

POINT. zero

Jeu de rôle de SF conspirationniste

Livret de jeu
Version Février 2003

"Une guerre couve... une guerre secrète. Peu d'hommes y participent... beaucoup mourront."

Point Zéro est un jeu de rôles de science-fiction prenant pour cadre une planète assez semblable à ce que deviendrait notre bonne vieille Terre dans un futur proche. Cette planète, nommée Aurilla, supporte quatre continents : l'Egide et les vastes et sombres districts de ses immenses mégaloïles ; l'antique Empire Keshite, civilisation traditionaliste où la politique est un art raffiné ; la naissante Fédération de Etats Libres et ses étendues glacées, où le gouvernement tente d'unifier des ethnies par trop différentes ; et enfin l'Athale, ancienne nation rayée de la carte par une arme inconnue, dont toute la technologie reste à redécouvrir.

Quatre continents, trois civilisations dans un univers où l'histoire n'est jamais ce qu'elle paraît être.

Car les temps ont changé et de grands événements se préparent. Les survivants Athaléens de la grande guerre conduisent une politique de terrorisme aveugle pendant que les réseaux criminels prospèrent, rongant les grandes villes comme un ver dans un fruit pourri. L'ancestrale caste des Sihns Keshites se disloque progressivement dans un monde qui les oublie, tandis que la probabilistique explose avec la démocratisation des logiciels prédictifs. Les corporations, gigantesques entités phagocytaires, s'affrontent pour quelques parts de marché supplémentaires, tandis que les gouvernements corrompus leur laissent le champ libre, trop occupés à se disputer le contrôle des riches gisements de Torium Fédérés. Et surtout, l'incident Kessler révèle au monde entier l'existence des psioniques.

Et avec eux émergent de nouvelles questions : qui sont ces étranges Traqueurs qui ont juré la perte des psis ? Qui a déclenché le virus Unita à l'origine du crash informatique mondial ? Qui a lancé la bombe sur l'Athale ? Quelle est cette étrange technologie qui commence à apparaître ? Qu'est-ce qui se dissimule au fond des océans ?

Autant de questions, et bien d'autres encore, sans réponses. Mais en existe-t-il ?

Le Point Zéro serait-il la clef de toutes ces énigmes ?

SOMMAIRE

Univers de jeu	3
Cartes	15
Chronologie	20
Factions	25
Règles	33
Révélation	47
Textes additionnels	81
Glossaire	85
Fiche de personnage	87
Ecran	88

Par Twinky (twinky@sden.org).

Textes additionnels et logo : Christophe Antoine (christophemichael@wanadoo.fr).

Illustrations du livret : David Gomez del Rio (david.gomez_del_rio@caramail.com)

Website : www.sden.org/jdr/pointzero

L'ensemble des textes et illustrations contenus dans ce document sont soumis aux lois en vigueur concernant la propriété intellectuelle. Leur utilisation dans un but commercial n'est pas autorisée.

UNIVERS DE JEU

AURILLA

Masse : 5,42 e+24 kg

Rayon équatorial : 5 723,7 km

Densité moyenne : 5,49 g/cm³

Distance moyenne du Soleil : 135 700 000 km

Période de Rotation (jour) : 23 h 56 min

Période orbitale (année) : 363 jours

Gravité de surface à l'équateur : 9,88 m/sec²

Température moyenne de surface : 17°C

Pression atmosphérique : 1,015 bars

Composition de l'atmosphère : Azote (78 %), Oxygène (21%), Divers (1%)

Aurilla est la première planète de son système solaire, la plus proche de l'astre lumineux. On en dénombre quatre autres, de plus en plus éloignées à la périhélie. La planète est très semblable à la Terre, recouverte à 65% d'eau, et supportant quatre continents (Athale, Egide, Empire Keshite et Fédération des Etats Libres).

Elle est ceinturée d'un anneau d'astéroïdes, particulièrement bien visible en soirée et durant la nuit, déchirant le ciel sous la forme d'une mince ligne oblique lumineuse. Aurilla ne possède, en revanche, pas de satellite naturel, et n'est, en conséquence, pas soumise aux phénomènes de marées.

La surface se divise très schématiquement en cinq zones climatiques, des pôles vers l'équateur : arctique, froid, tempéré, chaud et tropical, avec des températures s'échelonnant entre -40° et +50°. C'est la seule planète de son système connue pour abriter la vie. L'espèce dominante est l'homme, bien qu'elle soit peuplée d'une faune et d'une flore originale.

Les chapitres suivants décrivent en détail les quatre continents, ainsi que les spécificités propres à chaque civilisation.

