vélios se dispersèrent à travers leur monde en petites communautés survivant grâce à la chasse. Chaque communauté avait son propre territoire.

Le tempérament guerrier des Vélios les incita bien vite à s'affronter régulièrement. Les Vélios retombèrent totalement dans l'anarchie et dans le primitisme.

5.4 L'âge des Clans

La régression dura des siècles avant qu'un semblant de civilisation ne luisse à nouveau. Les tribus de chasse se regroupèrent peu à peu en groupes plus importants, formant des clans.

Les clans grossirent en nombre et en puis-

sance, fusionnant parfois entre eux pour gagner de l'importance.

Peu à peu, une hiérarchie se fit entre les différents clans, la loi du plus fort commença à laisser place à une société plus structurée jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une dizaine de clans extrêmement puissants. Une dizaine de clans de force et d'influence équivalentes.

Mais la stabilité ne dura pas, les clans se lancèrent dans des combats acharnés et se disloquèrent à nouveau. Il devenait évident que sans une personne capable de dominer les clans, les Vélios étaient voués à un combat permanent.

5.5 L'Age Solaire

L'âge Solaire commença par une catastrophe naturelle majeure, un événement aujourd'hui encore inexpliqué parmi les scientifiques. Le soleil natal des Vélios se mit à briller de milles feux, à envoyer beaucoup plus de rayonnements qu'ils n'en avaient connu jusqu'à maintenant.

Une grande partie des terres viables fut irradiées et devinrent d'immenses déserts. Les Vélios périrent par milliers. Devant cette situation, les combats cessèrent et les Vélios commençaient à s'entraider pour la survie de leur espèce. Les clans se reformèrent à nouveau.

Puis, un clan peu impacté par la catastrophe, le Shel'A'Vak, prit de plus d'importance. Ce clan était dirigé par une reine impitoyable, une reine à qui tous obéissaient sans discussion. Les humains l'auraient appelée tyran, mais les Vélios l'appellèrent libératrice.

La reine profita de la puissance de son clan et de la situation délicate des autres pour imposer son pouvoir à tous et fonder un empire.

5.6 L'Impératrice Éternelle

Sous le règne de l'impératrice, les peuples Vélios s'organisaient à nouveau et commencèrent à progresser y compris dans les domaines technologiques. Des moyens furent trouvés pour rendre à nouveau les zones sinistrées habitables.



Puis le peuple Vélios se rendit dans les étoiles. Ils colonisèrent assez rapidement leur système solaire ainsi qu'un système voisin, très proche, accessible en à peine un an via l'espace normal.

Les siècles ont passé et l'impératrice a continué à guider son peuple vers la prospérité. Selon les Vélios, depuis presque un millénaire, il s'agit toujours de la même impératrice qui les guide. Elle serait immortelle... Bien sûr, pour les membres des autres peuples, cela n'est qu'une supercherie et les Vélios doivent surement changer d'impératrice sans s'en rendre compte.

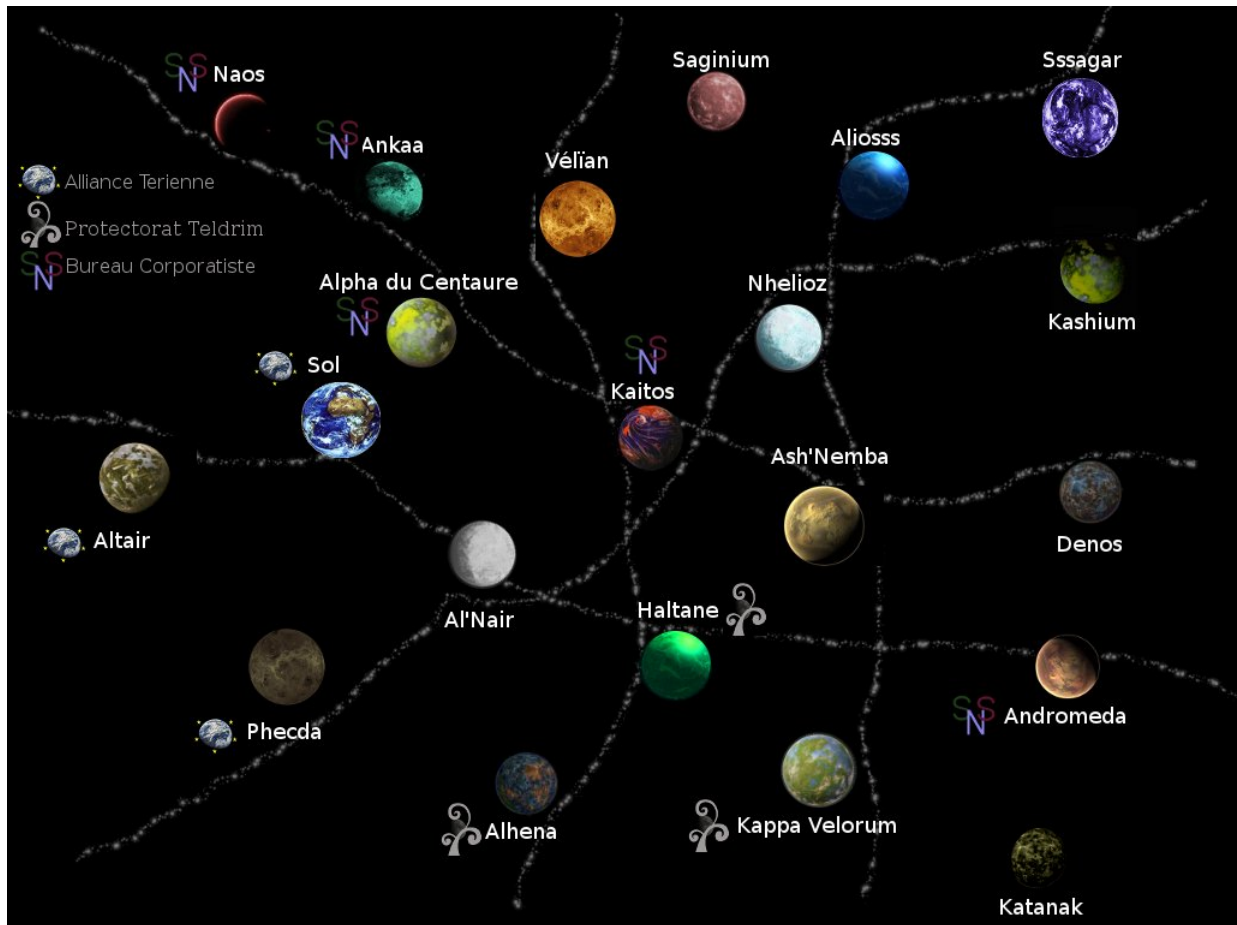
5.7 Ère Fédérale

Le reste est une histoire connue. Les Vélios ont rejoint la première Fédération et ont profité de nombreuses évolutions technologiques. Puis, ils se sont alliés aux humains avant de battre retraite et de fermer leurs frontières : tout s'est fait uniquement sur l'ordre de l'impératrice qui a plein pouvoir et que tous les Vélios respectent.

L'impératrice ne justifiant pas ces choix, ni auprès de son peuple, ni auprès des autres nations, l'empire Vélios reste un mystère imperméable... Comment une société aussi tyrannique peut-elle durer un millénaire ?

Troisième partie

Gouvernements et Organisation



Chapitre 1: Gouvernements

1.1 Alliance Kaitéenne

Au tout début de la seconde guerre, l'Alliance Kaitéenne était le gouvernement le plus puissant. Tous craignaient son hégémonie, d'autant plus que l'Alliance avait un but expansionniste avoué : elle voulait créer un gouvernement unique couvrant l'ensemble des mondes connus. Elle voulait créer un empire interstellaire capable de résister à d'autres peuples (Vélios, Eskadors, Ergios) s'ils osaient revenir.

La naissance du Bureau Corporatiste fut pour l'alliance Kaitéenne une épine dont elle ne s'est pas remise. Aujourd'hui l'alliance, privée de son centre névralgique et d'une partie de ses têtes pensantes, essaie tant bien que mal de se restructurer. Heureusement

pour elle, le Bureau Corporatiste est maintenant occupé sur d'autres fronts, leur laissant l'occasion de reprendre leur souffle.

1.1.1 Ce que sa population pense de...

- Protectorat Teldrim : Ce pourrait être des alliés sérieux, nous allons tout faire pour les convaincre.
- Alliance des Nations Terriennes : Nous comptons sur eux mais ils nous ont trahis. Nous espérons qu'ils vont perdre la guerre face aux Teldrims.
- Consortium Technologique : Ces lézards moralisateurs doivent faire face à une prise de pouvoir chez eux ! Quelle ironie !

Malheureusement nous craignons que le Consortium ne soutienne le bureau.

- Bureau Corporatiste : Ces chiens nous ont pris par surprise mais nous ne sommes pas encore vaincus. Nous les réduirons à néant.
- Conseil Nomade : Nous les tolérons uniquement car ils sont totalement négligeables.
- Empire Vélios : Les Vélios se rendront vite compte de la félonie des corporations et nous rejoindrons alors dans la lutte.

1.2 Protectorat Teldrim



Le Protectorat Teldrim est la zone d'influence issue de la planète mère des Teldrims, Kappa Velorum. Il s'agit d'une alliance entre les grandes espèces Teldrims menée par la prêtrise. Les prêtres sont les porteurs de l'autorité de l'Eglise et y ont tous les droits. Être prêtre dans le Protectorat Teldrim est un peu comme être un noble sur son territoire à l'ère médiévale.

Sur Kappa Velorum et Haltane, seuls les Teldrims (n'appartenant pas à la race des esclaves, évidemment) ont le statut de citoyen. Les autres peuples sont, au mieux, des Paria qu'on tolère tant qu'ils ne créent pas de problème. Sur Alhena, la situation s'est un peu allégée, et seuls les Teldrims de la race esclave sont réellement perçus comme inférieurs. Le système étant peuplé à plus de 50% par des non-Teldrims, les prêtres ont bien été obligés de s'adapter.

- Alliance Kaitienne : Nous avons tous des envies de conquêtes mais l'alliance a eu

le courage d'assumer les siennes. Ça leur a toutefois coûté cher, dommage...

- Alliance des Nations Terriennes : Nous n'avons rien de personnel contre eux. Ils ont été trop gourmand et ont juste rencontré plus puissant qu'eux.
- Consortium Technologique : Nous estimons les Snagirs pour leurs savoirs. Nous comptons sur leur aide quand il nous faudra affronter le Bureau.
- Bureau Corporatiste : Ils veulent régner sur les mondes connus. Pour l'instant ils sont occupés avec l'alliance mais il nous faudra un jour les affronter.
- Conseil Nomade : Qu'importe les nomades ! Qu'ils continuent à vivre isolés, ils ne nous intéressent pas.
- Empire Vélios : Seul l'avenir nous dira si nous pouvons faire confiance ou non à l'impératrice.

1.3 Alliance des Nations Terriennes



Aujourd'hui encore, la Terre est partagée entre différentes nations qui se livrent une guerre tantôt militaire, tantôt économique. Mais, devant la menace constituée par les autres gouvernements de la Deneb, les nations terriennes se sont enfin décidées à se réunir sous l'égide d'une alliance solide. L'unité n'est pas encore faite, mais les terriens ont appris à faire front commun vis à vis des autres nations interstellaires.

1.3.1 Ce que sa population pense de...

- Alliance Kaitienne : Des opportunistes qui n'ont que ceux qu'ils méritent. Mais espérons toutefois qu'il donne encore un peu de fil à retordre aux corporations.
- Protectorat Teldrim : Ces bêtes ont réussi à prendre l'avantage à cause de leurs nombres, mais notre supériorité est flagrante et nous allons bientôt leur faire connaître.
- Consortium Technologique : L'ancien gouvernement Snagir était mou et totalement inutile. Voyons voir ce que nous réserve celui-ci.
- Bureau Corporatiste : Les corporations devraient savoir se tenir à leur place et s'occuper uniquement de faire du profit. La population découvrira bientôt qu'il leur faut des vrais dirigeants.
- Conseil Nomade : Autrefois nous les avons négligés, mais nous avons appris de nos erreurs. Les nomades pourraient peut-être faire de bons amis.
- Empire Vélios : L'impératrice n'est pas un allié fiable, nous en savons quelque chose. Elle prépare sûrement une trahison mais nous sommes prêts.

1.4 Consortium Technologique

Le Consortium Technologique est, depuis des siècles, la corporation la plus importante du peuple Snagir. Certains financiers disent qu'il s'agit même de la seule corporation. Il faut avouer qu'en cherchant un peu, on se rend compte que toutes les corporations Snagirs appartiennent de près ou de loin au consortium.

Jusqu'à maintenant, le gouvernement Snagir était un organe pyramidal

extrêmement lent. La moindre décision nécessitait de multiples votes. Devant la réactivité nécessaire pour faire face à la seconde guerre, le Consortium décida de faire un coup d'état et de prendre les commandes. Le plus étonnant dans tout ça est que le Consortium a réussi sa prise de pouvoir sans effusion de sang, éveillant à peine quelques protestations. Les analyses tendent à démontrer que le Consortium préparait son coup depuis de très longs siècles, mais la chose reste à prouver.

Depuis, les Snagirs affichent une stratégie plus agressive. Militairement, ils se contentent toujours de protéger leurs frontières. Économiquement, ils livrent une guerre sans merci aux autres nations ce qui crée de multiples tensions, notamment avec le Bureau Corporatiste. Récemment, il paraîtrait que leurs forces ont commencé à s'activer de plus en plus dans la guerre "de l'ombre" (sabotage, espionnage, manipulation ...)

1.4.1 Ce que sa population pense de...

- Alliance Kaitienne : Nous soutenons le bureau dans la guerre contre l'alliance. Le tyran qui est à sa tête doit tomber.
- Protectorat Teldrim : Ils ont gagnés la guerre mais doivent maintenant s'arrêter et laisser la nation terrienne panser ses plaies. Nos diplomates œuvrent en ce sens.
- Alliance des Nations Terriennes : Il est temps que l'alliance cède sa place à un gouvernement capable d'unir réellement les peuples humains.
- Bureau Corporatiste : Les corporations ont fait une bonne chose en arrêtant l'alliance, mais elles ne s'arrêteront pas là. Quand le moment sera venu nous serons là pour l'arrêter.

- Conseil Nomade : Inutile de s'occuper d'eux, ils ne font aucun mal là où ils sont.
- Empire Vélios : L'impératrice est sage, elle a donc un plan derrière la tête, mais lequel ? Dur à savoir...

1.5 Bureau Corporatiste



Au début de la seconde grande guerre, les grandes Corporations ont menacé les gouvernements, leur annonçant qu'elles n'accepteraient pas la présence de blocus. Le marché devait rester libre ou elles forceraient le passage militairement. Leur menace a été prise à la légère et très vite, des flottes de blocus se mirent en place. Quelle ne fut pas la surprise du monde connu quand on apprit, un jour, qu'une flotte de l'Alliance Kaitéenne avait été mise en défaite par une flotte d'origine Corporatiste.

Les gouvernements avaient oublié que certaines corporations étaient déjà bien armées (SML) et que, possédant une grande partie de l'industrie, les corporations n'auraient aucun mal à renforcer leurs flottes. Une nouvelle force venait de voir le jour.

Une fois les hostilités engagées, il ne fallut pas longtemps à certaines grandes corporations comme la SML, Senstech, et la Guilde Nova pour changer de politique et commencer à créer un Protectorat, créant ainsi le Bureau Corporatiste.

Très vite, le Bureau Corporatiste devint le pire ennemi de l'Alliance Kaitéenne et de son ambition expansionniste. Certaines planètes décidèrent de se placer d'elles-mêmes sous la protection des corporations. C'est le cas, par exemple, d'Alpha Centauri.

1.5.1 Ce que sa population pense de...

- Alliance Kaitienne : La soif de pouvoir de l'alliance nous a forcé à devenir un véritable gouvernement. Nous pouvons les remercier pour cela mais l'alliance doit disparaître.
- Protectorat Teldrim : Ils deviennent trop puissants, il nous faudra les arrêter comme nous avons stoppé l'alliance.
- Alliance des Nations Terriennes : Ils comprendront bientôt que leur intérêt est de nous rejoindre, en attendant laissons les se débrouiller avec les Teldrims.
- Consortium Technologique : Nous savons pas encore quoi penser d'eux. Nos contacts diplomatiques sont bons mais cela va-t-il durer ?
- Conseil Nomade : Nous comptons en faire des alliés. Ils sont présents dans tous les mondes connus et pourrait nous fournir de nombreux renseignements.
- Empire Vélios : L'impératrice a eu la sagesse de rentrer en contact avec nous, sa puissance nous serait très utile.

1.6 Conseil Nomade

Autrefois, les Nomades vivaient dans des clans disparates, n'entretenant que des contacts



irréguliers entre eux. Les groupuscules étaient éloignés philosophiquement, financièrement, économiquement, et les modes de gouvernance différaient.

Puis, des gouvernements voulurent les forcer à se plier à leurs règles, à leurs manières de voir les choses. Ils voulurent les soumettre.

Ils demandèrent aux nomades de participer à l'effort de guerre. Ce fut une grave erreur.

Au début, les Nomades se soumirent. Mais en réalité, ils commencèrent à reprendre contact avec les stations les plus proches. Un réseau commença à se créer. Les nomades s'organisèrent alors pour reprendre leur liberté. L'opération fut mûrement réfléchie et les préparatifs effectués sur de longues années. Les jeunes nomades furent envoyés rejoindre l'effort de guerre en plus grand nombre. Les gouvernements ne se doutèrent de rien.

Puis, un jour, les Nomades déclarèrent à nouveau leur indépendance. Voulant riposter, les gouvernements leur ayant forcé la main découvrirent que certains vaisseaux militaires avaient été détournés. Ces vaisseaux constituaient alors la nouvelle force de défense Nomade. Le gouvernement Nomade était né, composé d'un grand conseil réunissant un représentant de chaque clan.

Depuis, l'union s'est renforcée. Au gré des alliances, au gré des mariages, le nombre de clans s'est réduit pour laisser place à des clans plus puissants. Pour l'instant, le conseil s'occupe uniquement de sauvegarder l'indépendance Nomade. Mais il représente maintenant une force non négligeable dont tout le monde se méfie. Les nomades pourraient bien choisir un jour un camp, et nul ne sait lequel ce sera.

1.6.1 Ce que sa population pense de...

- Alliance Kaitienne : Ce sont des nuisibles qui méritent de disparaître.
- Protectorat Teldrim : Le protectorat prône l'esclavage et le jour où ils domineront les mondes connus il l'imposeront à tous. Rien que pour cette raison nous pensons

qu'il faut lutter contre eux.

- Alliance des Nations Terriennes : Ils perdent la guerre contre les Teldrims. S'ils nous négligeaient un peu moins nous serions prêt à leur prêter assistance.
- Consortium Technologique : Ils sont censés et nous laissent vivre en paix. Toutefois ils sont un peu xénophobe et nous nous méfions d'eux pour cela.
- Bureau Corporatiste : Nous avons de très bon contact avec les corporatistes. Une alliance est d'ailleurs en discussion avec eux.
- Empire Vélios : Les Vélios Fédéraux semblent se méfier de l'impératrice, malheureusement le bureau n'écoute pas nos avertissements.

1.7 Empire Vélios

Autrefois les Vélios avaient rejoint la Fédération comme les autres races. Ils ne possédaient alors qu'un seul système solaire : Vélians. Durant la première guerre galactique, les Vélios se sont repliés sur eux-même et ont fermé leurs frontières, sans explication. Après le départ des Ergios, ils n'ont pas voulu rompre leur isolement. Puis, quand la capitale a subi l'assaut de ces extraterrestres inconnus, les Eskadors, les Vélios sont venus au secours de la Fédération. Pourquoi ? Comment ont-ils su ?

Aujourd'hui les analystes pensent que les Vélios étaient entrés en conflit avec les Eskadors bien avant le reste des mondes connus. Quand ? Les Vélios n'ont pas voulu non plus répondre à cette question. Toutefois s'ils sont affrontés ces extraterrestres avant nous, ils ont sûrement découvert le moyen de voyager sans les portails bien avant nous également. Combien de monde les Vélios ont-ils conquis aujourd'hui ? C'est une des autres questions auxquelles ils ne répondent pas...

1.7.1 Ce que sa population pense de...

Les territoires Vélios restent fermés et nul ne sait ce que pense sa population.