EGIDE

L'Egide est, depuis la disparition de l'Athale, le continent le plus industrialisé d'Aurilla. Sa position géographique privilégiée lui permet de bénéficier d'un climat tempéré sur les deux tiers sud de son territoire, et froid sur son tiers nord. Sa population s'élève à 240 millions d'individus, qui vivent pour la plupart dans des mégaloilles surpeuplées. Tyrse, la capitale, est la plus importante cité du continent. Ce dernier est divisé en 13 régions, chacune sous la responsabilité d'un Gouverneur.

DEPLACEMENTS

La plupart des citoyens possèdent un véhicule terrestre individuel. Certains membres du gouvernement ou hauts responsables corporatistes possèdent un véhicule aérien dont à technologie MHD. Ces véhicules, aux tarifs encore prohibitifs, restent rares, et on en dénombre pas plus d'une centaine dans la capitale.

Le réseau routier est particulièrement développé, s'étendant souvent sur cinq ou six niveaux superposés. Il ne parvient malgré tout pas à faire face à l'importance du trafic, et reste, sur les grands axes, encombré du lever au coucher du soleil. Les déplacements sur le territoire se font via un réseau autoroutier extrêmement développé. De plus, chaque grande cité est reliée à ses voisines par un réseau grande vitesse développé par G&K, où des navettes circulent sur un rail magnétique à plus de 1500 Km/h. L'Egide exporte actuellement le concept à l'Empire Keshite et à la Fédération.

Les déplacements aériens sont peu onéreux, différentes compagnies offrant des tarifs tout à fait compétitifs. Orbitalis a récemment mis en place des vols sub-orbitaux, qui ajoutent de l'agrément aux longs voyages continentaux et inter-continentaux.

ECONOMIE

L'économie est de type libérale et l'Egide est la première puissance économique mondiale. Chaque grande cité est littéralement phagocytée par les corporations, qui en arrivent parfois à posséder et contrôler des districts entiers. Les pressions exercées par ces corporations sur les Gouverneurs et les députés sont souvent importantes et certains en viennent à se demander où se situe réellement le pouvoir en Egide.

ENERGIE

Les sources principales sont l'énergie nucléaire et géothermique. La première est utilisée pour alimenter en électricité les immenses mégapoles, et la géothermie assure le chauffage de près de 80 % des foyers Egidéens. Les centrales nucléaires se situent en périphérie des villes, et leur technologie est suffisamment maîtrisée pour ne plus présenter aucun danger. Les véhicules individuels fonctionnent à l'aide de piles à combustible utilisant un alliage à base de Torium. Cet élément, dont le gisement le plus important se trouve au cœur de la Fédération, est très rare sur Aurilla, et constitue l'enjeu de luttes économiques et politiques violentes entre nations.

FORCES ARMEES

Les forces armées se subdivisent en deux branches : les forces militaires, qui dépendent indirectement de l'Assemblée, via le Congrès, et les forces d'enquête et de police, qui, elles, sont directement assujetties aux Gouverneurs dans les grandes cités, et aux Députés dans le reste des régions.

L'armée est une force de réserve, disposant d'un matériel de pointe et de crédits importants. L'ensemble des bases militaires sont délocalisées à l'extérieur des cités, dans des périmètres sécurisés. Cette force intervient très rarement dans la vie civile, et uniquement lors d'attentats terroristes majeurs ou de catastrophes de grande ampleur que les moyens conventionnels ne suffisent plus à traiter. Cependant, dans le cas rare où une cité tombe sous loi martiale (ce fut le cas lors des grandes émeutes de 3017), l'armée dispose alors des pleins

pouvoirs.

Les forces de police conventionnelles assurent le maintien de l'ordre, et disposent également d'un matériel performant. Certaines branches d'élite de la police, comme les Forces Spéciales d'Assaut (FSA), assurent les interventions à haut risque (prises d'otages, terrorisme, déminage, etc...). Les Services Spéciaux d'Enquête (SSE) ont, quant à eux, la charge des affaires "sensibles". Les enquêteurs de cette section possèdent des accréditations leur autorisant l'accès à l'ensemble des services gouvernementaux, y compris ceux de l'armée, et peuvent réquisitionner n'importe quelle administration. A l'exception des forces militaires, les SSE sont les seuls à pouvoir décréter une quarantaine.