Chapitre 2: Organisations Secrètes ou Non

2.1 Le Conseil Galactique Criminel

Lors de la domination Ergios, chaque peuple possédait ses propres réseaux criminels bien diversifiés. Ceux-ci agissaient prudemment, dans l'ombre, les lois Ergios étant particulièrement difficiles et les forces de police Ergios performantes. Lors de la guerre d'indépendance, les différents groupuscules criminels ont décidé de tirer leur épingle du jeu et de se réorganiser sérieusement, de se regrouper.

Le Conseil Galactique Criminel a alors été fondé. Ce conseil n'est pas une alliance ou une pègre unique, il s'agit d'un ensemble de règles et d'accords permettant de réguler l'activité criminelle et d'éviter les débordements. Le Conseil n'évite pas, par exemple, les conflits de frontières entre deux pègres. Il les réglemente toutefois pour que le conflit évite de nuire trop aux profits, et évite également d'attirer trop l'attention des autorités qui pourraient alors prendre des mesures trop brutales.



Une fois la guerre terminée, les pègres et associations de malfaiteurs étaient trop fortement implantés dans la société pour que la renaissante Fédération Galactique puisse s'y opposer. La nouvelle explosion des conflits n'a fait que renforcer les pouvoirs de la pègre, principalement en dehors des grandes capitales

ou la pègre est presque devenue maître de l'organisation judiciaire...

2.2 Snag'Norak

On oublie souvent les Snagirs à cause de leur aspect inoffensif et de leur grande discrétion dans les affaires sociales, et pourtant la Snag'Norak est une pègre qui n'est pas à négliger. Elle possède des moyens technologiques très avancés pour atteindre leur but !

Officiellement, la Snag'Norak peut accueillir des non Snagirs, officiellement les quelques cas existants sont isolés. L'organisation de la Snag'Norak est très proche de l'organisation de leur pays. Des rumeurs disent que la Snag'Norak contrôle le marché noir du Sagium.

Pour différentes raisons, la Snag'Norak a refusé de signer les accords du CGC. Toutefois il y a très peu de conflit entre les deux forces : la Snag'Norak est le maître incontesté en territoire Snagir et ne cherche que très peu à s'étendre en dehors.

2.3 Antalgis

Certains voient l'Antalgis comme un groupe criminel qu'il faut abattre à tout prix, d'autres les perçoivent comme des gardiens de la liberté, des guerriers prêts à sacrifier leur vie pour leur cause, des héros... L'Antalgis est un groupe luttant pour la fin de l'esclavagisme dans les mondes connus et donc, la libération de tous les Teldrims Esclaves.

Leurs actions visent principalement cette libération, ou l'atteinte des infrastructures, des gouvernements ou des corporations favorisant et abusant de l'esclavagisme. Ceux-ci prennent d'ailleurs la menace de l'Antalgis très au sérieux car ce groupe a déjà montré maintes fois sa détermination.

En plus de ces membres, l'Antalgis est soutenue par de nombreux sympathisants, qui sans participer activement à la lutte, sont prêts à collaborer en leur fournissant de nombreux renseignements.

Le gouvernement Teldrim mène une lutte acharnée contre l'Antalgis partout dans les mondes connus. Les rumeurs racontent que l'Alliance Terrienne fournirait à l'Antalgis des armes, ce qui n'est pas pour arranger les relations entre les deux gouvernements.

2.4 Aube pourpre

L'aube pourpre est une secte qui inquiète beaucoup les autorités. Elle considère les Ergios comme des dieux. Pour ses membres, les gouvernements raciaux sont responsables de l'hérésie qui a chassé les dieux et doivent absolument être détruits.

Ils sont prêts à tout pour atteindre leur but. L'Aube Pourpre est constituée d'extrémistes prêts à sacrifier leur vie pour leur objectif. Ils ont sombré dans un terrorisme violent, entraînant dans leurs actions un grand nombre de civils. Ils considèrent également les Eskadors comme une punition divine.



Quatrième partie

Les Mondes Fédéraux



Chapitre 1: Vivre dans les mondes Fédéraux

1.1 Monnaie

Une des premières décisions prises par la seconde fédération a été de créer une monnaie commune : le crédit fédéral. Elle est devenue très vite la monnaie de référence et d'échange interplanétaire. Malgré la guerre, elle est toujours utilisée et reconnue partout. Toutefois, chaque nation a conservé sa propre monnaie et continue à l'utiliser pour les transactions internes.

Deux moyens de paiement sont en général utilisés :

- **La sphère** est le moyen de paiement pour les achats de la vie courante. Les principales données du compte en banque sont liés au pad de l'utilisateur. Au moment du paiement, celui-ci est directement transmis à l'organisme bancaire en utilisant les bulles de réseaux. Le paiement est automatiquement validé. Il n'y a aucune validation de la solvabilité interstellaire de celui qui effectue

l'achat. Un état du compte en banque est donc tenu localement avec une autorisation de découvert. Le montant de l'autorisation est réactualisé en fonction des informations transmises par l'organisme bancaire.

- Lorsqu'il s'agit de grosses sommes, il est de coutume d'utiliser **un disque** de paiement. Ce sont des composants certifiés par un organisme bancaire qui contiennent virtuellement de l'argent. Ils sont très pratiques pour emmener de l'argent avec soit durant un voyage interstellaire. Les petits commerçants ne sont toutefois pas équipés pour débiter de l'argent dessus, il est donc conseillé de transférer de l'argent vers son compte local lors de l'arrivée sur une nouvelle planète.

1.2 Communication

Les planètes fédérales sont équipées de systèmes de relais par satellite ou balise au

sol qui permettent une communication instantanée sur sa surface. Pour envoyer un message sur une autre planète du système, on utilise en général un laser qui permet une latence réduit à seulement quelques minutes.

Pour l'instant, aucune solution technique n'existe pour l'interstellaire. La corporation malTech a mis en place une infrastructure postale. Dans chaque système, une balise permet le dépôt et la récupération des messages interstellaires. Des vaisseaux postaux viennent faire l'échange avant de partir vers un autre système solaire. En plus des vaisseaux postaux, malTech paye de nombreux capitaines de vaisseaux civiles en leur demandant d'effectuer le transfert durant leurs propres voyages. En général, un message peut donc trouver sa cible en moins d'un mois même quand elle se trouve à l'autre bout des mondes fédéraux.

1.3 Domaines technologiques

1.3.1 Génétique et Biotech

La génétique et la biotech sont deux domaines directement liés qui ouvre des milliards de perspectives... Clonage, amélioration génétique, ou même la recherche de l'immortalité... Chacune des races de la fédération a un point commun avec les autres : l'ADN. Bien sûr, la structure même de l'ADN présente des variations. Les Snagirs par exemple possèdent un ADN à 5 branches formant une sorte d'étoile.

Toutefois, la génétique est un sujet de débat très important dans la fédération galactique. En effet la génétique est une science qui peut s'avérer dangereuse. La génétique permet en effet la conception d'armes mortelles sélectives, qui permettraient d'effectuer un génocide sans aucun risque pour les autres races.

De plus la génétique ouvre le champ à la

folie des plus grands mégalomanes : l'immortalité.

Après un très long débat, le Sénat a donc décidé de fixer des règles très précises empêchant le développement de technologie génétique trop perfectionnée. Il a été décidé de cantonner la génétique dans un but strictement médical. De plus, la loi donne à la fédération le droit de contrôler sur l'intégralité des mondes connus, y compris sur les territoires natifs des différentes races.

1.3.2 Nanotech

La nanotechnologie est une science qui semblait très prometteuse pour l'humanité, elle promettait des milliards d'applications autant sur le plan médical que militaire. Toutefois la nanotechnologie possède un désavantage fatal. Les nanorobots sont des structures tellement petites qu'il est impossible de leur appliquer le moindre blindage ce qui a pour conséquence de les rendre hypersensibles.

Par conséquent, la moindre radiation ou même des écarts de gravité trop importants amènent la destruction des nanorobots. Tout passage dans l'espace amène le même problème.

La Nanotech est finalement une science peu rentable, donc abandonnée.

1.3.3 Cybernétique

Il y a 3 types d'implants :

- les implants médicaux
- les implants utilitaires
- les implants militaires

Alors que les deux premières catégories sont légales, la dernière catégorie est res-

treinte à des forces considérées comme militaires (avec la licence adéquate). Toutefois cette interdiction s'arrête aux frontières de l'espace fédéral, les systèmes natifs ont leur propre législation les concernant. La loi sur ce sujet est donc laxiste dans son application.

Les implants médicaux permettent de remplacer un membre perdu ou de compenser la faiblesse d'un ou plusieurs organes.

Les implants utilitaires sont ceux qui permettent

d'améliorer les capacités d'une personne dans une faible mesure : appareil auditif comprenant des amplificateurs, œil cybernétique permettant d'effectuer des zooms, bras permettant d'obtenir une force de levage plus importants.

Les implants militaires sont soit des armes, soit des implants utilitaires possédant des capacités d'amélioration jugées trop importante. Il est parfois difficile de faire la distinction entre un implant militaire et un implant utilitaire.

Comment gerer les implants ?

Il existe deux façon de gérer les implants dans Fusina :

- les traits
- l'équipement

Laquelle utiliser ?

En fait, les deux solutions sont bonnes et utilisables. Le choix se fait en fonction des cas et en accord entre le MJ et les joueurs. Globalement, voici les préconisations que je peux donner :

- *si l'implant améliore les capacités du personnages dans son ensemble, il faut le décrire via un trait. C'est le cas, par exemple, de réflexes améliorés, d'une armure subdermale, d'un oeil cybernétique, ... Si l'implant fait réellement partie du personnage, on tombe dans cette catégorie*
- *si l'implant est un ajout qui donne quelques capacités supplémentaire mais ne change pas radicalement le personnage, il peut être considéré comme un équipement. C'est, par exemple, le cas d'une arme greffée sur le bras du personnage.*

1.3.4 Intelligences Artificielles

Avant de parler de l'intelligence artificielle il faut tout d'abord définir correctement ce terme. Peut-être appelé intelligence artificielle

tout programme répondant à ces conditions :

- Répond à un cycle de décision complexe capable de prendre en compte des éléments imprévu

- Possède une capacité d'apprentissage
- Peut fonctionner de façon autonome.

Couramment les intelligences artificielles sont classées en trois catégories :

- Intelligence non-autonome : Il s'agit de l'IA de base qui est capable d'apprendre et d'avoir un comportement sensé. Elle est toutefois incapable d'avoir le sens de l'initiative, des émotions ou de la créativité. Ce type d'IA n'a pas conscience d'elle-même.
- Intelligence semi-autonome : Il s'agit de l'IA courante. Elle possède un certain sens de l'initiative et est capable de prendre des décisions d'elle-même en faisant preuve de créativité. Toutefois elle ne ressent pas d'émotions et n'a pas conscience d'elle-même.
- Intelligence autonome : Cette catégorie couvre ce que certains nomment IA véritables. Il s'agit d'IA possédant une réelle conscience d'elles-mêmes. Elles peuvent prendre des décisions en toute autonomie et sont capables d'assimiler des émotions. Finalement ce type d'IA atteint un niveau presque humain.

Actuellement les intelligences autonomes et semi-autonomes sont parfaitement légales. Toutefois les IA semi-autonomes ont été sévèrement réglementées pour éviter tout débordement. Les IA autonomes ont par contre été totalement interdites à la demande des Snagirs.

Dans le passé les Snagirs avaient construit de grandes villes gérées automatiquement par des IA autonomes. L'expérience a très mal tourné et a provoqué un grand nombre de morts. Depuis les villes en question ont totalement été abandonnées et vivent encore, en autonomie, tout au fond du grand océan de la planète mère Snagir.

1.3.5 Énergétique

Le domaine énergétique est très varié et dépend beaucoup de l'environnement de la planète, station, ... Tout d'abord il y a les technologies profitant de l'environnement même, qui sont par nature peu coûteuses mais moins fiables et plus encombrantes. Ces technologies sont :

- Le triplet environnement Thermique, Hydraulique, Éolienne
- L'énergie solaire
- L'énergie profitant des radiations émises par un astre ou un phénomène spatial

Ensuite nous pouvons trouver les centrales à fusion et à fission. Ces centrales sont utilisées lorsque le besoin se fait sentir d'avoir une énergie produite en très grande quantité. Ce sont les centrales les plus puissantes mais également les plus coûteuses.

Concernant l'énergie transportable, la fédération connaît, grâce aux Snagirs, un nouveau procédé se basant sur l'utilisation de petits Cristaux de couleurs Rouges : le Sagium. Ces petits cristaux ont des propriétés très intéressantes et étonnantes. Le cristal permet, par un procédé proche de la fusion, de stocker un très grand nombre d'atomes. Le plus étonnant dans les propriétés de ce cristal est qu'il permet une fusion à outrance : les atomes fusionnés deviennent des atomes sur lesquels on peut employer la fission nucléaire !

Les cristaux sont donc utilisés comme des piles pour des micro-générateurs à fission nucléaire. Une grande partie des moteurs de vaisseaux spatiaux utilise ce procédé. L'éjection des atomes créés via la fission permet de propulser le vaisseau à très grande vitesse. L'accélération obtenue est très rapide. Le Sagium reste un produit relativement rare et donc très coûteux.

Il est à noter que les Teldrims ont également découvert une technique permettant d'utiliser un être vivant comme « pile électrique ». Cette technique est de plus en plus souvent utilisée pour les appareils personnels nécessitant une faible dose d'énergie pour fonctionner.

1.3.6 Ressources alimentaires

Le domaine alimentaire n'a que peu évolué. La principale source reste, et restera probablement toujours, l'agriculture et l'élevage. Bien sûr les techniques ont quand même été bien améliorées. Tout d'abord les cultures sont de plus en plus productives. Elles sont également de plus en plus variées grâce à l'hydroponie ou à la reproduction « sous-dôme » d'un environnement adéquat.

Les méthodes de stockage ont également bien évoluées, on citera notamment la technique de lyophilisation ainsi que les nouvelles méthodes de « compression » des aliments. Seule l'eau reste encore réellement difficile à transporter et demande, pour les vaisseaux et les stations spatiales, un ravitaillement fréquent.

Dans l'espace, l'eau est une denrée rare et son utilisation est sérieusement contrôlée.

1.3.7 Informatique

L'informatique est une science qui est devenue tellement courante pour les habitants des fédérations qu'ils en oublient presque son existence. Il n'existe quasiment plus de réseau informatique câblé, tout est maintenant structuré en réseau superposé.

Le réseau le plus vaste est à l'échelle d'un système solaire. Ce réseau sert principalement pour les médias et les télécommunications entre deux planètes. A cause de son échelle

importante, ce réseau possède un temps de latence assez énorme (qui peut aller jusqu'à plusieurs minutes). Toute autre action effectuée sur ce réseau demande des habilitations et du matériel spécifique.

Ensuite, nous avons un réseau à l'échelle planétaire. Ce réseau a une fonction similaire à celui d'un système solaire mais possède un temps de latence bien plus acceptable (quelques secondes). Ce réseau possède également une base de données référençant, par exemple, les lois en vigueur sur la planète et les annonces du gouvernement.

Ensuite, nous avons des réseaux de proximité (aussi appelé réseaux locaux). Ces réseaux sont ceux d'une ville, d'un quartier, ou même simplement d'un établissement. Ces réseaux n'ont pas de temps de latence et peuvent présenter des informations très variées (carte d'un restaurant, « pages jaunes », ...).

Toute utilisation des réseaux se fait grâce à un commlink. Les commlinks sont des appareils de la taille d'un organiseur électronique qui servent de mini-ordinateur, de téléphone portable, d'agenda, de lecteur de mails, voir même de console de jeux.

Divers systèmes ont également été développés pour augmenter la réactivité humaine sur le réseau (notamment pour les opérations de maintenance). Un utilisateur peut, grâce à ces systèmes, plonger son esprit directement dans le réseau à l'aide d'un implant ou d'un ensemble d'électrodes. L'utilisation de ces implants, normalement réservée aux opérations de maintenance, tend à se démocratiser.

Depuis maintenant une cinquantaine d'années les Corporations Semtech et la guilda Nova ont développé une nouvelle gamme de produits informatiques orientés

autour de la réalité augmentée. On appelle Réalité Augmentée la superposition d'informations en provenance du réseau aux divers sens humains. Ainsi les deux corporations proposent divers appareils permettant d'échanger des informations entre le comm-link et le champ de vision ou l'appareil auditif. Ils ont également développé une gamme d'appareils permettant de commander son commlink sans le toucher, par exemple par l'intermédiaire de mouvement de la main ou en tapant sur un clavier virtuel (superposé au champ de vision).

1.3.8 Armements

Les armements utilisés à taille humaine sont très diversifiés. En général elles sont classées en deux catégories :

- Les armes à projectiles : armes à tir les plus faibles, elles offrent toutefois une meilleure cadence de tir. De plus, ces armes rudimentaires sont plus aisées à construire, ce qui s'en ressent sur leur coup de construction.
- Les armes à énergie : bien plus puissante que les armes à projectiles, les armes à énergies nécessitent un temps de rechargement plus important entre deux tirs.

Par contre, dans les armements spatiaux les armes énergétiques sont utilisées bien plus couramment : dans ce cas elles tirent leur énergie directement dans les réserves du vaisseau, diminuant son autonomie. Des armes à projectiles (missiles par exemple) sont également couramment utilisées.

Diverses technologies sont utilisées pour la projection :

- Procédés Chimiques
- Effet Gauss
- Gun Rail

1.4 Système de Santé

La technologie du soin est un domaine qui a fortement évolué et pourtant, la plupart des soins administrés ne sont pas plus performants qu'à notre époque. En effet des recherches ont permis de découvrir un liquide permettant une cicatrisation très rapide, ainsi que des nutriments renforçant temporairement l'organisme et permettant une récupération accélérée, mais ces soins sont très chers, et donc peu utilisés sauf par les plus riches.

1.5 Les Ruines Ergios

Lors de la guerre opposant les peuples de la fédération aux Ergios, un grand nombre de planètes subirent les effets de la guerre. Aujourd'hui, des traces de cette guerre existent encore : d'anciennes bases et laboratoires abandonnés, voir dévastés, des stations de défense encore actives. Ces endroits sont réputés comme étant très dangereux mais pouvant rapporter gros : ces ruines contiennent en général du matériel technologique encore en état de marche voir des plans explicatifs d'une partie de la technologie Ergios.

Chapitre 2: Voyager dans les mondes Fédéraux

2.1 Voyage entre les planètes

2.1.1 Les systèmes de propulsion

52 Il y a une variété très impressionnante dans les propulsions utilisées pour les vaisseaux spa-

tiaux, même si la plupart des moteurs peuvent être rangés dans l'une des trois catégories suivantes : les moteurs à voiles, à fusion nucléaire, ou à Sagium.

Les moteurs à voiles utilisent les champs solaires pour propulser le vaisseau dans l'espace. Cette solution, très économique, au défaut d'être encombrante et difficile à utiliser. De plus ce système de propulsion fournit une accélération plutôt lente et ne permet pas l'utilisation d'un portail de saut. Cette solution reste principalement utilisée pour mettre en place des navettes intra-système au sein d'une même planète.

Les moteurs à fusion nucléaire sont très perfectionnés et utilisent du carburant tel que le deutérium pour provoquer une fusion nucléaire et fournir au vaisseau l'énergie nécessaire à son fonctionnement. Ce moteur est puissant et parfaitement maîtrisé, toutefois il nécessite qu'une partie importante de la contenance d'un vaisseau soit occupée par le carburant.

Les moteurs au Sagium sont similaires aux moteurs à fusion sauf qu'ils utilisent dans leur réaction un cristal rouge d'origine Snagir : le Sagium, plus couramment appelé Cristaux Energétiques. Ces cristaux ont pour propriétés de pouvoir emmagasiner une proportion d'énergie très importante. En général ces cristaux sont rechargés à l'aide de moteurs à fusion utilisant du Deutérium. Toutefois ces cristaux sont rares et chers, ils sont donc très peu utilisés en dehors de la technologie spatiale. De plus, l'extraction de ce minerai passe par un procédé extrêmement délicat, le moindre écart risquant de créer de graves dommages au cristal. L'avantage du moteur Sagium est de permettre une bonne autonomie sans utiliser une part importante du vaisseau dans le carburant.

2.2 Pénétrer dans une atmosphère

Rares sont les vaisseaux qui permettent de pénétrer et de ressortir de l'atmosphère d'une planète. De multiples systèmes existent pour pallier à ce problème.

Tout d'abord la plupart des systèmes Ergios disposent de quelques stations en orbite permettant l'amarrage des vaisseaux. La pénétration dans l'atmosphère est ensuite effectuée à l'aide de ce que l'on appelle couramment des ascenseurs magnétiques orbitaux : d'immenses capsules qui sont descendues dans l'atmosphère puis remontées par utilisation d'un champ de force émis par la station spatiale ainsi qu'une station relais au sol.

Les autres races, incapable de reproduire la technologie utilisée par les ascenseurs orbitaux, ont créé d'autres systèmes.

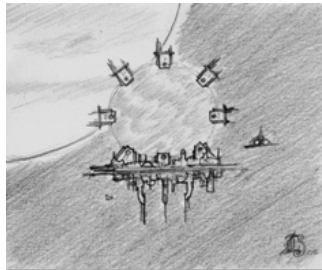
Le système le plus basique consiste à utiliser des navettes spatiales permettant d'accéder à une station où est amarré le vaisseau. La navette redescend ensuite sur la planète où elle rejoindra un centre de lancement.

Ensuite, nous avons les ascenseurs orbitaux : deux stations sont construites : une dans l'atmosphère et une à l'extérieur. Les vaisseaux s'amarront sur la station spatiale. Un ascenseur permet à l'équipage de descendre jusqu'à la seconde station où ils pourront emprunter un véhicule volant. Les ascenseurs orbitaux sont coûteux, encombrants, et fragiles.

Le dernier système présenté ici est appelé « skyhook ». Une station est construite en orbite géostationnaire de la planète. Deux immenses plateformes sont attachées par des câbles à cette station. Un système permet d'entraîner une rotation de ces plateformes. Un vaisseau qui arrive doit atterrir dans l'une d'entre elles, puis attendre que celle-ci soit rentrée dans l'atmosphère pour décoller.

2.3 Le Second Espace

Le second espace est une dimension parallèle à la nôtre. Une dimension où les lois de la physique, de l'espace, et du temps sont différentes. Il ressemble à un gigantesque océan secoué par des courants puissants, imprévisibles, changeants. Un océan plongé dans une tempête permanente. Un océan aux mille couleurs.



Dans le second espace, il n'y a pas de planète. Des astres de notre monde, seuls les plus puissants tels que les étoiles ou les trous noirs ont une existence de l'autre côté. Il obéit à ses propres lois. L'équivalent de nos planètes dans cette dimension sont des zones de calme, des zones où les courants s'annulent, créant de petites poches de tranquillité. Ces zones sont remplies de créatures cherchant quelques minutes de repos.

Car le second espace est peuplé de créatures étranges, flottant au milieu de ce déchaînement d'énergie, évoluant dans ce milieu qui leur est naturel. La plupart de ces créatures sont inoffensives, mais les légendes parlent de monstres gigantesques capables de déchiqueter des vaisseaux entiers. D'autres racontent que les créatures chuchotent aux oreilles des voyageurs imprudents et les entraînent inexorablement vers la folie.

2.3.1 Les Tellorias

Au milieu du déchaînement d'énergie imprévisible qu'est le second espace, nous pouvons trouver un phénomène particulièrement intéressant : les Tellorias. Les Tellorias ressemblent à de puissants courants marins, des courants réguliers qui s'écoulent tou-

jours dans la même direction, en suivant toujours le même itinéraire.

Second point intéressant, les Tellorias sont doubles. A chaque Telloria correspond en réalité deux courants qui vont dans des sens opposés. Cerise sur le gâteau, les Tellorias semblent tenir éloignés les monstres les plus dangereux du second espace. Le système de portail créé par les Ergios tire justement profit des Tellorias.

2.3.2 Naviguer dans le second espace

Contre toute attente, la navigation dans le second espace a remis au goût du jour une vieille technologie de propulsion : la voile solaire. Le principe de la voile solaire est d'intercepter les flux de particules balayant constamment l'espace pour entraîner le vaisseau et accélérer petit à petit. Le second espace est justement un monde secoué en permanence par des vagues d'énergie !

La navigation dans le second espace se fait donc en déployant de grandes toiles énergétiques autour du vaisseau et en se laissant porter par les courants. Simple non ? En réalité, tout dépend de l'endroit dans lequel le vaisseau se trouve dans le second espace. En effet, un vaisseau rentrant dans une Telloria déploiera ses voiles et se laissera entraîner par le courant. C'est d'ailleurs ce que font la plupart des vaisseaux qui voyagent entre les systèmes.

Par contre, pour un vaisseau navigant en dehors des vagues Tellorias, l'affaire n'est pas aussi facile. Dans le second espace, pas de barre pour tenir le cap, seul un positionnement judicieux des voiles permet de se diriger dans la bonne direction. Les courants du second espace étant particulièrement imprévisibles, le pilote sera obligé de réajuster sans cesse les voiles.

De plus, il est extrêmement difficile pour un vaisseau de pénétrer dans une Telloria : les courants autour de la Telloria sont particulièrement forts et ont tendance à pousser les bâtiments loin de la vague.

2.3.3 Pénétrer dans le second espace

Aujourd'hui, les peuples des mondes connus connaissent trois technologies pour pénétrer dans le second espace : les portails, le moteur Solar, et le moteur Windsen.

L'utilisation d'un portail est la solution la plus répandue dans les voyages spatiales. Sur chaque système des mondes connus, les Ergios ont mis en place l'un de ces portails. Ceux-ci génèrent en continu une sorte de trou de ver. Chaque vaisseau qui le traverse se retrouve propulsé instantanément dans le second espace, au sein d'une Telloria. Cette technologie n'a qu'un seul souci : nous ne savons pas la recréer. Ce sont les Ergios qui ont bâti chaque portail et aujourd'hui nos scientifiques les plus pointus savent tous juste les maintenir en marche. Bien sûr, en démontant un générateur de portail nos scientifiques pourraient sûrement en apprendre plus, mais aucun système solaire n'est prêt à courir le

risque d'être coupé du reste de la Fédération.

Le moteur Solar est une technologie assez récente, première avancée obtenue grâce à l'étude d'épaves Eskador. Le moteur Solar crée une perturbation qui, mis en présence d'une forte activité solaire, génère un trou de ver qui propulse le vaisseau dans le second espace. Il est toutefois nécessaire de s'approcher bien près du soleil tout en ayant une très grande vitesse pour que le moteur fonctionne. En cas de dysfonctionnement, c'est la mort assurée.

Le moteur Windsen en est encore au stade de prototype. Ce moteur est en réalité un générateur de trou de ver capable de transporter le vaisseau dans le second espace en parfaite autonomie. Le Bureau Corporatiste, à l'origine de cette technologie, place de grands espoirs dans son développement. Le défaut actuel du moteur Windsen est qu'il demande extrêmement d'énergie : un vaisseau utilisant ce moteur finirait son voyage quasiment à court de carburant...

Dans les trois solutions ci-dessus, seuls les portails permettent d'utiliser une Telloria. Les deux autres moteurs propulsent les vaisseaux en plein milieu de la tourmente. Seul un bon pilote saura mener son vaisseau à bon port.

Chapitre 3: Combattre dans les mondes Fédéraux

3.1 La guerre spatiale

Dans la fédération, la guerre spatiale est une réalité presque devenue courante. Mais il faut bien comprendre que la guerre spatiale est avant tout une guerre d'usure et de ressources : il est rare que deux flottes s'affrontent



jusqu'à destruction totale.

En réalité, les vaisseaux spatiaux sont extrêmement complexes et si coûteux à produire que les différentes forces rechignent à les sacrifier sans raison et tendent à limiter aux maximum les pertes.

La plupart des opérations militaires sont donc des opérations visant à limiter le commerce et l'approvisionnement d'un secteur. La technique privilégiée est alors l'abordage

qui permet de récupérer les cargaisons plutôt que de les gâcher dans l'espace.

capturé peut être réparé et récupéré dans les forces du vainqueur.

Même en cas de combat entre deux flottes, les échanges de laser restent souvent un moyen d'affaiblir sans détruire le vaisseau adverse afin de pouvoir, par la suite, essayer de s'en saisir via un assaut. Le vaisseau ainsi

Bien sûr, il y a des exceptions. Par exemple, les affrontements entre les flottes Teldrims et Humaines sont en général particulièrement violents.

Les Abordages



Vous vous demandez peut-être pourquoi insister sur ce point et sur l'utilisation de la technique d'Abordage Spatial ? La raison est assez simple : l'abordage est une façon pratique de faire participer un maximum de personnages.

Lors d'un combat purement spatial, le nombre d'acteurs va être limité (un pilote et un artilleur, de temps en temps un mécano, un capitaine, et un co-pilote). Certains personnages risquent alors de s'ennuyer ferme.

Rajouter un abordage en bonne et du forme, avec l'avancée ennemie à gérer, certaines zones dépressurisées, ... , tout de suite, le nombre d'acteurs est démultiplié (et rien n'empêche de jouer sur les deux plans en même temps !).

Lors des abordages, surtout n'oubliez pas : un vaisseau spatial, c'est un peu comme un sous-marin : des couloirs étroits, des portes basses, des zones pressurisées qui s'isolent au moindre problème, des sas de sécurité, ...

3.1.1 Combattre dans le second espace

les utiliser.

Est-il possible de combattre dans le second espace ? Dans la théorie, oui, rien ne l'empêche. Dans la pratique, les choses ne sont pas aussi simples.

Premièrement, la nature même de cette dimension rend les armes énergétiques complètement caduques. Or, la grande majorité des systèmes d'armement des vaisseaux récents sont constitués d'armes énergétiques. En réalité ces armes ne sont pas inutilisables, toutefois leur portée est réduite jusqu'à devenir insignifiante : il faut être à bout portant pour

Les armes à projectiles conservent, quand à elles, leur efficacité. Toutefois les courants d'énergie du second espace les influencent également et les fait dériver souvent loin de leurs cibles. Il faut un très bon artilleur et beaucoup de chance pour arriver à prévoir la dérive du projectile et à toucher son adversaire.

Actuellement le combat en second espace est donc un affrontement à bout portant. Toutefois la plupart des gouvernements recherchent activement de nouveaux systèmes d'armement qui seraient adaptés à ce type de combat.



Cinquième partie

Psy



Chapitre 1: Le psy dans les mondes connus

Pour la plupart des races, les pouvoirs psy sont un phénomène récent. Pour les Teldrims et les Centauriens, ils font partie intégrante de leur culture.

Les psy Teldrims ont appris à maîtriser, via de longs et épuisants rituels, le bois sacré nommé Tellien. Ils peuvent changer sa forme et sa densité. Grâce à cela, le Tellien est devenu la composante principale de leur technologie. La prêtrise a gagné son statut grâce à ce pouvoir. Concernant les Teldrims, on peut donc dire que le pouvoir psy a influencé profondément leur culture.

Les Centauriens ont tous des facultés psy : ils sont liés entre eux télépathiquement. Ils peuvent à tout moment partager des émotions fortes au reste des Centauriens. Les plus doués d'entre eux peuvent même transmettre quelques images, ou quelques mots. C'est ce pouvoir psy qui a fait d'eux ce qu'ils

sont aujourd'hui : un peuple extrêmement uni.

Chez les autres peuples, les pouvoirs psy sont un phénomène nouveau. Les psy sont des êtres isolés, des apprentis Sorciers jouant avec le feu en découvrant leurs pouvoirs. Heureusement ils sont peu puissants et les accidents qu'ils entraînent sont peu importants. Ils sont toutefois en général très vite surveillés par les autorités qui vérifient qu'ils ne causent pas de dommages majeurs, mais qui contrôlent aussi l'évolution de leurs pouvoirs et leur utilité potentielle.

C'est chez les Snagirs que les psy sont le plus contrôlés. Le Consortium a créé une cellule spéciale chargée de trouver, recruter, et former les psy potentiels. Officiellement cette cellule a uniquement pour but d'éviter les débordements. Toutefois tout le monde suspecte le Consortium d'avoir d'autres vues...

Chapitre 2: La marque des Ergios

Dans l'ensemble, les psy présents dans les mondes connus sont peu puissants. Ils n'utilisent leurs pouvoirs qu'avec difficulté, au prix

d'énormément de concentration, voir de rituels complexes. Il y a toutefois des exceptions, des psy capables de tordre la réalité

avec la force de leur volonté, capable de le faire avec rapidité. Ces exceptions sont les porteurs de la Marque des Ergios.

La marque des Ergios est un symbole, a priori d'origine Ergios, présent sur le haut du corps des marqués. Ce symbole occupe un cercle d'environ 10 cm de diamètre. En temps normal, la marque est totalement invisible. Elle apparaît uniquement lorsque son porteur se concentre pour utiliser un pouvoir psychique. Durant toute l'utilisation, elle s'illumine. Une fois que le psy arrête de se concentrer, elle s'estompe peu à peu jusqu'à disparaître totalement.

Les marqués sont des psy extrêmement puissants. Les premiers marqués sont apparus il y a très peu de temps, lors de l'attaque de la capitale par les Eskadors. En plus d'utiliser les pouvoirs psy connus avec une aisance surprenante, certains développent des pouvoirs totalement inédits.

Les marqués intriguent, inquiètent. Certains voient le potentiel qu'ils représentent et veulent les utiliser, certains voient en eux un danger et aimeraient les réduire au silence. Tous se demandent ce que représentent cette étrange marque, et d'où elle vient...

Le cas de l'Impératrice Eternelle



Les Vélios ont déjà vu ou entendu parler de ce type de marque. Leurs rangs comptent un marqué depuis des siècles : l'impératrice éternelle. La marque de celle-ci s'étend toutefois sur l'intégralité de son corps. Peu de Vélios ont directement vu l'impératrice éternelle, mais ces marques font partie de leurs légendes...

Chapitre 3: Description des pouvoirs

Les pouvoirs de psy, et tout particulièrement ceux des "marqués" sont très peu connus. Les pouvoirs ci-dessous correspondent aux pouvoirs qui ont déjà pu être constatés et référencés. Cette liste n'est donc pas forcément exhaustive.

3.1 Télépathie

Ce pouvoir est l'évolution du pouvoir des Centauriens. Un "marqué" ayant développé le pouvoir de télépathie sera lié avec les Centauriens et pourra partager des informations par ce lien si particulier. Contrairement aux centauriens de base, il pourra passer plus que de simple émotions, il pourra transmettre des phrases, des images. Il sera même capable de choisir à qui son message est destiné.

Selon la rumeur, les marqués seraient aussi capables d'étendre leur télépathie, dans une moindre mesure, aux non-centauriens. On raconte qu'ils pourraient aussi lire dans nos pensées...

Il est à noter que les Centauriens voient très mal l'existence de personnes partageant leur lien sans faire partie de leur peuple.

3.2 Telien

Ce pouvoir permet de contrôler par la pensée le bois sacré des Teldrims : le Tellien. Le psy serait capable de modifier sa forme, sa densité, et même de le rendre conducteur. Contrairement aux prêtres Teldrim, un marqué pourrait faire tout cela en quelques secondes à peine.

Pour le peuple Teldrim, ce pouvoir est réservé à leur prêtrise. Un personnage non-teldrim (ou même teldrim esclave !) utilisant le Télien risquerait de provoquer le courroux de ce peuple très croyant.

3.3 Esprit de la machine

Ce pouvoir permet de communiquer avec les machines par la force de la pensée, de les influencer, et de leur commander. Ce pouvoir concerne aussi bien l'informatique, les machines électroniques, que les machines mécaniques.

3.4 Contrôle du corps

Ce pouvoir permet au psy de contrôler son propre corps pour le rendre plus résistant, plus fort, plus rapide, ... Le psy pourrait aussi se placer dans un état de stase, proche de la mort, ou même augmenter ses différents sens.

Selon les récits rapportés par des Vélios, l'impératrice éternelle semble dotée de ce pouvoir. Les légendes Vélios sont remplies d'exploits de l'impératrice qui aurait été capable de régénérer ses blessures, ou même de faire repousser un de ses membres. De plus selon la légende, l'impératrice éternelle est la même depuis de longs siècles.

3.5 Contrôle de la gravité

Ce pouvoir permet de contrôler la gravité pour l'amplifier, ou au contraire la diminuer voir l'éliminer totalement. Le psy peut choisir la zone sur laquelle s'applique son pouvoir. Un psy utilisant ce pouvoir pourrait donc se faire "léviter" en supprimant sur lui l'effet de la gravité, rendre particulièrement lourd un de ses opposants, ou même faire décoller un véhicule par la seule force de sa volonté.

3.6 Contrôle de l'énergie

Ce pouvoir permet de contrôler l'énergie sous toutes ses formes. Un Psy utilisant ce pouvoir pourrait créer des vagues d'énergie, recharger ou vider une batterie ou même un réacteur, créer une surcharge électrique dans un appareil, ...

3.7 Porte vers le second espace

Ce pouvoir permet à son possesseur de créer un trou de ver l'emmenant dans le second espace. L'utilisateur peut ensuite quitter cette dimension quand il le désire pour revenir dans le monde normal, effectuant une sorte de téléportation.

Toutefois le second espace est un endroit étrange, n'offrant que très peu de repères au psy pour déterminer sa direction et la distance à parcourir. De plus les légendes racontent qu'il y a des bêtes qui rôdent dans ce monde, des bêtes dangereuses qui pourraient bien s'en prendre au psy.

Le psy est capable d'emmener des objets ou d'autres personnes avec lui. Bien sûr plus le nombre et/ou la taille des choses emportées avec lui sont grands, plus difficile est la création du trou de ver.

3.8 Forme-esprit

Grâce à ce pouvoir, l'utilisateur détache son esprit de son corps. L'esprit devient alors une forme, ressemblant au corps du personnage, mais totalement intangible. Ce corps est à la fois visible dans le monde réel et dans le second espace. Sous sa forme-esprit, le psy ne voit plus que ce qui est vivant (dans un monde ou dans l'autre). La façon dont il perçoit les choses dépend aussi de leur sensibilité psy : un non-psy apparaît très terne, un psy brille légèrement, un marqué brille de mille feux tel un phare.

Sixième partie

L'Adversité

Chapitre 1: Les Eskadors

Les Eskadors sont une force à propos de laquelle on ne sait que très peu de choses. À vrai dire, une seule chose est sûre : ce sont nos ennemis. Sans crier gare, sans préavis, les Eskadors sont venus sur Kaitos et ont exterminé une bonne partie de la population, visant militaires comme civils sans aucune distinction. Ce sont des ennemis terrifiants dotés d'une technologie supérieure à la nôtre, des ennemis qu'il ne faut pas prendre à la légère.

1.1 Apparence

Les Eskadors sont des êtres humanoïdes dotés d'une double paire d'ailes semblables à des ailes de libellule. Leur peau est noire et possède de nombreux reflets verdâtres. Ils sont dotés d'une carapace semblable à de la chitine. Les Eskadors sont de taille variable : la plupart d'entre eux font entre 1m40 et 1m60. Certains spécimens très rares peuvent aller jusqu'à 2m.

Les Eskadors utilisent une technologie biomécanique : les éléments de leur technologie sont intégrés à leurs corps. Il ne s'agit pas de simples greffes, la technologie est réellement assimilée par l'organisme et devient une partie du corps. Toutefois dans les mondes connus, leur technologie est réellement peu comprise. Sur certains aspects ils semblent en avance sur nous (voyage dans l'espace sans portail, communication sur de longues distances, ...) mais, toutefois, ils semblent faire un usage très restreint de la technologie.

1.2 Organisation

Il existe en réalité trois type d'Eskadors. Ensemble ils forment une ruche soumise à l'autorité d'un seul être.

- La Reine : la reine est un individu unique chez les Eskadors. Il n'existe qu'une seule et unique reine. Une nouvelle Reine naît juste avant la mort de l'ancienne, quelque soit la cause de son décès. La Reine constitue le cerveau de la ruche, son âme. Elle commande à l'intégralité des individus de l'espèce. La Reine peut mettre au monde une nouvelle reine, en donnant sa vie, ou celle d'une des dominantes. La Reine est capable de lire dans les pensées et de commander à toutes les dominantes, quelque soit la distance qui les sépare. Nul Eskador à part certaines des dominantes n'a jamais vu la Reine.
- Les Dominantes : les dominantes sont des êtres féminins. Dotées d'un esprit indépendant capable de réflexion, elles sont toutefois soumises à la reine et ne peuvent aller contre sa volonté. Les Dominantes sont un relais au pouvoir de la Reine : la Reine commande aux dominantes, et les dominantes commandent aux ouvriers. À l'instar de la reine elles ont un réel pouvoir pour imposer leur volonté à leurs sujets. Toutefois, les dominantes ne peuvent se lier qu'à leurs enfants. Elles sont incapables de commander aux enfants d'une autre dominante. Les dominantes ne peuvent mettre au monde que des ouvriers. Les dominantes sont les individus les plus grands de ce peuple.
- Les Ouvriers : les ouvriers sont les individus masculins de ce peuple. Ils n'ont pas d'esprit propre et sont incapables de faire preuve d'indépendance. Les ouvriers sont entièrement soumis à leur dominante et peuvent se sacrifier sans même hésiter sur son ordre. Si une dominante meurt, ses enfants sont réduits

à l'état de légumes et meurent petit à petit, se laissant dépérir. Chaque dominante peut commander un bon millier d'ouvriers.