GEOGRAPHIE

L'Egide est un immense continent, qui reste, paradoxalement, très sauvage en dehors des grandes cités. Le territoire est traversé par deux massifs montagneux, et entre les deux, se situent d'immenses plaines légèrement vallonnées et boisées. L'ouest du continent porte toujours les traces de la guerre contre l'Athale, dans les régions encore appelées " Terres Brûlées ". Au nord se trouvent les terres les moins hospitalières, celles des Grands Canyons. Le contraste entre l'aspect encore très sauvage de l'Egide et les infrastructures extrêmement high-tech qui quadrillent certaines régions (comme les rails magnétiques) est saisissant.

JUSTICE

Chaque citoyen reçoit à sa naissance un implant sous-cutané cervical permettant son référencement. Cette "bio-puce" permet, en théorie, de localiser l'individu à tout moment dans le monde. En pratique, certaines limitations technologiques ne rendent pas cette manipulation possible hors de l'Egide. Un échantillon de sang est également prélevé sur chaque Egidéen à l'âge de 8 ans, permettant l'archivage de son patrimoine génétique dans son dossier judiciaire. L'Egide dispose ainsi d'une banque de tissus ADN répertoriant l'ensemble de sa population. La

combinaison de ces deux informations permet à elle seule de résoudre plus de la moitié des crimes commis en Egide. Les forces de police sont sous la responsabilité des Gouverneurs dans les cités, et, à l'extérieur, sous celle des Députés. Le port d'armes est prohibé, à l'exception des forces de l'ordre, de l'armée et de certains services de sécurité corporatistes qui se voient délivrer des permis à titre professionnel. La détention d'armes est autorisée, mais encore une fois, après approbation des autorités. La prostitution, la drogue et la délinquance touchent tous les milieux, bien sûr à des degrés différents.

LANGAGE ET ECRITURE

La langue officielle, parlé sur l'ensemble du continent, est l'Egidéen. L'Athaléen est encore extrêmement utilisé dans les enclaves. C'est également la langue scientifique de référence mondiale, qui s'est imposée bien avant la guerre contre l'Athale, lorsque le rayonnement technologique de celle-ci dépassait, et de loin, celui de toutes les autres nations. L'Athaléen utilise le même alphabet que l'Egidéen.

LOISIRS

L'Egidéen accède à un nombre important de distractions : centres d'expositions, vidéodromes, spectacles, restaurants, bars et boîtes de nuit... Les sports fascinent toujours avec un nombre important de stadiums répartis dans les grandes villes, et de nombreuses compétitions et ligues sont organisées chaque année autour de sports collectifs. Le plus populaire en Egide reste le Spinball, où deux équipes de quinze participants s'affrontent dans une arène. Chacune dispose d'une balle en titane qui doit être placée dans le but adverse, tout en assurant la protection de la balle de son propre camp. C'est un sport relativement violent, aux règles simples, qui passionne les foules, et qui fait stade comble à chaque championnat. Des rencontres inter-nations commencent à être organisées régulièrement, mais l'Egide, et plus particulièrement la ville de Dyken, possède l'équipe la plus performante.

Les loisirs virtuels sont également en pleine expansion : chaque particulier dispose chez lui d'un combo audio-vidéo permettant l'accès, via le Réseau mondial, à un choix de programmes "à la carte" (concerts, films, rencontres sportives, émissions culturelles, informations...) pour un forfait modique. De nombreux Egidéens profitent des potentialités du Réseau pour écouter un concert à domicile, faire des achats, se documenter ou encore vivre une vie parallèle sur les plate-formes multi-utilisateurs. Macrolab développe actuellement un grand nombre de ces plate-formes, et offre un large choix d'univers à explorer à ses clients.

MORPHOLOGIE

L'Egide a été, avec la Fédération, l'une des nations qui a accueilli le plus de réfugiés Athaléens après l'explosion de la bombe. En conséquence, sa population est très cosmopolite, et l'on y retrouve tous les types de morphologie caucasienne. Un individu d'origine Athaléenne aura tendance, quand à lui, à être assez grand, les yeux étrécis et la peau très claire.

POLITIQUE

L'Egide est une démocratie. Chacune des 13 grandes cités du continent élit son Gouverneur pour 6 ans, dont le mandat est renouvelable à l'infini. Le gouverneur de chaque cité choisit ensuite son cabinet en fonction de ses besoins pour l'administrer. L'ensemble des 13 Gouverneurs forme l'Assemblée, qui possède le pouvoir législatif. Bien que chaque Gouverneur soit autonome dans sa propre région, son droit à légiférer se borne à promulguer des décrets, dans le cadre d'un système légal défini au sein de l'Assemblée. Celle-ci se réunit à Tyrse, deux fois par mois, et y vote les propositions de lois à la majorité absolue. Une fois par an, les Gouverneurs élisent à la majorité relative le président de l'Assemblée, qui officie en tant que porte-parole du gouvernement.