1.3 Et si la reine mourrait ?

La Reine commande aux dominantes, et par l'intermédiaire de celles-ci, à tout son peuple. Que se passerait-il si la Reine mourrait ? Le peuple Eskador disparaîtrait-il ?

L'évolution naturelle conduit à bien des choses, mais pas à mettre en danger une espèce entière. Au contraire l'évolution privilégie toujours la survie. La disparition de la reine porterait un coup sérieux aux forces Eskadors mais ne les mèneraient pas à l'extinction. Libérées de l'influence de la Reine, les dominantes seraient alors totalement indépendantes, le peuple Eskador serait fragmenté en de multitude de petites colonies, de petites ruches.

Chaque ruche commencerait sûrement à s'attaquer à ses consœurs, chaque dominante s'opposeraient aux autres pour devenir la plus puissante. Durant ces conflits, les dominantes feront de nombreux enfants et gagneront en force. Elles se battront et de nombreuses dominantes seront tuées. Le combat continuera jusqu'au jour où une dominante sera devenue tellement puissante qu'elle saura alors imposer sa volonté à une autre dominante : une nouvelle reine est alors née.

1.4 Les Eskadors, leurs mondes, et les mondes connus

Que font les Eskadors dans les mondes connus ? Il y a des millénaires, les Eskadors ont été sauvés par les Ergios, ils étaient alors proches de l'extinction. En les amenant sur

une nouvelle planète, les Ergios ont décidé de modifier le cours de l'évolution des Eskadors : ils ont alors créé le lien télépathique qui les lie tous. Une fois les gènes Eskadors modifiés, les Ergios ont laissé l'évolution finir le travail jusqu'à obtenir l'esprit ruche si propre à cette espèce.

Durant la première grande guerre, les Ergios ont donné aux Eskadors de nouvelles technologies telles que les voyages en second espace. Puis, une fois la technologie intégrée, ils ont indiqué aux Eskadors où se trouvait leur ancien ennemi : le peuple Vélios. Attaqué par un ennemi issu de leurs légendes, les Vélios se sont repliés sur eux-même quittant le combat contre les Ergios.

Une fois que les Ergios ont décidé de quitter définitivement les mondes connus, les Vélios ont réussi à repousser l'envahisseur. Les Eskadors se sont alors repliés, pansant leur plaies sur leur monde natal. Puis, décidant qu'il fallait multiplier leurs mondes, ils ont commencé à se reproduire sur de multiples planètes. Ce sont les Vélios qui ont mis un frein à leur expansion en reprenant le conflit. Toutefois, les Eskadors ont pu coloniser une dizaine de systèmes solaires.

Les Eskadors vénèrent toujours les Ergios. Ils considèrent que les peuples des mondes connus sont non seulement des alliés Vélios, mais également les ennemis de leurs dieux. Pour cette raison ils font la guerre aux peuples des mondes connus et refusent toute négociation. Les Eskadors préparent donc de nombreuses attaques visant à conquérir les mondes connus et à exterminer leurs populations. Heureusement pour nous, les Eskadors frappent à l'aveuglette : ils ne savent pas quels systèmes solaires les peuples de la Fédération ont conquis. Ils ne nous comprennent pas non plus assez pour tirer partie de nos désaccords et de nos conflits.

Un ennemi pour les unir tous !



Les Eskadors sont un ennemi dangereux, capable de détruire définitivement les mondes connus. Cela fait plusieurs siècles qu'ils se préparent à la guerre, des siècles qu'ils essaient et se reproduisent. Les mondes connus devront faire un choix : s'unir ou mourir. Mais les gouvernements de la Fédération en seront-ils capables ? Sauront-ils s'allier avant qu'il ne soit trop tard ?

Dans ce conflit, les principaux atouts des Eskadors sont leur nombre et leurs forces. Pour l'instant ils ont quelques avantages technologiques, mais les experts des mondes connus travaillent déjà à les gommer. Mais les Eskadors attaquent en grand nombre et obéissent à tous les ordres de leur stratège à la perfection et sans hésitation. Pour gagner il faut que des milliers d'Eskador se sacrifient ? Ils le feront. C'est cet aspect inhumain qui rend les Eskadors si dangereux.

Chapitre 2: Les Ergios

Les Ergios ne sont pas de notre monde, ce sont des créatures du second espace, des êtres qui ont évolué pour devenir intelligents, et qui ont ensuite appris à rejoindre notre dimension. Ils apparaissent comme des êtres humanoïdes fait de magie. En réalité, il s'agit uniquement d'une apparence qu'ils avaient prit l'habitude de prendre : les Ergios sont capables de modeler leurs corps.

Aujourd'hui les Ergios ont quittés les mondes connus, ils sont partis alors qu'ils remportaient la guerre. Pourquoi ? Même ces êtres très évolués peuvent connaître des troubles internes. Au moment où la guerre tournait à leur faveur dans la Fédération, une guerre civile a éclaté chez eux. Les Ergios ont décidé de disparaître pour régler leurs problèmes. Mais que se passera-t-il quand ils auront définitivement

réglé leurs soucis ? Vont-ils rester dans leurs mondes ? Ou vont-ils revenir et finir la guerre qu'ils avaient commencé ?

2.1 Les Ergios et la technologie

La technologie Ergios est extrêmement avancée. C'est à eux qu'on doit le voyage galactique, c'est à eux que l'on doit la création de la Fédération. Les peuples des mondes connus ont côtoyé pendant des années les Ergios, mais au final leurs technologies sont toujours très peu comprises. Pourquoi ? La raison est simple : la technologie Ergios est extrêmement liée au Psy. Sans psy, impossible d'interagir avec elle. Actuellement, dans les mondes connus, seuls les psys portant la marque des Ergios sont capables d'interagir avec leurs systèmes.

Les Ergios dans les mondes connus



Les Ergios ont disparu, emmenant avec eux leur savoir, leurs vaisseaux, et les bâtiments qui étaient vraiment les leurs. Toutefois, tous les Ergios ne sont pas partis, il en reste une poignée qui rôde dans les mondes connus en toute discrétion, infiltrés, ce sont en général des renégats qui n'ont pas voulu abandonner les peuples fédéraux.

En dehors de cette poignée d'individus, il reste d'anciennes structures Ergios qui attendent d'être découvertes et explorées, des structures que les Ergios n'ont pu faire disparaître : au mieux ils ont décidé de les camoufler.

Septième partie

Systeme de jeu

Chapitre 1: Le Personnage

1.1 Le Concept

Le concept correspond à une description rapide du personnage, un premier jet. Que fais-il ? Quel est sa profession ? Qu'est-ce qui le motive ? A quoi ressemble-t-il ? Avoir une bonne idée de son personnage est nécessaire pour effectuer la création. La création de personnage ci-dessous permettra de préciser davantage le concept, et de lui attribuer un profil technique.

1.2 Héroïsme et Tension

1.2.1 Le Niveau d'Héroïsme

Le niveau d'Héroïsme est un paramètre du système Fusina permettant de faire varier légèrement l'ambiance ressentie. Il permet de passer d'un système où les personnages sont à peine au dessus du commun, à un système où ils sont de grands et terribles héros.

- Un niveau d'héroïsme 0 correspond à des personnages dont rien ne différencie du commun des mortels.
- Un niveau d'héroïsme de 1 correspond à des personnages juste au dessus de la moyenne.
- Un niveau d'héroïsme de 2 correspond à des personnages héroïques capable d'actions spectaculaires. Les personnages sont toutefois loin d'être invincibles et tomberont bien souvent sur plus puissant qu'eux.
- Un niveau d'Héroïsme de 3 correspond à des héros ayant de la bouteille, des vétérans capable d'influencer réellement sur leur univers et connus de tous.
- Au delà, je ne répond plus de rien !

Le niveau d'héroïsme va influencer lors de la création, mais également durant le jeu.

Dans l'univers de Deneb Kaitos les personnages débutants ont un niveau d'héroïsme de 2. Le maître du jeu est bien sûr libre d'augmenter ce score pour obtenir des personnages plus puissants.

1.2.2 Le Niveau de Tension

Le niveau de Tension reflète la capacité de dépassement des personnages, la tension dramatique. Plus le niveau de Tension est élevé, plus les personnages pourront aller au-delà de leurs limites et faire ponctuellement des actions spectaculaires, mais plus le retour de bâton sera également brutal.

- Un niveau de tension 0 entraîne des résultats plus prévisibles, un monde sans grande surprise.
- Un niveau de tension 1 indique un univers où de temps en temps survient un coup de chance.
- Un niveau de tension 2 indique un univers où les surprises sont assez régulières, mais où parfois la providence semble s'acharner sur les personnages.

Pour la plupart des univers le niveau de tension 1 est conseillé. Le niveau de tension 2 est utile quand vous désirez donner aux personnages un peu plus de peps, mais "pas gratuitement". Je déconseille l'utilisation d'un niveau de tension plus élevé.

Le niveau de tension n'a aucun impact durant la création. Son effet se fait sentir uniquement durant la partie.

Dans l'univers de Deneb Kaitos, les personnages débutants ont un niveau de tension de

2.

- Exilé.
- ...

1.3 Traits et faiblesse

1.3.1 Les Traits

Les traits sont des adjectifs ou des phrases qui caractérisent le personnage. Ils peuvent caractériser son apparence, son histoire, son caractère.

Voici quelques exemples de traits :

- Forte-tête
- Muscle d'acier
- Agilité féline
- Membre de la prêtrise Teldrim
- Une femme dans chaque astroport
- ...

Les traits n'ont pas de valeur chiffrée pour les représenter. Nous considérons ici que tous les traits ont une importance égale.

Un personnage est défini dans Fusina par 4 + Niveau d'heroïsme traits qui représentent des particularités du personnage, des choses qui font qu'il sort du lot du commun des mortels. Par défaut à Mousquetaires de Sang, les joueurs ont donc 6 traits à compléter.

1.3.2 Les Faiblesses

Les faiblesses décrivent les points faibles, les phobies, les défauts, les tics gênants du personnage.

Voici quelques exemples de faiblesses :

- Bas du front !
- Peur du vide.
- Incapable de communiquer avec la gente féminine.

En jeu, les faiblesses peuvent pénaliser le personnage ou forcer le personnage à adopter certaines lignes de conduite. A l'instar des traits, les faiblesses ne sont pas chiffrées, elles sont toutes d'importance égale. Le joueur possède de base une faiblesse. Il peut choisir d'en prendre une seconde. Cette seconde faiblesse lui permet d'obtenir un trait supplémentaire.

1.4 Les Caractéristiques

Les caractéristiques synthétisent les aspects sous forme de cinq scores :

- Physique : représente les capacités physiques (force, endurance, agilité) du personnage
- Intellect : représente les capacités de mémoire et de raisonnement du personnage
- Social : représente les capacités de communication et le charisme du personnage
- Ame : représente la force d'âme, la volonté et la chance du personnage
- Influence : représente le niveau social du personnage, ses moyens financiers, ses contacts, ...

Les caractéristiques ont une valeur qui va en général de d4 à d12+3. Elle est évaluée sur cette échelle :

- d4 : Faible
- d6 : Standard
- d8 : Supérieur à la moyenne
- d10 : Excellent

- d12 : Spectaculaire
- d12+1 à d12+3 : Héroïque

- 2 traits : d8
- 3 traits : d10
- 4 traits : d12
- 5 traits : d12+1

A la création, chaque trait du personnage va être associé avec une caractéristique. Le nombre de trait associé à une caractéristique permet de déterminer sa valeur.

- 0 trait : d4
- 1 trait : d6

Une fois la création terminée, les associations décidées n'ont pas d'incidence dans la partie.

Échelons



On appelle un échelon la différence entre deux dés consécutifs dans l'échelle donnée ci-dessus.

Par exemple, entre d4 et d8 il y a deux échelons, entre d10 et d12 il n'y en a qu'un.

Cette notion va revenir dans la partie parlant des conflits, gardez-la bien en mémoire.

1.5 Les Compétences

Les compétences représentent le vécu du personnage, ce qu'il a acquis par apprentissage ou expérience.

Les compétences ont une valeur qui va de d4 à d12 selon l'échelle suivante :

- d4 : Vagues connaissances
- d6 : Amateur
- d8 : Professionnel
- d10 : Expert
- d12 : Grand Maître de la discipline

Les compétences sont totalement libres. Le niveau de la compétence dépend du nombre de points investis :

- d4 : 1 points
- d6 : 3 points
- d8 : 6 points
- d10 : 10 points
- d12 : 15 points

Exemples de compétences :

- Comédien
- Armes de tirs
- Séduire la donzelle

Il n'existe pas de valeur supérieure à d12 pour les compétences.

Le joueur dispose de 25 points à dépenser pour inscrire des compétences sur sa feuille.

1.6 L'Équipement

L'équipement d'un personnage représente ses possessions, les objets qu'il possède.

Certains équipements peuvent être représentés par une valeur allant de d4 à d12+3. Un équipement représenté par une valeur est considéré comme apportant un bonus pour les actions qui le concernent.

Pour déterminer l'équipement des personnages, nous conseillons de procéder de la manière suivante.

Le joueur constitue ensuite une liste d'équipement qu'il désire avoir et qu'il est logique que son personnage ait.

Pour chaque équipement, le MJ a 3 solutions :

- Accepter l'équipement : l'équipement est logique pour le personnage et ne requiert pas d'être particulièrement riche.
- Refuser l'équipement : au contraire, l'équipement peut être totalement illogique pour le personnage (équipement que le personnage ne sait pas utiliser), ou coûter excessivement cher.
- Demander un jet d'Influence : l'influence est utilisée pour simuler les contacts du personnage, ainsi que ses ressources. Le jet d'influence permet de savoir si le personnage a pu mettre la main sur l'équipement en question, et s'il a dû s'endetter pour le faire.

Le MJ peut utiliser l'une ou l'autre de ces conditions, à sa propre convenance. Nous in-

citons toutefois à utiliser le jet d'influence pour tous les cas litigieux.

Quelques équipements...

- Dague (d4)
- Matériel d'escalade (d8)
- Tenue de camouflage (d6)
- Canon (d10)

1.6.1 Les armures

Les armures forment l'un des seuls cas particuliers. En effet nous n'avons pas trouvé de manière satisfaisante de les gérer. Voilà donc la gestion que l'on propose.

Une armure est représentée par un score d'encaissement allant de 1 (protection légère) à 4 (protection lourde magique ou technologique). Le score d'encaissement indique combien de niveaux de blessures la protection peut encaisser dans une seule et même scène. Ainsi une protection de 1 permet d'annuler un handicap temporaire, de transformer une blessure légère en handicap, une blessure grave en légère, etc...

Les niveaux d'encaissements peuvent être utilisés séparément ou ensemble.

A la scène suivante, l'armure retrouve sa pleine capacité.

Il est à noter que ce système fonctionne également très bien pour les protections inhérentes à des conflits non physiques : protection mentale contre les attaques psychiques, protections magiques, protection sociale, etc...

Utiliser les niveaux d'encaissement d'une protection



Par exemple, si le personnage a une armure de protection 2, il peut soit abaisser d'un niveau deux blessures (par exemple changer une grave en légère, puis plus tard dans la scène, une mortelle en grave), soit tout utiliser en une fois (par exemple changer une grave en handicap).



La création en synthèse

Heroïsme : 2 Tension : 2

Les traits

6 traits à déterminer.

Les faiblesses

1 faiblesse par défaut. Le joueur peut prendre une faiblesse pour obtenir un trait complémentaire.

Caractéristique

Chaque trait doit être lié à une caractéristique. La valeur de la caractéristique est déterminé par le tableau suivant :

- 0 trait : d4
- 1 trait : d6
- 2 traits : d8
- 3 traits : d10
- 4 traits : d12
- 5 traits : d12+1

Compétences

Le joueur dispose de 25 points à dépenser. Le niveau de la compétence dépend du nombre de points investis :

- d4 : 1 points
- d6 : 3 points
- d8 : 6 points
- d10 : 10 points
- d12 : 15 points

Equipements

Le joueur prépare une liste d'équipement qu'il désire. Le MJ lui accorde en fonction du personnage et de son statut (Influence).

Chapitre 2: La Résolution d'une action

2.1 En résumé

La résolution d'une action se déroule comme suit :

1. Le joueur indique l'action qu'il veut effectuer.
2. Le MJ indique au joueur la caractéristique, la compétence, et le ou les équipements appropriés.
3. Le MJ fixe un facteur de difficulté (action simple) ou effectue le jet pour le PNJ (opposition).
4. Le joueur lance l'intégralité des dés correspondants aux éléments choisis. Il choisit un résultat (en général le plus élevé) et l'annonce au MJ. Les dés sont explosifs : un dé qui indique son résultat maximum est relancé et cumulé.
5. Le MJ annonce le résultat de l'action.
6. Le joueur décrit l'action.

1. Il annonce la caractéristique utilisée en fonction de l'action entreprise. S'il hésite entre deux caractéristiques (cas assez rare), il prend alors la caractéristique la plus avantageuse pour le personnage.
2. Il annonce alors le domaine de compétence à utiliser (discrétion, natation, ...). Le joueur lui propose alors la compétence qu'il juge la plus appropriée. Le MJ est alors libre de l'accepter ou de la refuser. Si le joueur pense n'avoir aucune compétence, alors il fera le jet uniquement avec sa caractéristique ou ses équipements.
3. Le joueur propose le ou les équipements qu'il juge appropriés. Encore une fois, le MJ est libre de les accepter, ou de les refuser.
4. Le MJ indique au joueur si une faiblesse ou un handicap intervient. Bien sûr il est de bon ton que le joueur lui rappelle en cas d'oubli...

2.2 En détail

2.2.1 Annonce de l'action

Durant cette phase le joueur doit annoncer ce qu'il désire réaliser. L'important ici n'est pas de décrire avec précision le "comment" mais uniquement l'objectif de l'action. Le système de jeu va permet d'évaluer la réussite de l'objectif, le "comment" n'est qu'affaire de description et vient donc après le jet.

2.2.2 Choix des éléments utilisés

Le maître du jeu doit ensuite fixer les éléments de la fiche de personnage qui vont être utilisées. En général le maître du jeu procède ainsi :

2.2.3 Bonus permanent

Quand un personnage possède une caractéristique supérieure à D12, le bonus, allant de +1 à +3, s'applique au résultat final du jet.

2.2.4 Définir la difficulté

Le MJ doit définir un seuil de difficulté vis à vis de l'action entreprise par le personnage. Ce seuil de difficulté est "indépendant" du personnage qui l'entreprend. Les contraintes dues à l'environnement (difficulté de concentration, temps limité, ...) ne sont pas à prendre en compte dans la difficulté. Elles seront exprimées autrement (voir chapitre "Les Faiblesses").

L'échelle de difficulté (indicative) que nous conseillons est la suivante :

- Action enfantine : 1
- Action facile : 3
- Action malaisée : 5
- Action difficile : 8
- Action héroïque : 11
- Action quasi impossible : 13 ou plus.

2.2.5 Réussite et échec des actions

Tout n'est pas binaire dans la vie. Il y a des nuances dans la réussite ou l'échec d'une action entreprise par quelqu'un.

La plupart des jeux nuancent peu : on réussit, on échoue, ou une version extrême d'un de ces deux cas, appelée "critique". Nous avons jugé qu'il était essentiel de nuancer les résultats. Cette nuance doit se retrouver à la base même du système.

- Réussite Totale : L'action qu'entreprend le personnage est réussie, sans aucun souci.
- Réussite Partielle : L'action qu'entreprend le personnage est au choix réussie, mais avec des soucis, ou n'est pas réussie mais le personnage se rapproche de son objectif.
- Réussite de justesse : L'action qu'entreprend le personnage est réussie, mais avec de graves soucis.
- Échec Partiel : L'action qu'entreprend le personnage est au choix ratée, mais le personnage ne s'éloigne pas de l'objectif, ou alors elle réussit mais le personnage n'en tirera pas d'avantage pour se rapprocher de son objectif.
- Échec Total : L'action qu'entreprend le personnage est ratée, de plus il s'éloigne de son objectif ou s'attire des ennuis.

Ces seuils sont indicatifs. Avec l'expérience, vous apprendrez à faire peser chaque point, chaque marge différente, dans la balance pour évaluer le résultat d'une action.