Le pouvoir exécutif est aux mains du Congrès, composé de représentants élus par chaque région au prorata de sa population. Le congrès compte

actuellement 763 députés en charge de l'application des lois.

En temps normal, le Congrès agit en synergie avec l'Assemblée. Cependant, en cas de conflits d'intérêts entre les deux institutions, il est arrivé de voir le Congrès court-circuiter les décisions des Gouverneurs, entre autres par des interprétations biaisées, des retards dans l'application des textes de loi, ou, dans certains cas extrêmes, par un rejet pur et simple du projet.

Le système judiciaire est complexe. La magistrature est composée de plusieurs cours dont les plus hautes instances ont la charge des mises en examen d'ordre politique (impliquant des Gouverneurs, Députés, ou Magistrats dans des affaires d'abus de fonctions, de détournements de fonds, etc...) et des jugements de crimes capitaux (meurtre, terrorisme...).

La corruption, assez rare, existe à tous les niveaux.

VIE QUOTIDIENNE

L'Egidéen moyen est relativement aisé, et accède au meilleur de la technologie. Il est possible de différencier schématiquement trois modes de vie en Egidé.

La majorité de la population vit dans l'une des 13 mégaloïles qui rassemblent chacune près de 15 millions d'individus. Ces immenses cités sont divisées en secteurs, eux-mêmes subdivisés en quartiers appelés "districts". En règle générale, les districts du centre, véritables paradis architecturaux, rassemblent les quartiers des affaires, les centres corporatistes, les ambassades et les bâtiments gouvernementaux. Si ce sont de vrais ruches bourdonnantes en journée, ils sont quasiment désertés durant la nuit. Aux alentours de ces quartiers, se trouvent les luxueuses résidences et les imposantes propriétés des personnalités de la ville. Ces districts côtoient, ceux plus populaires, des quartiers touristiques et commerciaux. Ce noyau central, souvent délocalisé en plusieurs endroits suivant les cités, est celui de l'élite Egidéenne. En s'éloignant de ces quartiers, on trouve les districts de classe aisée, puis moyenne,

généralement d'immenses buildings construits autour de centres d'intérêt (centres commerciaux, institutions, etc...). Enfin, à la périphérie, séparés la plupart du temps du reste de la ville par un cours d'eau, un réseau autoroutier ou un district désaffecté, se situent les quartiers industriels, qui se partagent, à eux seuls, le tiers de la superficie des cités. C'est au milieu de ces secteurs que l'on trouve les districts les moins attrayants : le ciel y est en permanence obscurci par les dégagements des grandes cheminées, le niveau de pollution est au dessus des normes et les conditions de travail sont difficiles. Beaucoup d'ouvriers auraient les moyens de se payer un logement dans les districts de classe moyenne, mais la distance avec leur lieu de travail est très dissuasive. C'est bien entendu dans ces quartiers, peu policés, que le taux de criminalité est le plus élevé.

Une proportion moins importante de la population (25 % environ), vit en dehors des 13 mégaloïles. Qu'il s'agisse d'excentriques, d'individus rejetant la vie en collectivité, d'exploitants ou de scientifiques, tous vivent loin des facilités de la civilisation, souvent dans de petites villes de quelques milliers d'habitants, situées hors des grandes cités. Ces régions sont administrées par les députés qui parviennent parfois à y maintenir un niveau de vie proche de ceux des grandes cités, sans ses inconvénients (pollution, stress, criminalité...). La vie y est bien entendu plus tranquille, mais on n'y hésite pas à faire une entorse à la loi si cela peut servir à la communauté. La justice y est expéditive, et le Député local veille à la tranquillité de ses concitoyens, par tous les moyens...

Les Egidéens sont en général assez individualistes et superficiels dans les grandes cités. A l'inverse, dans le reste de la Région, l'entraide communautaire côtoie la méfiance envers les étrangers, notamment envers les Athaléens d'origine.

Les Athaléens sont en effet dans une situation précaire sur le territoire Egidéen. Suite à la destruction de l'Athale, l'Egide a été la principale nation à accueillir les réfugiés Athaléens,

principalement parce que l'Egide était un territoire occupé. Par choix, la plupart de ces réfugiés décidèrent de vivre dans des communautés isolées. De nos jours, ce choix se traduit par la persistance d'enclaves, ou les descendants des réfugiés survivent coupés du monde. De cette scission a souvent résulté une haine raciale réciproque entre les deux peuples, et à une certaine époque, les attaques terroristes étaient monnaies courantes en Egide. De nos jours, si les tensions persistent, la situation semble avoir trouvé un équilibre.