2.2.6 Détermination du degré de réussite/échec

En fonction de la différence entre le résultat (obtenu comme détaillé plus haut) et la difficulté, le MJ annonce au joueur le cas dans lequel il se trouve. C'est ensuite à ce dernier de décrire ce qu'il se passe. Le MJ a bien entendu un droit de rectification ou de veto.

On considère encore la réussite ou l'échec en fonction de la différence entre la difficulté et le résultat du jet sur cette échelle :

- Le résultat est de plus de 3 points supérieur à la difficulté : c'est une réussite totale.
- Le résultat est entre 1 et 3 points supérieur à la difficulté : c'est une réussite partielle.
- Le résultat est égal à la difficulté : c'est une réussite de justesse.
- Le résultat est entre 1 et 3 points inférieur à la difficulté : c'est un échec partiel.
- Le résultat est de plus de 3 points inférieur à la difficulté : c'est un échec total.

2.2.7 Description du résultat

Une fois que le MJ a déterminé la réussite ou l'échec de l'action, c'est au joueur de décrire l'action en détails et son résultat. Le joueur est libre de la décrire et de l'interpréter comme il l'entend. Le MJ peut, toutefois, décider à tout moment de mettre son veto sur un élément particulier, ou de compléter la description.

La description doit bien sûr être en accord avec les résultats obtenus. Si ce n'est pas le cas, il est évident que le MJ doit la reprendre intégralement.

Note de conception



Cette idée de laisser les joueurs détailler le résultat de leurs actions provient du jeu "Swashbucklers of the 7 skies", un jeu que nous conseillons particulièrement pour sa mécanique.

Exemple : Passer au dessus de barbelés



Bob souhaite passer au dessus d'une grille en haut de laquelle se trouve un barbelé, pour entrer dans une maison bien gardée, en plus (et oui, c'est pas sport de découper la grille).

Bref, cette action est incontestablement physique (où Bob a d8). Bob est un mec qui "Grimpe tout ce qui peut se grimper" où il a d10 (Bob aime donner des noms rigolos à ses compétences). La grille fait 2m de haut, avec de l'espace entre les croisillons, l'escalade est facile, c'est de passer les barbelés sans encombre, la difficulté.

Le MJ l'estime donc à 5. Bob lance alors un d8 et un d10. Le d8 donne 7 et le d10 6. Bob choisit donc le plus élevé des dés, donc le résultat de son jet est de 7.

Enfin, on compare le résultat de Bob à la difficulté fixée par le MJ. Il y a une différence de 2, c'est donc une réussite partielle.

Exemple bis : Le passage au dessus de barbelés



La tentative de Bob est donc une réussite partielle, explique le MJ au joueur. C'est à dire donc que soit l'action est réussie, mais il y a un souci, ou alors elle n'est pas réussie mais quelque chose se passe. Le joueur choisit donc de lui-même (avec l'accord du MJ) ce qui viendra qualifier sa réussite de partielle (par opposition à totale) et non le MJ de manière unilatérale).

Bob explique donc que son pantalon s'accroche aux barbelés du côté extérieur, ce qui le fait basculer la tête en bas. Il ajoute que ses mollets frottent les barbelés, ce qui lui occasionne des tas de petites entailles qui piquent. Il termine en expliquant qu'il perd donc un peu de temps à se sortir de cette situation.

Il aurait pu choisir de passer sans souci ni blessure, mais en se réceptionnant bruyamment, ce qui n'aurait pas manqué d'alerter les vigiles proches.

Ou encore, il aurait pu expliquer qu'il retombait de l'autre côté de la grille, le barbelé accroché au pantalon. Il aurait alors eu la possibilité de l'enlever sur une petite zone en prenant ses précautions pour ne pas se blesser. Il pourra retenter, mais les barbelés ne seront plus là au moment délicat de passer au dessus de la grille.

2.3 Handicaps, Faiblesses et Blessures

Handicaps, Faiblesses, et Blessures sont gérés de manière identique en terme de jeu. La seule différence entre ces trois éléments est leur origine et leur durée d'application. Les faiblesses interviennent dans deux cas :

- Une faiblesse peut inciter un personnage à adopter une ligne de conduite qu'il n'aurait pas adopté normalement. Si le joueur respecte sa faiblesse, il gagnera

alors un point de Panache (sans prise en compte du stock limite).

- Une faiblesse pour également pénaliser un personnage lors d'une action. La première faiblesse qui entre en jeu interdit au joueur de choisir le résultat le plus élevée parmi son jet. Les faiblesses suivantes écartent un dé supplémentaire en commençant toujours par les plus haut. Si tous les dés sont écartés de cette manière, l'action est automatique échouée : le personnage est paralysé par ses faiblesses, trop handicapé, ...

Les faiblesses et leur gestion



Bob a beau être un homme courageux, il a particulièrement peur du vide (première faiblesse). Durant sa fuite, il arrive au bord d'une passerelle. Il remarque très vite une poutre permettant de rejoindre la passerelle d'en face. En dessous de la poutre, du vide !

En plus de tout cela, quelques minutes avant, Bob a été sérieusement blessé à la jambe (seconde faiblesse).

Bob essaye de passer tranquillement le long de cette poutre. Il a donc son dé de Physique (D8), et sa compétence d'Athlétisme (D6). Étant donné que deux faiblesses entrent en compte, il reste devant la poutre, paralysé.

Mais l'ennemi est sur ses talons. Bob prend son souffle, se concentre, et dépense un point de Stress pour ignorer sa peur du vide. Il lance donc son dé de Physique, pour un résultat de 4, et son dé d'Athlétisme, pour un résultat de 5. Bob ne peut pas prendre le 5, il a ignoré sa peur du vide, mais pas sa blessure. Il doit donc prendre le résultat de 4.

S'il l'avait voulu, Bob aurait pu ignorer sa seconde faiblesse (la blessure) pour prendre le résultat de 5, au prix d'un autre point à dépenser (Panache ou Stress).

2.4 Panache, Stress et Traits

Le panache et le stress sont deux types de points utilisables par les joueurs. Leurs conditions d'utilisations sont identiques, la seule différence entre ces deux types de points sont la façon dont ils se rechargent.

Il est conseillé d'utiliser des marqueurs de deux types (formes ou couleurs différentes) afin de symboliser les deux types de points.

mitée. Il faut donc dépenser les points de Panache pour que le MJ puisse à nouveau les redistribuer.

La réserve de points sur la table au début d'une partie dépend du niveau d'héroïsme. En effet, il faut placer sur la table, au début de la séance, un nombre de points de Panache égal au nombre de joueurs multiplié par le niveau d'héroïsme. Au début de chaque partie, chaque joueur commence avec 1 point de Panache.

2.4.1 Panache

Le Panache est distribué au joueur par le MJ suite à un bon roleplay, une bonne description, une bonne idée, ou tout autre élément favorisant une bonne partie. Une fois que le MJ a commencé à donner des points de Panache aux joueurs, ils peuvent les utiliser dès qu'ils le jugent nécessaire.

Toutefois, la réserve du MJ n'est pas illi-

2.4.2 Stress

Les points de Stress sont directement à disposition des joueurs. Tous les joueurs peuvent, quand ils le désirent, utiliser des points de Stress. Une fois les points de Stress utilisés, ils sont mis à disposition du MJ. Le MJ pourra alors les utiliser pour ses PNJ et les remettra ensuite dans la réserve générale.

La réserve de points sur la table au début d'une partie dépend du niveau de Tension. En effet, il faut placer sur la table, au début de la séance, un nombre de points de Stress égal au nombre de joueurs multiplié par le niveau de Tension.

2.4.3 Utilisation

Les points de Panache et de Stress ont différentes utilisations.

- Utiliser un trait (voir détail ci-dessous)
- Ignorer une faiblesse
- Utiliser un pouvoir occulte (Psy, Magie, ...)
- Influencer la narration
- Assister une action

2.4.4 Utiliser un trait

Un trait peut être utilisé lorsqu'il correspond à l'action entreprise. L'utilisation ou non d'un trait peut être discutée entre les joueurs et le MJ.

Les traits peuvent être ceux du personnage qui peuvent l'aider dans l'action qu'il tente, mais également des éléments Descriptifs de l'environnement (des débris pour se cacher, un tuyau par terre comme arme improvisée, un lustre pour échapper au bretteur ennemi, etc...)!

L'utilisation d'un trait nécessite la dépense d'un point de Stress ou de Panache.

Un trait utilisé permet de :

- Relancer tout ou partie d'un jet de dés
- Faire exploser les dés : les dés indiquants leurs maximums sont relancés et cumulés.

2.4.5 Influencer la narration

Cette option doit être validée par le maître du jeu avant utilisation. Nous incitons toutefois les maîtres du jeu à l'autoriser car elle donne aux joueurs un peu plus de pouvoir et permettent parfois des rebondissements originaux. Bien sûr, à chaque utilisation, le MJ est libre de donner son veto.

Influencer la narration permet aux joueurs de dépenser des points de Panache ou de Stress pour compléter la description du MJ. Il ne s'agit pas de venir contredire ce que le MJ a déjà dit, mais bien de préciser des choses qu'il n'a pas encore dites. Selon les cas, le MJ peut demander au joueur de dépenser 1 (influence légère), 2 (influence moyenne) ou 3 (influence vraiment importante) points de Panache ou de Stress (ou des deux, par exemple 1 point de Panache puis 1 point de Stress pour compléter si le joueur n'a pas assez de points de Panache).

Un nouvel élément Descriptif de scène peut être créé suite à la description du joueur. Dans ce cas, la première utilisation que le joueur fera de ce nouveau Descriptif de scène est considérée comme gratuite.

2.4.6 Ignorer une faiblesse

Cette option permet au joueur de ne pas être pénalisé par une faiblesse ou un handicap. L'annulation ne vaut que pour l'action en cours : la faiblesse pénalisera à nouveau le joueur dès la prochaine action.

2.4.7 Compétence complémentaire et Assistance

Parfois, plusieurs personnages travaillent ensemble à la résolution d'un objectif commun. Dans ce cas, un des personnages va

réellement exécuter l'action finale, on le nomme alors le "Meneur". Les autres personnages viennent alors juste apporter leur aide à ce meneur, avec leurs compétences propres.

Quand un tel cas de figure se présente, seul le meneur va effectuer le jet permettant de savoir si l'action est réussie ou au contraire échouée. L'aide des autres joueurs va permettre d'apporter des bonus augmentant les chances de succès. Ce bonus se présente sous la forme d'un (ou plusieurs) dé(s) supplémentaire(s) correspondant au(x) dé(s) de compétence de la (ou des) personne(s) assistant le meneur. Pour

bénéficier de cette aide, pour chaque personne assistant le meneur, 1 point de Panache ou de Stress doit être dépensé. Ces points peuvent être dépensés au choix par les assistants et/ou le meneur de l'action, de la manière qui les arrange.

Cette règle fonctionne également dans le cas de compétence complémentaire : c'est-à-dire quand une des compétences d'un personnage peut l'aider à réussir une action portant sur une autre compétence. Dans ce cas, c'est bien sur le joueur du personnage qui doit dépenser le point.

Exemples d'utilisation de trait

- *Le trait Forte-Tête peut être utilisé pour résister à une tentative de Persuasion. Par contre, il ne peut pas être utilisé pour gagner une course de vitesse (sauf si le joueur trouve vraiment une explication béton, dans ce cas, acceptez-la car il faut favoriser l'inventivité des joueurs).*

L'utilisation d'un trait requiert de l'originalité !

Vous avez l'impression que vos joueurs se répètent et utilisent toujours le même trait, d'une manière similaire ? Vous aimeriez plus de diversité, d'originalité ? Forcez vos joueurs à se renouveler !

La règle est simple : un trait donné ne peut pas être utilisé deux fois dans la même scène avec une justification identique. Si le joueur fait preuve d'originalité en donnant des justifications différentes, il peut bien sûr utiliser plusieurs fois le trait.

Exemple d'influence sur la narration



- *Le MJ décrit que le joueur, passant de ruelle en ruelle, tombe soudain sur un cul de sac. Le joueur peut alors dépenser 1 point pour indiquer qu'une échelle est posée le long du mur, et que, grâce à elle, il peut se sortir de cette impasse !*
- *Coincé dans une cave, le joueur explique au MJ qu'il compte tenter d'ouvrir la porte avec une pièce de métal trouvée dans un recoin sombre de la pièce.*

Exemple : Assaut stratégique



John est un "commandant" (d6) qui est "habitué à travailler avec de l'infanterie" (d10). Il mène un assaut face à un ennemi.

Un vaisseau mené par Bob survole la zone et la scanne. Il redirige ses informations vers John. Bob utilise donc ses compétences en "senseurs" (d8) pour isoler les informations intéressantes et les envoyer à Bob.

De son côté, John, fier de sa "grande expérience dans les tactiques d'infanterie" (d10), essaye de donner les ordres les plus pertinents.

La compétence principale de cette action correspond à la compétence de commandement de John (d6). John décide de s'aider avec les données transmises par Bob. Il dépense un point de Panache. Il décide également de profiter de son expérience en infanterie et dépense un second point. Il va donc lancer sa caractéristique de Social (d4), sa compétence de Commandement (d6), sa compétence d'infanterie (d10) et la compétence de senseur de Bob (d8). Par contre, il aura déjà dépensé 2 points de Panache, ce qui représente au niveau d'héroïsme 2 le maximum dépensable sur une action.

Inversez les rôles !

De temps à autre, une faiblesse semble pouvoir correspondre à une action et aider à sa réalisation. Des fois, nous sommes dans la situation inverse : un trait semble handicaper les joueurs dans la réalisation d'une action. Si tel est le cas, pourquoi ne pas permettre son utilisation !

Lorsqu'un joueur veut utiliser une faiblesse comme avantage il faut :

- *La faiblesse correspond bien à l'action. Le MJ est seul maître de ce qu'il accepte ou refuse dans ce domaine.*
- *Que le joueur dépense 2 points de P/S : 1 pour l'inversion temporaire de rôle, 1 pour l'utilisation en tant que trait. Attention à la limite due au niveau d'héroïsme !*

Lorsque le maître du jeu (ou même le joueur !) veut utiliser un trait comme une faiblesse :

- *La trait doit correspondre bien à l'action. Le MJ est seul maître de ce qu'il accepte ou refuse dans ce domaine.*
- *Le joueur gagne 1 point de Panache pour cette inversion temporaire. La limite du nombre de points de Panache disponible n'est pas prise en compte pour cette attribution.*

Chapitre 3: Les conflits

3.1 Types et déroulement des conflits

Dans beaucoup de jeux de rôle, quand les Personnages Joueurs (PJ) rencontrent un Personnage Non Joueur (PNJ) agressif, généralement, cela se solde par un conflit. Mais ce conflit n'est pas forcément physique. En effet, tout dépend de ce que les joueurs souhaitent faire. S'ils interrogent le PNJ, cela pourra se régler en un conflit d'Intellect, pour représenter le duel de volonté entre l'interrogateur qui veut l'information, et l'interrogé qui ne veut la donner.

Qu'ils soient physiques, mentaux, sociaux, d'influence, nous gérons dans Fusina tous les conflits de la même manière, mais avec deux

degrés de détails : les conflits courts et les conflits importants.

3.1.1 Les conflits courts (contre les figurants)

Ces conflits sont les plus courants : il s'agit de toutes les situations où un personnage affronte (physiquement, socialement, mentalement, etc...) quelque chose (un ennemi, une tâche complexe,...). On ne se préoccupe que de l'action du personnage. En termes de jeu, le joueur indique au MJ l'action qu'il souhaite accomplir.

En fonction de l'action souhaitée, le MJ

détermine la difficulté, et fait faire un seul jet au joueur pour déterminer l'issue de la scène. En effet, les conflits courts sont là pour l'action, mais n'ont pas de réelle importance dans l'histoire, la scène est donc résolue en une fois.

3.1.2 Les conflits importants

A l'inverse, le(s) grand(s) méchant(s) compte(nt) beaucoup dans l'histoire, ils ne peuvent pas apparaître uniquement 30 secondes ! Il y a également certaines scènes porteuses d'une forte intensité dramatique qui méritent d'être traitées plus longuement.

Dans ce cas, les actions vont s'enchaîner en faisant progresser les différents objectifs poursuivis par les intervenants. Un but est rarement atteint en une seule action. Il faut en général plusieurs réussites pour réaliser un objectif.

3.2 La résolution d'un conflit long

3.2.1 Définition des termes de bases

Conflit long : Opposition entre plusieurs personnages ayant suffisamment d'importance dramatique pour être traitée dans une scène complète.

Objectif : But poursuivi par un ou plusieurs protagonistes lors du conflit. L'objectif ne correspond pas à ce que le personnage veut faire sur une action donnée, mais à ce qu'il compte réellement accomplir dans le conflit. Exemple : Libérer la donzelle, capturer le grand méchant, détruire la pierre ancestral de Magamot, ...

Objectif opposé : Deux objectifs sont dit opposés quand la résolution empêche la résolution de l'autre. Exemple : détruire la pierre ancestral de Magamot et la protéger, fuir quand le camp opposé essaye de nous capturer ou de nous tuer, ...

3.2.2 Déroulement

Le conflit est découpé en round. La durée d'un round dépend du type de conflit :

- Un round de combat va durer une dizaine de seconde
- Un round d'une bataille va durer plusieurs minutes
- Un round social pourra durer de longue minute
- Un round dans un combat d'influence va durer plusieurs heures, voir même plusieurs jours !

Lors d'un round, chaque protagoniste va avoir l'occasion d'effectuer une action. Les actions se résolvent selon la règle standard de Fusina. Quand une action va à l'encontre d'un personnage, celui-ci peut se défendre. L'action est alors résolue selon les règles d'opposition simple.

Chaque action effectuée par un protagoniste va être liée à un objectif. En général la détermination de l'objectif est faite directement par le MJ en fonction de la description du joueur. En cas de doute, le MJ peut bien sûr demander son avis directement au joueur pour déterminer quel but il poursuivait.

Les objectifs



Matthias cherche à libérer la donzelle capturée par le grand méchant. Malheureusement de vils brigands se trouvent entre lui et la jeune femme. Il décide de foncer sur le brigand pour forcer le chemin. L'action de Matthias est une action offensive qui sera résolue en opposition avec les brigands, toutefois l'objectif de Matthias est bel et bien de libérer la donzelle, il fera donc progresser l'objectif.

3.2.3 Progression et difficulté des objectifs

A chaque objectif du conflit le maître du jeu va attribuer deux scores :

- Une difficulté de réussite : seuil à partir duquel l'objectif va être effectué.
- Une difficulté d'échec : seuil à partir duquel l'objectif sera devenu irréalisable. En général on exprime ce chiffre en valeur négative.

Quand des objectifs sont opposés, ils sont évalués ensemble. La difficulté d'un des deux objectifs compte comme difficulté de réussite, l'autre comme difficulté d'échec. Ces deux difficultés sont évaluées sur le même tableau que les difficultés standard.

- Action enfantine : 1
- Action facile : 3

- Action malaisée : 5
- Action difficile : 8
- Action héroïque : 11
- Action quasi impossible : 13 ou plus.

Quand une action vient d'être résolue, on va mesurer l'impact sur l'objectif visé.

- Si l'action est une réussite, celle-ci va faire progresser l'objectif jusqu'à, peut-être, le faire réussir. On ajoute alors (Marge de réussite / 2) au score de progression de l'objectif. Si le score de progression dépasse la difficulté de réussite, l'action est réussie.
- Si l'action est un échec, l'objectif va reculer jusqu'à, peut-être, échouer totalement. On retire alors (Marge de d'échec / 2) au score de progression de l'objectif. Si le score de progression descend en dessous de la difficulté d'échec, l'action est échouée.

Sur la progression et son utilisation



Il est une chose qu'il faut absolument garder en mémoire lors de l'utilisation de ce système : les jauges de progressions ne sont qu'un outil destiné à aidé le maitre du jeu à évaluer où en sont les différents objectifs. Nous conseillons donc au maitre du jeu de :

- *Ne pas annoncer les scores aux joueurs. Il vaut mieux leur décrire la situation globale du conflit et leur faire ressentir le résultat.*
- *Ne pas utiliser de façon trop strict les jauges chiffrés : quand vous êtes capable de gérer le conflit sans vous encombrer de la valeur chiffré, faite le ! La jauge est un outil pour vous aider, il ne s'agit pas du cœur du système.*

3.2.4 Qualificatif de scène

L'environnement d'une scène donnée peut également offrir aux joueurs des éléments qu'ils pourront utiliser, ou au contraire subir. Ces éléments sont représentés par les "Qualificatif de scènes". C'est au maitre du jeu qu'incombe la lourde tâche d'informer les joueurs sur les possibilités de la scène. Bien sûr les joueurs sont encouragés à faire des propositions au mj en fonction de sa description ! Un qualificatif peut à le fois être utiliser comme faiblesse, et comme trait.

Prenons quelques exemples :

- ÊTRE en apesanteur pour des personnages non habitués est un handicap. Ce handicap disparaîtra bien sûr dès que le personnage y aura remédié d'une façon ou d'une autre (bottes magnétiques, scaphandre avec propulseur, ...).
- L'obscurité peut être à la fois un handicap (pour viser par exemple) et un trait (pour être discret).
- Un position dominante sur un champ de bataille est un trait en ce qui concerne la visée, ou la direction des troupes.

3.3 Blessures, handicap, et mort

Dans les films (oui encore), il n'y a pas de jauge de santé au-dessus de la tête du personnage. Mais on peut voir ses blessures, on voit que chaque grosse blessure le handicape et on déduit donc s'il est encore en état ou pas d'agir, s'il est proche ou pas de la mort.

Selon les films, le héros peut subir moult choses avant de commencer à souffrir, dans d'autres il se retrouve dans une situation critique au premier assaut subi.

Nous avons donc souhaité reprendre ce principe dans Fusina, ce qui fait que chaque action pouvant causer une blessure (pas seulement les combats) donnera une faiblesse particulière que l'on notera dans l'encadré "Blessures" du personnage.

Elle est cependant semblable à une faiblesse classique à un détail près : la notion de gravité de la blessure, qui joue simplement sur la durée de récupération de la blessure.

Autre point important, c'est le joueur qui décidera de prendre une blessure. Ainsi chaque blessure aura un réel sens dramatique.

3.3.1 Subir des blessures

Une personne peut décider de subir une blessure pour augmenter ses chances de réussite. Dans ce cas, il bénéficie d'un bonus pour l'action en cours. Par contre, dès les actions suivantes il subira de plein fouet la blessure.

Le bonus dépend de la gravité de la blessure subie :

- Blessure Légère : +1
- Blessure Importante : +2.
- Blessure Mortelle : +4.
- Mort : +6.

Durant une même scène, un personnage ne peut pas subir plus d'une blessure de chaque catégorie.

3.3.2 Gravité des blessures

La gravité indique quand la blessure est guérie. Un bon soin permettra de faire diminuer cette durée.

- Blessure Légère : Fin de la scène.
- Blessure Importante : Fin du scénario.
- Blessure Mortelle : Fin du scénario. La blessure laissera par contre une séquelle, une nouvelle faiblesse permanente qui devra être choisie en accord entre le maître du jeu et le joueur.
- Mort : D'une manière générale, la mort est définitive et amène le personnage à ne plus être jouable, que ce soit une mort physique ou sociale.

Pour rappel, vous pouvez comme pour les faiblesses ignorer une blessure sur une action au prix modique d'un point de Panache ou de Stress.

Les blessures décrites ci-dessus ne s'appliquent pas uniquement aux conflits physiques. Elles peuvent être utilisées dans tout type d'affrontement (Influence, Social, ...). Dans ce cas les blessures se traduisent par des Handicaps qui ont des effets et des durées similaires. Par exemple, un handicap d'Influence amènera le joueur à être coupé temporairement de ces contacts.

Exemples de blessures



Bob souhaite sauter par dessus une grille avec des barbelés pour entrer dans la banque. S'il ne fait pas une réussite totale, il se prendra des blessures en s'éraflant sur les barbelés.

Une manière de procéder pour le MJ serait de dire qu'en cas de réussite partielle, il parvient à passer mais s'érafle légèrement, c'est donc une blessure légère. En cas d'échec partiel, soit il ne passe pas et se fait peu d'éraflures (blessure légère) soit il passe mais s'érafle profondément à plusieurs endroits aux pieds (blessure grave). En cas d'échec total il se blessera fortement et ne passera pas (blessure grave).

Autre Exemples de blessures



Bob doit affronter John, le vigile, une fois la barrière avec les barbelés, car il a crié en s'éraflant sur ces derniers. John sort sa matraque et demande à Bob de ne plus bouger, de se mettre à plat ventre, les mains sur la tête. Mais Bob décide de tenter de l'assommer. Bob décide de subir une blessure importante pour maximiser ses chances de résoudre l'affaire rapidement. Il effectue donc son jet et profite du bonus associé. Malheureusement pour Bob, John est bien meilleur combattant et arrive à se défendre, malgré le bonus. Au final, durant son assaut Bob se fait blesser gravement. John riposte, Bob blessé n'a aucune chance. Il s'effondre, assommé (car telle était l'intention de John).

Un conflit dans son ensemble



Korgan le barbare, Matthias le chevalier, et Mareva la ranger sont à la recherche de Typhanie, une jeune paysanne disparu. Leur enquête les a menés dans le repaire de brigands. S'infiltrant ils ont découvert la salle où se trouve la jeune femme mais une grande majorité des brigands sont réunis. Le maître du jeu estime que libérer la jeune femme est assez compliqué au milieu de tous ses brigands, il attribue une difficulté de 7. Paradoxalement les brigands sont chez eux, ils ont plusieurs échappatoire possible et ils y arriveront à -4. Typhanie décide de tenter sa chance et d'approcher discrètement, profitant de nombreux abris offert par la salle. Elle tente son jet et... zut ! Echec de justesse (1 points) ! L'objectif est donc plutôt mal parti (-1).

Le joueur décrit : J'approche, profitant des tables, tonneau, ... Malheureusement, je suis tellement concentré sur les brigands debout que je ne vois même pas un brigand affalé par terre en train de cuver. Je me prends les pieds dedans et du coup, fait un peu de bruit. J'arrive toutefois à me remettre à l'abri avant qu'ils ne regardent dans ma direction. Le MJ valide la description et rajoute : les brigands sont sur leurs gardes maintenant, quelqu'un se rapproche du lieu d'où vient le bruit. Korgan décide d'intervenir et se jette en avant en poussant un cri de guerre pour les impressionner. Ils espèrent leur faire peur et les désorganiser. Il fait son jette et réussit assez largement (de 4 !).

Le joueur décrit : Poussant mon cri de guerre je me dévoile ! Plusieurs brigands reculent impressionné, la plupart hésite, cherche de leurs yeux leur leader pour voir ça réaction. Je vois dans les yeux qu'ils connaissent ma réputation. L'objectif avance de 2 points et passe à +1. Le MJ valide la description et juge que la description de Korgan reflète assez l'avancement de la scène pour ne pas en rajouter. Matthias se lance à son tour en avant et charge les brigands, son but n'est pas de tuer mais de créer un chemin pour permettre à ses compagnons de passer. Il fait son jet et réussit de 3 points, pas mal ! Il décrit : Profitant du doute que je lis dans leurs yeux, je charge ! Il n'était pas prêt pour ça et j'envoie valser les premier brigands que je rencontre. Désorganisé par la charge un chemin béant s'ouvre à mes compagnons.

Le MJ regarde l'avancé de l'objectif qui passe à 3/7, encore 4 point tout de même ! Il complète alors : en effet tu as commencé à faire une percée, malheureusement il y a encore des brigands sur le chemin ! Toutefois, ils sont là par pur hasard, vos actions ne leurs ont pas encore donné la chance d'établir une vraie ligne de défense.

Un peu plus tard dans le conflit, Korgan repère son pire ennemi. Tant pis pour l'objectif, la vengeance d'abord ! L'ennemi n'est pas un guerrier, et le MJ juge que dans cette situation, les brigands ne chercheront pas particulièrement à le protéger. L'abattre est donc assez facile, il fixe une difficulté de 4 (nouveau objectif) pour le mettre hors combat. Le joueur de Korgan estime qu'il ne veut pas que ça traîne et joue le tout pour le tout ! Il annonce qu'il va prendre une blessure grave dans l'action pour avoir le précieux +4. Il fait son jet et... Marge de réussite 7 !! Soit un impact de 4 ! L'ennemi est mis hors combat du premier coup (objectif accompli).

Korgan décrit alors son action et sa charge, mais il décrit aussi comment, lors de celle-ci, la blessure grave lui est infligée. Il décide qu'un des brigands à profiter de

3.4 Et si les ennemis sont nombreux ? nage(s) :

Dans la plupart des jeux de rôle, il y a deux types de règles de conflit, d'un côté les règles en conflit détaillé (quelques ennemis contre le personnage) où chaque ennemi agit, et les règles de conflit de masse. Généralement, les règles changent beaucoup et sont parfois complètement mal dosées, ce qui peut donner du 20 contre 2000, où, d'un jet, les 2000 meurent sous le joug menaçant des 20 pourtant moins bien entraînés et mal équipés.

En effet, souvent, on passe d'un combat détaillé avec plusieurs jets par round à un combat global résolu en un seul jet, et en général, les personnages, joueurs ou non, voient leur sort dépendre de ce seul jet de dés.

Dans Fusina, les petits groupes sont gérés par un dé bonus supplémentaire dépendant de l'avantage numérique du groupe sur le ou les personnage(s) et de la cohérence de ce groupe. Le dé se détermine en fonction de ces deux critères. Le dé de base est déterminé par l'avantage numérique, dé qui sera affecté par la cohésion de ce groupe, en bien ou en mal.

Voici le niveau du dé en fonction de l'avantage numérique du groupe sur le(s) person-

- Léger avantage : d4.
- Avantage moyen : d6.
- Avantage important : d8.
- Avantage écrasant : d10.

On prend en compte ensuite la cohésion du groupe :

- Groupe pas du tout coordonné, pas d'habitudes de fonctionnement en groupe : Le dé bonus baisse d'un échelon.
- Groupe à cohésion classique, quelques belles ententes mais pas d'entraînement optimisant tout ça : On ne change pas le dé.
- Groupe à forte cohésion, chaque membre du groupe à l'habitude de fonctionner dans le groupe : Le dé bonus augmente d'un échelon.

Cette gestion de groupe ne s'applique pas seulement à des conflits physiques mais à tous types de conflits, que cela puisse être un conflit social, mental ou d'influence...

Et pour les groupes encore plus grands ?



Et bien, continuez à gérer cela comme des groupes de personnages !

Après tout, l'échelle change, mais soit il s'agira d'un conflit "classique", soit l'un des camps n'a aucune chance et l'autre le surpasse complètement. Et à ce moment là, on peut gérer cela comme un conflit contre des figurants, mais à grande échelle.

Bref, il n'y a pas besoin d'une gestion différente des conflits !

3.5 Conflits sociaux

Imaginons que le joueur soit un politicien qui a eu plusieurs aperçus de l'existence d'une vie extraterrestre sur Terre. Il doit convaincre plus haut que lui de la menace, mais n'a que peu de preuves directes en dehors du fait d'avoir été témoin. Il parvient, en faisant jouer ses contacts, à obtenir une audience auprès du chef de l'état de son pays.

Son but est donc de convaincre le chef d'état d'agir et de prendre les devants sur cette menace.

Dans les jeux de rôle "classiques", beaucoup de MJ vont jouer la scène au roleplay, et faire un petit jet à la fin de la scène pour voir si finalement le RP sert à quelque chose.

Et bien ici, non. Comme toute action importante dans Fusina, le résultat des dés (réussite ou échec) doit être décrit par le joueur. Ici, le MJ va indiquer si le joueur réussit ou échoue, partiellement ou complètement comme dans toute action normale.

Aux joueurs et au MJ d'arriver au consensus, mais voici des exemples de consensus possible pour cette interaction Policier-Président face à l'affirmation d'une menace extra-terrestre sans preuves directes :

- Échec total : Le chef d'état ne croira pas du tout le politicien, et va sûrement agir pour que ce politicien perde en crédibilité.
- Échec partiel : Le chef d'état ne croira pas du tout le politicien, et va sûrement lui demander de revenir quand il aura des preuves.
- Réussite partielle : Le chef d'état aura des doutes, et donner des ressources au politicien pendant une durée limitée, pour obtenir des preuves avant d'agir plus ouvertement.

- Réussite totale : Le chef d'état croit complètement le politicien, et lancera toutes les procédures qu'il faut pour anihiler la menace.

Ensuite, le joueur explique l'attitude qu'aura le chef d'état au fur et à mesure du dialogue au MJ.

Enfin, les intervenants jouent la scène, en une seule fois, sans jets de dés au milieu, dont l'issue est celle décidée plus tôt avec le MJ.

3.6 Créatures et Adversité

Le rôle de maître du jeu est de décrire et de faire vivre l'univers, mais également les personnages qui le compose. Mais comment procéder quand le maître du jeu a besoin d'évaluer la compétence d'un personnage non joueur ? Comment procéder quand les joueurs doivent faire un jet en opposition ? Faut-il définir intégralement le personnage ? Pour la plupart des cas, la réponse est non !

Nous allons proposer ci-dessous plusieurs méthodes dépendant principalement du type de personnage.

3.6.1 Les Figurants

Les figurants sont des personnages que l'on croise dans la partie, mais qui n'ont aucun rôle réel à jouer. Les figurants ne représentent même pas un défi pour le personnage, ils sont juste là pour faire joli, être des pots de fleurs ! Par exemple, l'herboriste qui vend ses herbes et onguents sur le marché est un figurant !

Que se passe-t-il si un joueur rentre en opposition avec un figurant ? La réponse est simple, il n'y a pas d'opposition ! Le figurant est un élément du décor et doit être traité comme tel. Le joueur va donc réaliser son jet contre une difficulté fixée par le maître du jeu, exactement comme s'il tentait juste d'escalader un

mur.

3.6.2 Les sbires

Les sbires sont un peu plus que des figurants. Ils n'ont guère d'importance dans le déroulement du scénario mais sont tout de même là pour représenter un défi à relever, mineur certes, mais un challenge tout de même. Les sbires ont en général besoin d'être en nombre pour représenter un danger.

Comment connaître leurs caractéristiques ou leurs compétences ? Pour un sbire, le maître du jeu va uniquement définir des caractéristiques, et une occupation.

Les caractéristiques seront définies en répartissant 4 échelons dans les caractéristiques. Exceptionnellement le maître du jeu pourra glisser 1 échelon de dé d'une caractéristique vers une autre pour spécialiser davantage le sbire.

L'occupation correspond à l'activité principale du personnage. Il s'agit en général de son métier. Lors d'une action, l'occupation permettra de déterminer le dé utilisé pour la compétence.

- Si le jet correspond directement à l'occupation du sbire, alors la compétence vaut D8.
- Si le jet est seulement en rapport avec son occupation, alors la compétence vaut D6.
- Dans tous les autres cas, on considère que le sbire n'a pas de compétence associée.

L'équipement est pris en compte normalement. Toutefois, en général, tous les sbires d'un même groupe portent un équipement similaire (de même catégorie) et partagent donc les mêmes bonus. Les sbires sont fait pour être

gérés en groupe à l'aide des règles précisées plus haut.

Concernant la dépense de Stress pour le maître du jeu, il est possible de dépenser uniquement 1 point pour un jet concernant l'occupation du sbire. Dans tous les autres cas, pas de stress pour les sbires !

Prenons un exemple : des brigands. Mes brigands vont avoir les valeurs suivantes : Physique : D8, Ame : D6, Social : D6, Intellect : D4, Influence : D4. Quand il s'agit de tendre une embuscade et de faire un peu de combat, mes brigands auront D8 en compétence. Pour fuir à travers la forêt, ils auraient un petit D6. Pour déjouer un piège mécanique, là, ils devront se contenter de leurs caractéristiques.

3.6.3 Lieutenants

Un lieutenant est le chef d'un groupe de sbires. C'est lui qui commande et organise sa petite troupe et la mène à l'action. Le lieutenant se génère et s'utilise de la même manière qu'un sbire à deux particularités près :

- Un lieutenant peut utiliser 2 points de Stress. Il peut les dépenser dans les jets directement liés à son occupation, mais aussi dans les jets en rapport.
- Quand un groupe de sbires perd son lieutenant, il est à la déroute et travaille moins efficacement. Le dé de groupe perd donc un échelon.

3.6.4 Les PNJ principaux

Les PNJ principaux sont les personnages qui ont un vrai rôle à jouer dans l'aventure et qui sont l'égal, ou presque, des personnages. Ce sont les grands méchants, mais aussi les seconds rôles permettant de générer une ou plusieurs scènes intéressantes.

Pour les PNJ principaux il faut définir un niveau de tension. En général le niveau de tension vaut 2, voir 3 pour les PNJ vraiment dangereux ou importants.

Pour la génération, le PNJ disposera donc de 4 + Tension échelons à répartir pour ses caractéristiques. On lui attribuera ensuite 2 occupations. L'occupation principale sera à d10, tandis que la deuxième sera à d8. Cela fonctionne ensuite comme pour les sbires et les lieutenants, les jets directement en rapport se font avec le dé de la compétence, les jets en rapport avec le dé de l'échelon en dessous, et on ne prend pas le dé de la compétence si l'action n'a rien à voir avec elle.

3.6.5 Les Bêtes

Par bêtes on entend toutes les créatures non-intelligentes et non-pensantes, que ce soit des animaux, des monstres, ou des créatures de légendes. Pourquoi faire une catégorie particulière pour les créatures ? Tout

d'abord, les caractéristiques définies pour les personnages ne sont pas adéquates pour un animal. L'influence a-t-elle le moindre sens pour une bête ? De plus, les bêtes ne peuvent pas utiliser d'armes, il faut donc leur donner d'autres moyens de rester un défi.

Encore une fois nous parlons des bêtes censées présenter un réel défi : les autres bêtes seront gérées comme des figurants.

Pour les bêtes nous allons donc définir trois caractéristiques :

- Physique : concerne toutes les actions nécessitant de la force, de l'endurance, de l'agilité, ou de la résistance.
- Instinct : capacité à faire confiance à ses instincts, à ses perceptions.
- Tenacité : capacité à lutter contre ses instincts, ses peurs, ses phobies.

Leur génération est ensuite identique aux sbires, lieutenants, ou PNJs principaux.

Je veux un PNJ plus puissant !

Vous désirez créer un PNJ plus costaud ?

Nous vous proposons cette solution qui donnera à votre PNJ un plus large panel de possibilités, tout en le rendant plus intéressant. Vous pouvez ajouter à ce PNJ un champ de compétence supplémentaire, qui sera considéré comme une seconde occupation. En échange, vous devez lui ajouter une faiblesse qui pourra être exploitée par les joueurs. La valeur de la nouvelle occupation sera égale à la valeur des occupations principales, diminuée d'un échelon.

Vous pouvez également augmenter d'un échelon une occupation existante. Le coût est identique, vous devrez rajouter une nouvelle faiblesse à votre création.

Par exemple, je décide de faire un loup boosté aux hormones. De base le loup à un champ de compétence "Chasse" à d8. Je décide de lui rajouter "Affoler les animaux tels que les chevaux" en champ de compétence, prévoyant de faire chuter les cavaliers. Je peux donc la mettre à d6 (l'échelon en dessous de d8), en échange j'impose à mon loup une faiblesse "Phobie du feu".

Génération partielle



Les règles ci-dessus permettent de générer des personnages non-joueurs en quelques minutes (sauf PNJ principaux). Mais avez-vous vraiment besoin d'une définition aussi précise ? Souvent une seule caractéristique vous sera utile pour les sbires !

Au final, nous vous conseillons de générer vos sbires et lieutenants à la volée ! Décidez des valeurs de chaque caractéristique ou équipement au moment où vous en avez besoin, pas avant. Dans mon exemple de brigand, au début j'aurai défini uniquement le Physique. Quand un joueur tente d'intimider, là je me pose la question du score en Âme (d6 ou d4 ?). Avant cela, pourquoi s'embêter ?

Chapitre 4: La Progression

4.1 Attribuer les points d'évolution

a retenu ?

Le système de progression de Fusina a pour objectif de refléter réellement ce que fait le personnage, comment il est perçu par le joueur, mais aussi par le maître du jeu et les autres joueurs. Ce système permet également de faire un débrief sur la partie.

Les points d'évolution se répartissent donc en plusieurs phases.

4.1.3 Phase 3 - Le choix du maître

Le maître du jeu attribue à son tour un seul et unique point au personnage. Il peut se baser sur le vécu du personnage durant la partie, mais aussi sur sa propre volonté et sur l'intrigue globale de sa campagne.

4.1.4 Phase 4 - L'oubli

Avec accord du maître du jeu, un joueur peut décider que son personnage "oublie" un élément qui le définit (trait, compétence, équipement, ...). En échange le maître du jeu lui redonnera un élément de même valeur. Parfois il arrive que c'est le scénario qui impose une perte (comme un équipement volé ou détruit). La conséquence est la même, le maître du jeu redonnera au personnage quelque chose de valeur identique.