Mais jusqu'à quand ?

EMPIRE KESHITE

L'Empire Keshite est la civilisation la plus ancienne d'Aurilla. Mélange subtil de modernisme et de traditionalisme, la vie dans l'Empire est bien loin de celle des mégapoles surpeuplées de l'Egide. Sa situation géographique lui permet de bénéficier d'un climat chaud dans sa moitié nord et tropical dans sa partie sud. Sa population s'élève à 190 millions d'individus, dont plus de 60% vivent dans le sud-est du continent. La capitale, Ségul, dont l'architecture moderne des quartiers du centre imite les ancestraux palais Keshite, est célèbre dans le monde entier.

DEPLACEMENTS

Les Keshites de l'est civilisé utilisent des moyens de locomotion comparables à ceux des Egidiens, bien que les réseaux routiers soient considérablement moins développés. On dénombre cependant beaucoup plus de véhicules aériens à technologie MHD, particulièrement dans les anciennes cités, mais ces derniers ne sont pas utilisés en milieu désertique en raison des risques d'avaries dues aux particules de sable.

Les grands nomades du centre, ainsi nommés en raison des immenses caravanes qui sillonnent le désert, utilisent très peu de véhicules motorisés, au mieux d'antiques traceurs à chenille, véhicules monoplaces robustes et

très rapides conçus pour se déplacer à grande vitesse dans le désert. Les caravanes, quand à elles, sont en général constituées de "glisseurs", immenses barges que les voiles en céramique propulsent sur le sable fin du désert.

ECONOMIE

L'Empire Keshite est un continent riche et prospère : de nombreuses ressources naturelles, un climat plutôt agréable, des paysages magnifiques et une politique efficace font de cette nation l'une des destinations privilégiées du tourisme mondial, des investisseurs et des riches hommes d'affaires en général. Mais l'Empire est surtout célèbre pour son système financier : les établissements bancaires Keshites sont réputés pour leur fiabilité et leur conception paranoïaque du secret bancaire, qui font d'eux, selon certains, la plaque tournante du blanchiment d'argent mondial. La plupart des fonds des grandes corporations transitent par l'Empire, qui brasse ainsi d'énormes capitaux. La bourse Keshite, située à Jalad, est par ailleurs le premier établissement boursier d'Aurilla.

ENERGIE

L'Empire utilise principalement l'énergie nucléaire. Les plaines balayées par les vents violents issus du grand désert fournissent une énergie propre, et de grands champs d'éoliennes couvrent une bonne partie des terres arides du nord. Les grands nomades du désert, quand à eux, utilisent alternativement énergie solaire et combustible. L'énergie éolienne sert principalement à propulser leurs immenses barges.

FORCES ARMEES

Les forces armées dépendent directement de l'Empereur. En temps de paix, elles jouent un rôle de forces de maintien de l'ordre. On les trouve principalement dans l'est civilisé du continent, et particulièrement dans les anciennes cités. A l'exception du désert, entièrement sous le contrôle des grands nomades, l'Empire est un continent extrêmement milicé. Totalitaire diraient certains : des escouades patrouillent

régulièrement les rues des grandes villes et le long des routes, et les arrestations et les exécutions sont sommaires en cas de crime avéré. Pire, les nombreuses "unités de répression", gigantesques monstres de métal arachnoïdes entièrement automatisés, font régner l'ordre par la terreur : omniprésents, personne n'échappe à de tels engins lorsqu'ils basculent en "mode d'alerte répressive", et le malheureux criminel fini souvent contre un mur criblé de balles. De plus, et même si c'est extrêmement rare, ces unités sont parfois sujettes aux bavures, raison pour laquelle personne n'aime rester longtemps dans leur champ d'action, innocent ou pas.

Les forces armées, à l'image de l'Egide, disposent d'un matériel très performant et parfaitement entretenu : combinaison ELITE, AT-GEOD, véhicules d'intervention rapides, blindés d'assaut, Service Médical Mobile d'Assistance d'Urgence (SMMAU), et même dans certains quartiers impériaux, des véhicules aériens blindés à technologie MHD.

GEOGRAPHIE

Foisonnant. Si un mot définit le continent Keshite c'est bien celui-ci. Un climat variant entre le chaud et le tropical, accompagné de précipitations printanières importantes, règne sur l'ensemble du territoire. Schématiquement, l'Empire est divisé en deux zones distinctes séparées par la chaîne verdoyante des monts d'Ikeleh : l'inhospitalier désert Keshite, territoire des grands nomades, et l'est civilisé, où l'on trouve les anciennes cités, ancrées telles des joyaux dans leur écrin, au cœur de la savane. Le climat le plus agréable se situe au centre sud-est du continent, là où s'est développée l'immense forêt tropicale d'Abaï.