4.1.1 Phase 1 - Le choix du joueur

Le joueur choisit ce qu'il désire faire évoluer sur son personnage. Il attribue un seul et unique point d'évolution. Ce point peut concerner un trait, des compétences, une faiblesse, ou un équipement.

4.1.2 Phase 2 - Le choix du groupe

Le groupe de joueur choisit ensuite un endroit où attribuer un point pour le personnage. Pour cette répartition on se base sur les actions du personnages durant la partie : Qu'est-ce qui a été important chez le personnage durant cette aventure ? Qu'est-ce que le groupe

4.1.5 Phase 5 - L'accomplissement

Cette phase n'est pas systématique. Elle intervient uniquement quand un personnage a

accompli quelque chose qui lui était propre (abattre un de ses ennemis, atteindre un de ses objectifs). Dans ce cas le maître du jeu attribue au joueur 1 à 5 points d'évolution. Le nombre de points dépend de l'importance de l'accomplissement.

4.2 Faire évoluer le personnage

4.2.1 Compétence

- Acheter un d4 : 1 point
- Passer de d4 à d6 : 2 points
- Passer de d6 à d8 : 3 points
- Passer de d8 à d10 : 4 points
- Passer de d10 à d12 : 5 points

4.2.2 Trait

Acheter un nouveau trait coûte 5 points.

4.2.3 Lier un trait

Lier un trait à une caractéristique standard ou occulte coûte 5 points.

4.2.4 Faiblesse

Supprimer une faiblesse du personnage coûte 10 points.

4.2.5 Equipement

Il est possible d'acquérir des équipements particuliers avec des points d'évolution. Les coûts donnés ci-dessous sont indicatifs, le MJ est seul juge du coût qu'il estime juste pour un équipement particulier.

- Equipement à d6 : 1 point
- Equipement à d8 : 3 points
- Equipement à d10 : 5 points
- Equipement à d12 : 10 points

Ces équipements doivent avoir une identité propre qui les rend uniques.

Chapitre 5: Véhicules

Les Véhicules vont être classés en deux catégories :

- Les véhicules standards
- Les véhicules personnalisés

Chacune des catégories réponds à des règles spécifiques.

5.1 Véhicules Standards

Ils n'ont pas d'identité propre et ne sont pas destinés à avoir un fort impact dans le jeu. Ce sont tous les moyens de transports qui

servent pour une unique scène. Dans des univers non-technologique ils dépendent tous de cette catégorie.

Dans Fusina, ils sont gérés comme des équipements et apporte donc un dé supplémentaire à lancer.

5.2 Véhicules personnalisés

Ils sont unique et réellement lié au groupe ou à l'univers. Ils font des apparitions fréquentes dans les scénarios du groupe. Ce peut-être par exemple le vaisseau spatial du

groupe ou un mécha customisé par un personnage.

Ils sont représentés par trois caractéristiques :

- Motorisation : utilisation du véhicule "à fond les manettes".
- Systèmes : détection, communication, armements à distances, ...
- Maniabilité : capacité de mouvement et de changement de direction.

Ils vont également être doté d'un certains nombres de traits et de faiblesse.

Lors d'une action engageant un véhicule, nous allons donc utiliser : Caractéristique et Compétence de l'utilisateur + Caractéristique du véhicule. En plus de ces propres traits, le joueur peut activer les traits de l'engin.

Un véhicule est également dotés de deux scores d'armures :

- Coque : protège les dispositifs dans le but d'éviter les dommages importants.
- Protection : protège les passagers. Ce score est inutile quand ceux-ci sont entièrement couvert par le véhicule comme par exemple dans un vaisseau spatial.

Ces deux scores utilisent la règle de protection standard et représente le nombre de niveau de blessure que l'armure est capable d'encaisser chaque scène.

5.2.1 Créer un véhicule

Les véhicules possèdent un nombre de traits variable qui dépend de la puissance désiré :

- Véhicule faiblard : 2 traits de bases.
- Véhicule standard : 4 traits de bases.
- Véhicule puissant ou high-tech : 6 traits de bases.

Comme pour les personnages, il est possible de choisir une faiblesse pour prendre un trait complémentaire.

Les traits sont ensuite reliés aux différentes caractéristiques ce qui permet de déterminer leur score.

Il n'y a pas de règle concernant l'attribution de la coque et de la protection. Ces deux scores doivent être attribuer en fonction de la taille et du type de véhicule.

5.2.2 Améliorer le véhicule

Il est possible de modifier l'engin pour le rendre plus performant, plus résistant, ... Pour le faire, les joueurs devront sacrifier des points d'expériences. Ils peuvent sacrifier uniquement les points de la phase 1. Les coûts en expériences sont les suivants :

- Nouveau trait : 5 points
- Lié un trait à une caractéristique : 5 points
- Coque ou protection supplémentaire : 3 points

Huitième partie

Conseils de maîtrise

Chapitre 1: Maîtriser Deneb Kaitos

1.1 La technologie, un décors important

Deneb Kaitos se place dans un monde futuriste et spatial. La technologie doit donc être présente : des vaisseaux spatiaux capables de voyager entre les étoiles, des armures de combat suréquipées en capteurs et assistants de toutes sortes, des sièges d'artillerie plongeant la vision du tireur directement dans l'espace, des méchas spatiaux capables de foncer sur un vaisseau ennemi armes en main, ... La technologie est omniprésente et doit être décrite comme telle.

Mais n'oubliez pas une chose, la technologie est là pour servir l'ambiance. Il s'agit de poser un cadre, un décor, et non d'être limité ou gêné par la technologie. Là où Deneb Kaitos s'éloigne d'un univers hard science, c'est qu'il garde le personnage au centre des préoccupations. Quelque soit l'équipement, le plus important reste le personnage, le plus important reste son savoir, ses compétences, pas son équipement. C'est d'ailleurs pour cela qu'il n'y a pas vraiment de liste d'équipement dans Deneb Kaitos.

1.2 Inspirations

1.2.1 Romans

La Saga des Sept Soleils, pour son univers gigantesque et maintes fois bouleversé durant les Romans. Un bon exemple de grandiose.

Le Cycle d'Honor Harrington, pour son approche politique des événements et son hyperspace, proche par certains côtés du Second Espace.

Le Cycle d'Ender, pour ses Doryphores rappelant sur certains aspects les Eskadors.

1.2.2 Anime

Heroic Age, pour ses sublimes combats spatiaux et l'utilisation de quelques pouvoirs.

Tytania, pour montrer qu'un homme peut changer le cours d'une guerre.

1.2.3 Films et Séries

Star Trek, notamment le dernier film qui illustre très bien les possibilités du Space Opéra et qui offre quelques répliques cultes.

Serenity, pour son ambiance particulière de Far West spatiale.

1.2.4 Jeux de rôle

RAS, pour ces races extraterrestres, son ambiance, et ses illustrations magnifiques.

Traveller, qui reste une référence du Space Opéra.

Tigres Volants, pour son côté fun et décomplexé.

Chapitre 2: Maîtriser avec Fusina

2.1 Les descriptions

2.1.1 Résoudre avant de décrire

Les vieux routards ont un réflexe basique : ils décrivent leurs actions, ils les résolvent, puis

le MJ décrit à son tour. Chaque action passe donc par deux phases de description, une de l'attendu du joueur (ce qu'il souhaite faire) et ensuite celle de l'action réellement faite par le personnage (le résultat).

La plupart des jeux fixent la difficulté en fonction aussi des détails que donne le joueur de son action. Certains joueurs se retrouvent donc à éviter de trop décrire et de trop en rajouter de peur d'obtenir des malus qui pourraient les amener à échouer alors qu'ils essayent juste de réaliser une action spectaculaire, digne des films d'action.

Fusina est conçu pour casser ce schéma de la manière suivante :

- Le joueur annonce son objectif, afin que le MJ puisse fixer une difficulté et indiquer le jet au joueur
- On résout l'action, le MJ annonce de manière succincte le résultat de l'action au joueur.
- Le joueur décrit l'action.

La seule description de l'action se fait une fois le résultat connu. La description peut donc se concentrer sur ce qui est vraiment le résultat réel de l'action. On gagne en fluidité, et en précision. De plus, les joueurs peuvent savoir à quel point en rajouter en fonction de ce que le MJ leur dit (car le MJ indique dans sa description concise si l'action est réussie, ratée, de justesse ou pas).

Toutefois, ce point me mène directement au second conseil.

2.1.2 Laisser les joueurs décrire

Point très important, le MJ doit casser son monopole de la description du résultat des actions. Le MJ devrait se contenter d'annoncer froidement et de manière concise le

résultat "technique" d'une action pour laisser aux joueurs libre court à leur imagination dans la description de ce qu'il se passe. Le MJ conserve alors un rôle d'arbitre. Il peut décider de contredire une description s'il juge qu'elle n'est pas en phase avec l'univers ou le résultat technique, la compléter pour donner de la consistance. Mais le narrateur de l'action reste bel et bien le joueur.

Quels sont les avantages de cette méthode ?

- La description colle davantage au personnage. Un réel style peut être attaché à chaque action du même personnage.
- Les joueurs ont des idées que le MJ n'aurait pas eu.
- Les joueurs peuvent décrire des actions dignes des films (le héros qui se pend au lustre pour tomber sur son adversaire par exemple) sans craindre d'obtenir des malus. On connaît déjà le résultat de toute manière, le moyen d'y parvenir n'est plus que Panache (et Fun, Simple, Narratif).

2.1.3 Penser Cinématique

Voilà, finalement, le conseil le plus important que l'on peut vous donner, et qui correspond vraiment à l'optique de Fusina : Penser cinématique.

Concrètement, qu'entendons-nous par cela ? Nous pensons que la partie de jeu de rôle doit être vécue par les joueurs comme le serait un film de l'ambiance choisie. Attention, cela ne veut pas dire que les joueurs sont spectateurs, mais tout simplement que les joueurs interprètent les personnages principaux d'un film, ils sont le centre de l'histoire.

Dans vos descriptions (mais aussi dans celles que les joueurs vont être amenés à

faire), essayez de toujours penser à comment cela serait représenté dans un film. Imprégnez-vous avant les parties de films appropriés à votre univers, imprégnez-vous des angles de caméra, des scènes spécifiques, des odeurs qui ressortent de l'écran. Réunissez tous ces éléments et exploitez-les dans vos séquences.

Et comment faire pour que les joueurs utilisent aussi cette vision dans leurs descriptions ? Guidez-les ! Proposez-leur des éléments au fur et à mesure de leurs descriptions, complétez-les dans ce sens. Petit à petit, ce type de description se fera naturellement pour eux.

Ah, et un dernier conseil... Ne cassez surtout pas le rythme ! Un doute sur le système ? Faites simplement comme vous le sentez, Fusina est adapté à une gestion au feeling, alors lâchez-vous ! Vous ne savez pas comment interpréter la gêne occasionnée par ce champ de fumée, demandez juste au joueurs de noter sur leur feuille une faiblesse "fumée" qui disparaîtra dès qu'ils en seront sortis. Vous ne savez pas comment gérer l'aspect fatigue ? Pareil, on fait noter une faiblesse "Fatigue", et hop, c'est réglé ! Faites comme vous le sentez, sans jamais interrompre l'histoire et son déroulement, sans jamais laisser votre ambiance ou le rythme retomber.

2.2 La Création de Personnage

2.2.1 Posez des questions

La création des personnages est un moment crucial pour leur "vie" à venir en jeu. Le background des personnages n'est pas uniquement fait pour servir de décor, d'histoire. Il s'agit d'un ensemble de faits et d'acteurs qu'il faudra intégrer, coûte que coûte,

au scénario. Alors, ne laissez pas les joueurs le construire seuls dans leurs coin.

À la fin de la création des personnages, demandez successivement à chaque joueur de décrire son personnage. Et, dès que vous avez la moindre opportunité, harcelez-le de question ! Votre but ? Faire ressortir de son background des personnages, des amis, des rivaux, des ennemis, bref, toute personne qui pourrait apparaître dans les scénarios d'une manière ou d'une autre. Certains personnages tenteront de nuire au pj, d'autres tenteront de l'aider, d'autres agiront comme des faiblesses capables d'attirer les pires ennuis au personnage, et enfin, d'autres gêneront le pj par leur simple présence, sans même réellement interagir dans le scénario.

À chaque apparition, le personnage du joueur prendra de la profondeur.

2.2.2 Faites-le en groupe !

Ne créez jamais les personnages de façon isolée, faites-le en groupe. Laissez les autres joueurs intervenir dans la séance de questions. Ils poseront peut-être des questions auxquelles vous n'avez pas pensé. Parfois ils pourront lier leurs personnages par un élément commun. Ils auront des bonnes idées qu'ils pourront soumettre. Tout le monde y gagnera, et vous aurez un vrai groupe de pjs.

Et comment faire pour les choses que les joueurs veulent garder secret ? Aborder ces points, et uniquement ceux-ci, en solo avec le joueur. Mais évitez d'en avoir trop tout de même. Les personnages sombres et mystérieux ayant tous nombre de sombres secrets, c'est un peu surfait !

Neuvième partie

Scénario - I believe i can fly !

Ce scénario est prévu pour une petite équipe travaillant pour le Bureau Corporatiste. Cela dit il n'est pas très difficile à adapter pour une autre force (sauf l'alliance Kaitéenne vu que l'action se déroule chez eux). La plupart des personnages pourront tirer leur épingle du jeu sans trop de difficulté.

Il s'agit d'un scénario assez équilibré présentant une phase d'enquête, et une phase d'action. L'équilibre peut être fait par le maître du jeu en fonction du groupe. Le scénario peut être joué par des personnages débutants moyennant une petite explication des principaux gouvernements des mondes connus. Il ne dépend et ne révèle aucun secret du jeu.

Le principal atout de ce scénario est le cadre de jeu qui permet d'offrir des scènes assez uniques en leur genre. Son principal défaut est de commencer par une phase d'enquête ! Je vous conseille de commencer par une scène d'action "hors-scénario", histoire de défouler vos joueurs et de les plonger dans l'ambiance.

Chapitre 1: Synopsis

Le Bureau Corporatiste a réussi à intercepter un message destiné au Consortium Technologique Snagir. Ce message émanait d'un scientifique humain nommé Girard Montigny, particulièrement connus pour ses travaux sur les générateurs d'énergie au Sagium. Selon le message, Girard aurait fait une découverte importante en étudiant une épave Ergios écrasée depuis des siècles sur Denos 6. L'épave n'avait jamais été découverte auparavant et présente en elle-même un trésor rare. Girard demande au Consortium d'envoyer quelqu'un pour négocier avec lui sa découverte, et pour ensuite l'extraire de la planète.

Le Bureau Corporatiste charge les joueurs d'aller négocier avec M. Montigny pour le convaincre de travailler pour le Bureau Corporatiste. En dernier recours, les personnages devront enlever Montigny et le ramener en

secteur corporatiste. Denos se trouve en plein secteur de l'alliance Kaitéenne, il est difficile pour le bureau corporatiste d'y intervenir. Les joueurs seront donc livrés à eux-même. Pour se rendre sur place, les personnages partiront avec une croisière de luxe qui se dirige justement sur Denos 6.

Une mission assez standard et qui demandera aux joueurs un peu de doigté. Sauf que quelque soit leur plan, un imprévu va venir tout chambouler ! En plus d'agents du Consortium, deux autres forces sont sur place ! L'Aube Pourpre a envoyé une petite milice chargée de prendre possession du complexe et de capturer Montigny. Sur place, une armée de résistant s'apprête à attaquer également. Leurs objectifs ? Démarrer leur mouvement révolutionnaire dont le but est de chasser l'alliance Kaitéenne pour remettre sur le trône l'ancienne monarchie Dénosienne.

Chapitre 2: Les lieux

2.1 Le système Denos

Denos est un système solaire appartenant à l'alliance Kaitéenne. En lui-même il n'a que peu d'importance stratégique : pas de ressource rare, pas de position stratégique vis

à vis des Tellurias, ... Toutefois Denos est l'un des systèmes restant aux mains de l'alliance Kaitéenne et suite à leurs dernières défaites, l'alliance fait attention à ne pas reculer davantage.

Heureusement pour les personnages (ou pas), l'alliance est en train de regrouper ses forces sur Ash'Nemba afin de mener une offensive contre Kaitos. La présence militaire dans le système est donc relativement réduite au moment des faits.

Denos possède 7 planètes différentes dont deux sont considérées comme habitables : Denos 3 et Denos 4. Denos 3 est fortement peuplée. Du temps de la monarchie c'était une planète riche qui mettait en avant le luxe et la culture. Aujourd'hui la société de Denos 3 s'enfonce dans la déchéance... Denos 4 est assez peu peuplée, mais son sol est particulièrement fertile et constitue un terrain de choix pour l'agriculture. Denos 4 est donc une planète de fermiers.

À l'extérieur du système, bien au delà de Denos 7, une station spatiale s'occupe de récolter les minéraux présents dans un champ d'astéroïdes. Ce que l'alliance Kaitéenne n'a pas encore remarqué, c'est que les nomades avaient secrètement transformé leur station spatiale en chantier spatial couplé à une usine d'armement. Les nomades locaux soutiennent la rébellion en lui fournissant des armes. Ils prévoient également de l'appuyer par un soutien spatial dès que suffisamment de vaisseaux seront prêts.

2.2 Denos 6

A première vue, Denos 6 est une planète sans grand intérêt. Elle ne possède aucune ressource rare, est toujours balayée par un vent fort qui empêche toute agriculture à l'air libre, et sa haute atmosphère est particulièrement dense, ce qui rend difficile détection et com-

munication.

Toutefois l'ancienne monarchie Dénosienne, avant la conquête par l'alliance Kaitéenne, avait su exploiter la planète. Ils ont créé un centre de vacances de luxe offrant non seulement des paysages totalement naturels et d'une beauté à couper le souffle, mais aussi la possibilité de pratiquer un sport rare : le delta-plane. En effet le vent constant de la planète permet d'offrir des sensations uniques à ceux qui osent se lancer dans le vide avec leur planeur.

La planète est donc vide à part une dizaine de stations flottant dans les nuages de la planète. Deux de ces stations ont un rôle particulier. La station 1 placée au centre sert d'astroport accueillant les navettes remplies de vacanciers et envoyés par les vaisseaux de croisière qui se placent en orbite. Les voyageurs sont ensuite dispersés à travers les autres stations à l'aide de "planeurs de transport", de grands véhicules utilisant le vent pour se déplacer de station en station, et pouvant transporter une bonne centaine de passagers.

La station 5 n'accueille par contre pas de voyageurs. Cette station sert de tour de contrôle et de relais de communication entre les différentes stations. Elle contient également les troupes de sécurité du complexe (en effectif assez réduit...).

Les huit autres stations sont uniquement destinées aux vacanciers. Chaque station peut accueillir jusqu'à 500 personnes. Malgré la période de guerre, le trafic vers ce centre de vacances n'a que peu diminué. L'alliance Kaitéenne a décidé de ne pas gêner le trafic vers les stations de vacances quelque soit sa provenance.

Chapitre 3: Personnages et Forces en présence

3.1 Saganosss, agent du Consortium

Saganosss est un Snagir sans grand trait distinctif. De petite taille, pas particulièrement costaud, il se fait passer pour un mécanicien Snagir qui profite d'une croisière qu'il a mis des années à se payer. Saganosss est un snagir jovial et communicatif, comptant plus sur son éloquence que sur sa force ou son habileté.

Bien sûr, Saganosss s'attend à une mission de routine et n'est pas préparé pour les conflits armés. Toutefois, c'est un homme, euh, un lézard malin et astucieux ! Il essaiera d'agir dans la plus grande discrétion et la plus grande finesse. S'il peut se servir des personnages pour atteindre son but, il le fera.

3.2 La princesse Illiana, Malak, et les Rebelles

Illiana est l'héritière de la couronne de Denos. Ses parents ont été capturés par l'alliance Kaitéenne lors de la conquête de Denos, personne n'a entendu parler d'eux depuis. Illiana a échappé à la capture et a rejoint un groupe de résistants. Sûre d'elle, hautaine, elle n'a que très peu de connaissances en stratégie, mais ses hommes lui sont très fidèles et sont prêts à tout pour elle.

Illiana est protégée par Malak, un guerrier Vélios du clan Iberak. Ce Vélios protège Illiana depuis plusieurs années et s'est vraiment pris d'affection pour elle. Malak est un vétéran qui a vu de nombreuses batailles. Il essaye de tempérer un peu le caractère d'Illiana et de la conseiller concernant les tactiques à utiliser.