JUSTICE

La justice est dure quand elle n'est pas directement expédiée par les unités de répression... Les peines sont lourdes, et toute atteinte à la vie privée est passible de représailles sévères. De plus, chaque individu peut choisir de se faire justice, en toute légalité, en cas de crime avéré (de nombreux Keshites sont armés, et l'armement est en vente libre. Seule

son utilisation est prohibée). La peine de mort existe et punit les crimes les plus graves, comme le meurtre ou le viol. Servage, et emprisonnement à perpétuité sont monnaies courantes, et parfois pour des crimes considérés ailleurs comme mineurs (vol, trafic...).

Les unités de répression sont un cas particulier : lorsqu'elles sont témoins d'un crime (quel qu'il soit, même mineur), elles basculent immédiatement en "mode d'alerte répressive". Toute tentative de fuite à partir de ce moment signe l'arrêt de mort du criminel. Celui-ci, mis aux arrêts, sera par la suite jugé en fonction des enregistrements contenus dans la boîte noire de l'unité. Pour les crimes majeurs (meurtre, viol...), le "mode d'alerte répressive" consiste souvent à cribler de balles 16 mm l'individu en question, sans passer par la case arrestation. Ces machines sont implacables, redoutables et redoutées.

Les crimes impliquant des personnalités haut placées dans le gouvernement ou des étrangers, sont directement soumis au jugement de l'Empereur. Celui-ci a, par ailleurs, toujours le dernier mot en matière de justice : il lui est possible, par exemple, de gracier un condamné à mort, même si ce genre d'intervention reste exceptionnelle (et de toutes façons jamais désintéressée).

LANGAGE ET ECRITURE

Le Keshite est la langue officielle parlée sur l'ensemble du territoire, mais il est encore possible de trouver une multitude de jargons locaux. L'Athaléen est très peu usité, et, tout comme en Egide, est la langue scientifique usuelle.

LOISIRS

L'Empire offre à l'étranger l'aspect d'une nation très respectueuse des lois et des traditions. Les distractions les plus communes en Egide se retrouvent bien entendu en terre Keshite, mais à un degré moindre. Certains loisirs, comme les univers virtuels, sont considérés comme fortement subversifs, et ne rencontrent pas le même succès qu'en Egide. En revanche, les rencontres de SpinBall, et d'autres sports violents,

sont de plus en plus populaires.

L'élite de l'Empire est particulièrement friande de rencontres intellectuelles dans les grands salons de Segul. L'Empire possède en effet un important patrimoine historique et culturel qui fait passer cette nation pour la "Terre Promise des Philosophes".

En revanche, on ne compte plus les petits trafics et les salles de jeu illégales, qui malgré une politique de répression forte, sont tolérées dans la plupart des Saags.

De même, la prostitution est souvent une institution dans certaines régions, mais encore une fois, cette décision est à attribuer au Laun-Saag local.

MORPHOLOGIE

Les Keshites sont plutôt grands, la peau très mate, les cheveux le plus souvent noirs et raides, et les traits anguleux. Leurs yeux, d'un bleu ou d'un vert très clair, font un contraste saisissant avec leur visage taillé à la serpe. On dit souvent que lorsqu'un Keshite vous parle, on a l'impression qu'il vous perce l'âme. Quand aux femmes Keshites, elles comptent parmi les plus belles et les plus sophistiquées d'Aurilla.

POLITIQUE

L'Empereur, Alham Laun-Seh, est omnipotent, cumulant les pouvoirs exécutifs, législatifs et judiciaires. Il est assisté par une série de conseillers politiques, économiques et militaires. Ces conseillers n'ont aucun statut fixe, et sont choisis par l'Empereur lui-même. Le continent est divisé en régions, les "Saags", dirigés par un plénipotentiaire nommé par l'Empereur, un "Laun-Saag". Le titre de "Laun-Saag" est le plus élevé après celui d'Empereur, et donne à son titulaire, en tant que représentant impérial, les quasi-pleins pouvoirs sur son territoire. Le Laun-Saag administre ainsi sa région comme il l'entend, tant qu'il remplit les objectifs définis par l'Empereur et qu'il lui rend des comptes. C'est la raison pour laquelle il est difficile de définir une politique globale dans l'Empire, car chaque politique régionale est unique. Le Saag le plus "émancipé" de la volonté de l'Empereur reste celui

du grand désert, dont les peuples nomades ont toujours eu une réputation de rebelles à l'autorité.

VIE QUOTIDIENNE

L'Empire est une nation extrêmement traditionaliste, et la vie d'un citoyen Keshite est extrêmement contraignante dans le sens où les lois auxquelles il doit se plier non seulement aux lois édictées par le Laun-Saag, mais aussi des lois non-dites. Pour ces raisons, un citoyen quitte rarement le Saag où il est né. Pour ces mêmes raisons, les Ethnologues sont des hommes extrêmement respectés en Egide.

Les Keshites ont une réputation de baratineurs dans les autres nations, très certainement en raison de leur important folklore verbal et de l'origine des meilleurs diplomates d'Aurilla : les Sihns.

L'ordre des Sihns est un ordre extrêmement respecté dans l'Empire, presque religieusement. Traditionnellement, des processions sont organisées dans le grand désert jusqu'au Pilier, où sont déposées diverses offrandes.

La politique Keshite met en exergue le noyau familial, ce qui renforce d'autant un sentiment patriotique fort. La face cachée de cette politique est l'existence d'un courant nationaliste important dans l'Empire, souvent soutenu par les Laun-Saags eux-mêmes.

FEDERATION DES ETATS LIBRES

La Fédération est une jeune nation : à la fin de la guerre avec l'Athale, les ethnies belligérantes du sud arrivèrent à une sorte de consensus, et tentèrent de mettre en place un pouvoir central. Cela n'alla pas sans mal et des conflits intérieurs menacèrent l'équilibre durant plus de 70 ans. La situation semble s'être stabilisée depuis une trentaine d'années, mais la Fédération reste une alliance fragile d'ethnies aux

fortes identités territoriales. Située dans l'hémisphère sud, et éloignée de l'équateur, elle bénéficie d'un climat froid dans sa partie nord et centre, et arctique dans son extrémité la plus au sud. Sa population, mal recensée, est estimée à environ 120 millions d'individus. La capitale, Luka, est située au cœur des terres glacées du sud.

DEPLACEMENTS

La plupart des ethnies fondatrices de la Fédération sont des peuples nomades. De ces origines, ils conservent un goût prononcé pour les déplacements sur de longues distances. Les Fédérés sont des voyageurs nés, et c'est dans cette nation que l'on retrouve les meilleurs et le plus grand nombre de convoyeurs. La Fédération possède le réseau routier le plus important des quatre continents, et d'immenses triples voies rectilignes sillonnent en tous sens le territoire, parcourues par les immenses Trucks des convoyeurs. Ces Trucks sont un peu le symbole de la nation : imaginez un camion de six mètres de haut, monté sur des pneumatiques énormes, et tractant deux ou trois remorques de 2500 m3, et vous aurez une bonne idée des engins qui sillonnent le continent. Lorsque l'on arrive en Fédération, on est surpris par le nombre de professionnels de la route. Convoyeurs, passeurs, mercenaires et aventuriers, ils sont tout cela à la fois, et leur Truck est souvent leur seule possession, leur gagne-pain. La plupart sont indépendants, mais ceux qui veulent profiter d'une certaine sécurité d'emploi travaillent souvent pour les Convois Fédérés, la seule compagnie privée spécialisée dans le convoyage.

Un indépendant qui fait fortune aspire rarement à la retraite. Au lieu de cela, il investit le plus souvent dans une navette, parfois suborbitale, permettant des voyages plus confortables, et surtout plus sûrs... En effet, convoier en Fédération est souvent dangereux : pillards de la route, accidents (les routes sont souvent en très mauvais état en raison du climat) et sabotages sont monnaie courante, ce qui explique que la plupart des Trucks sont aussi de véritables forteresses ambulantes.

Les convoyeurs circulent aussi bien en

Egide que dans l'Empire Keshite, grâce aux immenses transporteurs aériens (la plupart du temps eux aussi Fédérés), mais surtout grâce au " Tube ". Le " Tube " est un couloir sous-marin reliant l'Egide et l'Empire à la Fédération. Cette gigantesque construction a été lancée à l'initiative des Convois Fédérés il y a 54 ans. Le premier " Tube " reliant l'Empire Keshite à la Fédération, a été achevé il y a 27 ans. Au vu de l'immense succès de cette première construction, les Convois lancèrent l'axe Empire-Egide. Grâce à l'expérience acquise au cours du premier chantier, le deuxième " Tube " a été ouvert dans des délais beaucoup plus courts. Un troisième chantier est actuellement en cours et devrait relier l'Egide à la Fédération, afin de contourner les inévitables taxes de transit qu'impose l'Empire Keshite. Les " Tubes " sont des constructions métalliques, flottant entre deux eaux à profondeur constante de -250 mètres, et permettant la circulation des véhicules sur deux niveaux. Si le premier " Tube " est totalement opaque, le deuxième, dans un souci d'agrément, offre par intermittence une vue sur l'océan par d'immense verrières de plexiglas. Des aires de repos sont disposées à intervalle régulier, et à chaque entrée du " Tube " se trouve un péage (la taxe de passage est de 800 CI), dont les bénéfices vont directement dans les caisses des Convois Fédérés.