Les rebelles sont une cinquantaine et tous regroupés sur la même station. Ils sont plutôt bien armés grâce aux nomades et obéissent à Illiana et à Malak. Les rebelles ne voulant pas faire de dommages collatéraux sur les civils, ils sont équipés d'armes ayant un mode paralysant. Les rebelles ont l'avantage de bien

connaître le terrain et de pouvoir attirer la sympathie des civils originaires de Denos.

3.3 Les espions de l'Aube Pourpre

Les espions de l'Aube Pourpre sont sur les lieux depuis plusieurs jours. Ils auront déjà la plupart des renseignements sur Montigny et sur ses aller-retours. Durant leurs recherches, il est possible que les personnages se rendent compte que d'autres ont cherché à avoir les renseignements avant eux. Il sera toutefois très difficile de débusquer ces espions.

3.4 Les forces de l'Aube Pourpre

Quand les personnages arrivent sur Denos 6, un vaisseau de l'Aube Pourpre pénètre dans le système. Ce vaisseau dispose des dernières technologies dans le domaine de la furtivité et va approcher en toute discrétion de la planète. Une fois en orbite ils vont contacter leurs espions pour en savoir plus sur la situation. Ils commenceront à intervenir à peine une heure avant le retour de Montigny. Le vaisseau contient 200 soldats qui vont débarquer dans les stations à l'aide de navettes. La vingtaine de soldats de l'alliance Kaitéenne ne pourra rien faire contre eux.

L'Aube Pourpre va, en premier lieu, prendre le contrôle de la station 1 et de la station 5. Elle espère ainsi empêcher toute communication vers les autres planètes du système, et empêcher toute fuite. Une fois la station 5 sous contrôle, ils enverront une équipe prendre la station 7 pour attendre Montigny.

3.5 Les gardes de l'Alliance Kaitéenne

Au début du scénario, les gardes de l'Alliance Kaitéenne sont principalement concentrés sur la station 5. Tant que les personnages ne se font pas remarquer, ils ne

devraient pas avoir de problèmes avec eux. Quand l'Aube Pourpre attaque, la garnison de la station 5 se fait balayer sans trop de

problèmes. Il y a peu de chances que des renforts de l'Alliance Kaitéenne arrivent avant la fin du scénario.

Chapitre 4: Idées de scènes

Les scènes qui sont présentées ici sont des idées, elles ne sont pas obligatoires ! À vous de voir quelles scènes vous voulez mettre en place en fonction de vos envies, de votre groupe, et de vos personnages. N'hésitez pas bien sûr à rajouter vos propres scènes, ce scénario prendra toute sa saveur si vous le personnalisez ! N'oubliez pas non plus de ne pas vous enfermer dans ce que vous avez prévu.

4.1 La croisière

Ah, la croisière de luxe ! Les personnages aimeront sûrement profiter des attractions proposées sur ce superbe yacht tous frais payés : boissons raffinées, salle de jeu, piscine, ... La belle vie ! Toutefois, il passera toujours dans la tête d'un de vos joueurs de mener son enquête sur les autres passagers ! Et il aurait raison ! Sur cette même croisière se trouve l'agent du Consortium Snagir : un petit Snagir qui est tout sauf impressionnant, très passe partout en fait... Quoiqu'il arrive, lui il mènera sa petite enquête ! À voir si vos joueurs seront suffisamment malins pour le démasquer et pour passer inaperçus ;)

Cela dit, ne vous éternisez pas sur cette scène : trop de lenteurs au début risque de tuer votre partie.

4.2 Trouver M. Montigny

Là commence la véritable enquête ! Cette scène a deux intérêts :

- Décrire les lieux : des stations prévues pour les touristes uniquement, les moyens de transport, ... Essayez de donner une

identité propre à chaque station que les personnages visiteront ! Une station donne sur les montagnes et propose un décor "alpin". Une autre station donne sur l'océan et donnera une ambiance "plage et sable chaud" avec possibilité de descendre se baigner ! Une troisième station pourrait avoir le thème des fonds marins et être remplie d'aquariums avec les poissons locaux, ...

- Mener l'enquête sur le docteur Montigny : les joueurs pourront apprendre que le docteur n'est pas dans le complexe. Il est équipé d'une navette d'expédition et va sur la surface de la planète. Il revient régulièrement dans la station numéro 7 et devrait revenir d'ici une journée maximum !
- Prendre connaissance sur les forces en présence. En enquêtant sur le docteur Montigny les personnages pourraient bien comprendre que quelque chose se trame ! Dans le complexe rôdent quelques espions de l'Aube Pourpre. Sans agir, eux aussi enquêtent sur le docteur Montigny ! L'agent du Consortium est là aussi pour la même raison. Mais le plus louche, ce sont ces hommes qui font pénétrer d'étranges bagages (des armes), et qui semblent obéir à cette jeune femme (la princesse Dénosienne).

4.3 Une seule raison, l'invasion !

Après un long moment d'enquête, les joueurs apprennent que Girard revient vers le complexe et va atterrir dans la station 3. Bien sûr, ils ne sont pas sur la bonne station !

Soudain, c'est la coupure des communications. Un message informatif est diffusé dans la station indiquant que jusqu'à nouvel ordre, tout transport ou toute sortie en deltaplane est annulée.

Quelques minutes plus tard, c'est le courant qui est coupé. Les systèmes de secours s'allument. Un message demande à chacun de rester là où il se trouve et de ne plus bouger. Évidemment, les gens commencent à se poser des questions. Une force armée apparaît et commence à regrouper tout le monde dans l'un des principaux Salons. Ils se présentent comme les représentants de l'armée Dénosienne. Ils ne donneront toutefois pas plus d'explications. Ils demandent aux voyageurs de rester calmes en leur promettant qu'il ne leur sera fait aucun mal.

En les questionnant les joueurs apprendront qu'ils ne sont pas responsables de la coupure des communications qui les intrigue eux aussi...

Comment les joueurs vont-ils s'en tirer ? Ils peuvent fuir, ou au contraire essayer de négocier.

4.4 Le delta-plane, rien de tel pour partir à l'abordage !

Comment circuler entre les stations ? Deux possibilités ! Ils peuvent voler un transport : facile mais pas très discret. Ils peuvent aussi emprunter des deltaplanes et se lancer dans l'inconnu en direction de la station 3 ! Sauf que le voyage ne va pas être de tout repos.

Les deltaplanes ont la forme de deltaplane standard, munis toutefois de plusieurs appareils électriques : un radar courte portée, une sorte de GPS indiquant la position du deltaplane vis à vis d'une station en particulier, un moteur anti-gravité de secours, mais aussi un générateur d'ultrasons pour faire fuir les prédateurs volants locaux. Et s'ils ne se sont

pas renseignés à l'avance, ils n'ont aucun moyen de le deviner ! De quoi faire une petite bataille aérienne avec de grands prédateurs volants style ptérodactyles.

Une fois le problème des prédateurs volants réglé, il faut encore atterrir dans la station. Bien sûr sur les plateformes d'atterrissage il y a quelques soldats prêts à en découdre. À qui sont ces soldats ? À l'aube pourpre ! Ceux-ci ont pris le contrôle de la plateforme et cherchent à capturer le docteur. Celui-ci ne pourra pas leur échapper bien longtemps.

Pour la petite histoire, tout le scénario est issue de cette scène dont j'avais eu l'idée.

4.5 Extraction de Montigny

Une fois sur place, la situation n'est guère glorieuse... La station est sous contrôle de l'Aube Pourpre et déborde de soldats prêts à ouvrir le feu. Le docteur est tombé entre leurs mains, l'Aube Pourpre se prépare à l'évacuer en direction de la station 5, qui est sous leur contrôle. Heureusement, les forces de l'Aube Pourpre affrontent celles des rebelles Dénosiens, ce qui crée une diversion plutôt bonne.

Comment les joueurs vont-ils mettre la main sur Montigny ? Comment vont-ils évacuer finalement ? Voilà encore un dur défi à relever !

Dixième partie

Prétire



Sssigar

Description

Depuis sa plus tendre enfance, la communauté Snagir où il évoluait attendait beaucoup de lui. Il montrait une assurance et une intelligence peu commune. Mais tout ne se passe jamais comme prévu, ou comme on l'espère. Chacun ses petites faiblesses, ses petits défauts. Le gros défaut de Sssigar a été de s'intéresser à un domaine tabou : l'intelligence artificielle.

Sssigar a été comme obsédé par ce domaine de recherche. Les anciens ont essayé maintes fois de le convaincre d'arrêter, sans grand succès. Sssigar a continué ses recherches, voulant passer son épreuve d'âge adulte via son étude des intelligences artificielles. Durant ses recherches, Sssigar a découvert que des générations de Snagirs s'étaient concentrées sur ce sujet. Il a découvert qu'un scientifique du nom de Assganar avait réussi à créer une intelligence totalement artificielle, construisant une cité pour finaliser son projet.

Sssigar localisa la cité et s'y rendit. Ce fut le début de la catastrophe. Les IA créées par Assganar étaient toujours actives, sommeillant en l'attente de leur réveil. À l'arrivée de Sssigar, les IA se remirent en action. Elles comprirent vite que leur temps était venu. De multiples cités sous-marines se réactivèrent simultanément. Des chantiers se mirent en action pour construire des vaisseaux dédiés aux IA. Les intelligences essayèrent d'envahir la planète mère Snagir.

Elles auraient bien pu réussir... Mais la guerre venant d'éclater dans les mondes connus, le Consortium était prêt à l'action. Devant le danger, le Consortium prit le pouvoir et intervint militairement. Dans le feu de l'action, personne ne put contester le coup d'état. Une fois les IA reprimées, il était trop tard, le Consortium était devenu le maître absolu du gouvernement Snagir. Les IA furent vaincues, mais plusieurs vaisseaux réussirent malgré tout à s'échapper.

Devant la catastrophe engendrée par son acte, Sssigar quitta la planète Snagir, se forçant à l'exil. Il se sent non seulement responsable du retour des IA, mais aussi de la perte de liberté des Snagirs. Suite à la catastrophe, les autorités Snagirs le recherchent activement. S'il rentre un jour à la maison, nul doute qu'un procès l'attend.

Et pourtant, depuis quelques mois, il semblerait que le Consortium souhaite le retrouver pour d'autres raisons. Un projet scientifique qu'ils aimeraient lui confier... Mais Sssigar se méfie du Consortium comme de la peste, il fera tout son possible pour le renverser. Autant dire que Sssigar se refuse à travailler pour eux...

Il y a peu, le Bureau Corporatiste a engagé Sssigar pour étudier un étrange implant Ergios. Le problème, c'est que l'implant fait maintenant partie de Melissa, un jeune humaine. Sssigar est chargé de récolter les résultats de diverses analyses, mais également de suivre Mélissa pour intervenir en cas de problème.

Caractéristiques

- Physique : D6
- Intellect : D10
- Social : D6
- Ame : D6
- Influence : D6

Psy

- Esprit de la machine : D4

Traits

- Esprit de la machine (Intellect)
- Puits de science (Intellect)
- Connait les IA mieux que personne (Intellect)
- Chercheur de renom (Influence)
- A toujours le dernier mot (Social)

- Prêt à tout pour ses recherches (Ame)
- Amphibie (Physique)

Faiblesses

- En exil pour avoir touché au sujet tabou
- Totalement mégalomane

Compétences

- Électronique et informatique : D10
- Bidouillages et réparations improvisés : D8
- Débats enflammés : D6
- Passer inaperçu dans la foule : D6
- Pilotage : D4
- Pistolet étourdissant : D4
- Technologie Ergios : D4

Équipement



Meisanne

Meisanne est une Teldrim issue de la race des esclaves. D'emblée, la nature l'a doté d'un don qui aurait du lui être fatal : Meisanne possède des pouvoirs psy. Normalement, chez les Teldrims, les pouvoirs psy sont réservés à la prêtrise. Les esclaves n'ayant plus de dieu, ils n'ont plus de prêtres. Les esclaves ayant des pouvoirs psy sont donc massacrés dès que les pouvoirs se révèlent. À l'époque de la Fédération, des pressions avaient été faites sur le gouvernement Teldrim pour qu'il arrête ce type de massacre, mais en vain. Plusieurs millénaires ont fortement intégré cet acte dans la culture Teldrim.

Toutefois, heureusement pour Meisanne, elle a eu la chance de naître sur Alhena, territoire Teldrim où la loi est la moins implantée. De plus, ses pouvoirs se sont révélés uniquement sur la fin de son adolescence. Au moment où son peuple s'en est aperçu, elle fut capturée et battue. Atok qui était de passage en tant qu'escorte d'un prêtre Teldrim fut pris de rage devant ce spectacle. Il attaqua, fit un massacre, et quitta la place avec Meisanne.

Meisanne est très croyante. Pour elle, le dieu des Teldrims esclaves existe encore et ne tardera pas à revenir, et alors, ce sera la chute des prêtres. En attendant ce jour, elle a rejoint l'Antalgis et a déjà libéré plusieurs de ses frères. En moins de 3 ans elle s'est fait une petite réputation et a déjà du échapper à de multiples reprises à des fanatiques Teldrim.

Selon les rumeurs, le grand conseil Teldrim aurait décidé d'envoyer la Vakendar, un ordre d'assassins fanatiques, contre elle. Même sans ces assassins, Meisanne doit se méfier de tout Teldrim qui pourrait découvrir son secret et réagir selon ces préceptes religieux.

Meisanne a également été contactée par un petit groupe, le Eshola. Ce groupe chercherait à recréer une prêtrise destinée aux esclaves. Pour l'instant Meisanne n'a pas encore pris sa décision.

Caractéristiques

- Physique : D8
- Intellect : D4
- Social : D6
- Ame : D6
- Influence : D4

Psy

- Tellien : D8

Traits

- Pas de félin (Physique)
- Membre de l'antalgis (Influence)
- La prêtrise, plus qu'un déguisement, une seconde peau (Social)
- Le tellien est venu à moi comme quelque chose de naturel (Psy)
- Disparaître est une nécessité, une question de survie (Physique)

- Je ne crains plus la douleur, on m'en a tellement infligé (Ame)
- Mon esprit est comme une lame acérée, le bois que je forge le démontre bien (Psy)

Faiblesses

- Fait partie de la race des esclaves

Compétences

- Acrobatie : D10
- Comédie : D8
- Discrétion : D8
- Corps à corps : D4
- Lance disque Teldrim : D4
- Religion Teldrim : D4

Equipement



Atok Iberak

Les ancêtres d'Iberak étaient les meneurs du clan Iberak, un ordre de guerriers d'élite Vélios plaçant au dessus de tout la force physique, l'honneur, et le courage.

Le clan Iberak prône le combat en duel, un contre un. Combattre en supériorité numérique est considéré comme déshonorant. Combattre quelqu'un incapable de se défendre également. Fuir devant le combat tout autant. Par contre, accepter sa défaite face à un adversaire plus puissant est parfaitement honorable.

Au moment du repli des Vélios sur eux-même, le clan Iberak était devenu extrêmement puissant, presque aussi influent que l'impératrice. Les meneurs du clan se sont opposés au repli Vélios. La majorité du clan est donc restée dans la fédération.

Aujourd'hui, le clan ne compte plus qu'une cinquantaine d'individus dans la fédération. Leurs membres sont encore très appréciés dans les forces armées, toutefois. Les guerriers Iberak font encore partie de l'élite des forces de combat rapproché. Toutefois, ils ne suivent que rarement les ordres, et leur refus de combattre autrement qu'en duel pose de nombreux problèmes aux stratèges.

Atok est encore un membre influent du clan, toutefois, contrairement à ses ancêtres, il n'en est plus le chef absolu. Les membres du clan vivent maintenant de façon indépendante. Chaque membre a toutefois passé un pacte d'assistance et de non-aggression.

La dernière fois que le clan s'est réuni intégralement, il avait pour but d'aider un clan nomade face aux assauts des troupes terriennes. Les Iberaks ont fortement contribué à la défaite des forces humaines. Depuis, une prime repose sur la tête de chaque membre du clan.

Depuis que l'empire Vélios a recommencé à prendre contact avec la Fédération, des rumeurs sont arrivées aux oreilles d'Atok. Ces rumeurs parlent d'assassins Vélios qui auraient été envoyés contre les Iberaks par l'impératrice, qui aurait encore peur de l'influence potentielle des Iberaks.

Il y a presque 3 ans, Atok a sauvé Meisane des griffes de son peuple qui s'apprêtait à la massacrer. Il tua plusieurs Teldrims pour permettre à Meisane de fuir. Autant dire que Haltane est maintenant une planète à éviter.

Caractéristiques

- Physique : D12
- Intellect : D4
- Social : D4
- Ame : D8
- Influence : D6

Psy

- Contrôle du corps : D4

Traits

- Griffes dorsales (Physique)
- Membre influent du clan Iberak (Influence)
- L'honneur passe par dessus tout (Ame)
- Formé avec les meilleurs guerriers (Physique)
- Capable de récupérer même des pires blessures (Physique)
- En moi coule un secret du clan : la Li-queur de la mort (Physique)

- Rien ne m'arrêtera jamais sinon la mort (Ame)

Faiblesses

- Le clan Iberak a autrefois menacé l'influence de l'Impératrice Eternelle. Elle nous en veut toujours.
- Mon sens de l'honneur est complexe : il m'interdit notamment d'écraser mon adversaire sous le nombre.

Compétences

- Corps à corps : D10
- Athlétisme : D8
- Intimidation : D6
- Déplacement en apesanteur : D6
- Acrobatie : D4
- Faire valoir son honneur et son nom : D4
- Commandement : D4

Equipement

Mélissa Whistmer

Mélissa était une nomade, mais la station nomade où elle vivait était trop petite pour son ambition. Elle a rejoint l'alliance Terrienne pour être formée comme espionne. Sa carrière allait bon train. Promis à une montée fulgurante dans la hiérarchie terrienne, elle enchaînait les missions jusqu'à la mission sur Kaitos. La mission de trop...

Pourtant, la mission paraissait simple. S'infiltrer dans une des cellules criminelles des CCG, enquêter sur un objet d'origine Ergios aux mains des criminels, le récupérer, et revenir. Ça aurait pu être simple. Mais il y a une chose que ses supérieurs n'avaient pas prévu : la technologie Ergios est imprévisible.

Un implant, un foutu d'implant ! L'engin Ergios était un implant. Son infiltration a trop bien marché. Elle aurait dû se méfier. Mais avant même qu'elle n'ait eu le temps de réagir, l'implant était dans son corps. Autre chose que ces supérieurs avaient sous-estimé, la cellule criminelle était liée à un groupuscule vénérant les Ergios : l'Aube Pourpre.

Il lui restait trois choix :

- Rejoindre l'alliance terrienne et se faire disséquer par les scientifiques
- Rester dans l'Aube Pourpre, et nul ne sait ce que cette secte de tarés allait attendre d'elle.
- Fuir...

Mélissa s'est réfugié un temps chez les Nomades, profitant de ses anciennes relations. Mais la fuite est difficile. De multiples forces la poursuivent sans arrêt, cherchant à la récupérer, elle et son implant.

Il y a peu, sur la station spatiale Hellenus, Mélissa a failli se faire capturer. Elle ne doit son salut qu'au fait que la station a été prise en feu croisé entre la force désirant la capturer, et une force inconnue désirant capturer un certain Andreï. Les deux forces étaient visiblement antagonistes et ont ouvert les hostilités. Andreï et Mélissa ont réussi à fuir à bord d'un vaisseau marchand qui s'est avéré aux mains du Bureau Corporatistes. Le Bureau Corporatiste a fait une proposition à Mélissa : il s'occupe de brouiller ses traces, en échange Mélissa travaille pour eux et autorise quelques analyses non-intrusives de son implant.

Caractéristiques

- Physique : D6
- Intellect : D8
- Social : D8
- Ame : D6
- Influence : D6

Psy

- Contrôle de la gravité : D4

Traits

- Sens de la tromperie (Social)
- Sens du bricolage (Intellect)
- Porteuse d'un implant Ergios (Ame)
- Femme aux milles identités (Social)
- Possède un réseau de renseignement étendu (Influence)
- Sa mémoire est presque sans faille (Intellect)

- A suivi un entraînement intensif de l'armée (Physique)

Faiblesses

- Paria de la civilisation
- De nombreuses forces en veulent à mon implant

Compétences

- Arme de tir : D8
- Se fondre dans une identité : D8
- Séduction : D8
- Athlétisme : D6
- Engin de communication et d'espionnage : D6
- Montre moi comment faire, je reproduirai : D4

Equipement