ECONOMIE

L'économie Fédérée est de type communautaire. L'état gère les ressources et l'ensemble des infrastructures. Si en théorie ce système économique fonctionne, en pratique, il reste une utopie : l'ensemble de la population n'est pas recensée, les coutumes locales l'emportent fréquemment sur la législation en vigueur, et nombre de communautés éloignées refusent la souveraineté du Sénat et préfèrent vivre traditionnellement en autarcie, si bien que le système n'est applicable qu'aux quelques cités cosmopolites acceptant les lois Fédérées. Pour autant, le gouvernement lutte pour faire reculer l'anarchie qui règne sur son territoire, par la propagande notamment. Mais la révolution culturelle n'est pas pour tout de suite, et il faudra encore du temps

avant que la Fédération devienne une nation forte et unie.

Ce qui permet à la Fédération de se maintenir sur le plan international, c'est son gisement de Torium, le plus important d'Aurilla, principale richesse d'un continent sinon austère. S'il est en majeure partie exploité par des compagnies étrangères, les Fédérés ne disposant pas de la technologie de raffinement nécessaire, les droits d'exploitation exorbitants imposés par la Fédération lui assurent des retours de capitaux réguliers, qu'elle réinvestit en théorie dans les infrastructures et l'amélioration des conditions de vie de la population.

ENERGIE

La Fédération reste sur ce plan relativement en retard par rapport à l'Egide ou l'Empire Keshite : l'énergie géothermique est maîtrisée, mais son coût est tel qu'il n'existe qu'une seule centrale non loin de la capitale. L'énergie nucléaire permet le chauffage des plus grandes cités, élément d'importance critique au vu du climat régnant en Fédération, mais de très nombreuses communautés utilisent encore de façon prédominante l'énergie thermique (pétrole brut ou raffiné, bois).

FORCES ARMEES

La Fédération ne possède pas d'armée à proprement parler. Les forces de l'ordre se limitent au strict minimum nécessaire à l'application des lois dans les cités, et dans les régions acceptant la souveraineté du Sénat. En dehors, les traditions locales règlent les litiges, et chacun se fait justice soi-même. Même si le port d'arme est en théorie réglementé, en pratique 80% de la population est armée.

Face à l'anarchie qui règne en territoire Fédéré, le Sénat a pris le parti de déléguer, sur les zones sensibles, des " médiateurs " chargés de faire appliquer les lois Fédérées. Ces " médiateurs " sont des membres d'élite des forces de l'ordre, de vrais durs, souvent d'anciens mercenaires-convoyeurs, qui déambulent holster au côté et arme apparente, et qui ne répondent qu'à une seule loi

pour faire respecter la souveraineté du Sénat : la loi du plus fort. Ces Officiers ont tous pouvoirs en territoire Fédéré, et, même si les abus sont rares, ils existent et contribuent à leur mauvaise réputation... Homme d'exception ne signifie pas invulnérable, et les Officiers ne sont pas particulièrement appréciés dans les régions reculées de la Fédération : c'est un métier à risque, et on ne compte plus les Officiers qui ont passé l'arme à gauche durant leurs missions de médiation...

GEOGRAPHIE

Les terres Fédérées sont des terres gelées, couvertes d'un manteau blanc 8 mois dans l'année pour les régions les plus au nord. Celles plus au sud, où règne en permanence un climat arctique, sont invivables sans un équipement spécialisé. Le relief est très escarpé dans les régions les plus centrales. La toundra recouvre quasiment l'ensemble des terres viables du continent, à l'exception de la grande forêt de résineux de l'est.

JUSTICE

Au vu des difficultés d'application des lois, il est clair que la justice est souvent bafouée, et les coutumes locales prennent souvent le pas sur la loi Fédérée. La justice est appliquée, quand elle peut l'être, par les Officiers Fédérés, qui sont à la fois juge et bourreau. Chaque Officier dispose du Code, un ouvrage qui leur est remis en même temps que leur arme et leur insigne, et qui codifie grossièrement les peines à appliquer en cas de crime avéré (qui vont de l'amende à la peine de mort). La plupart des Officiers connaissent ce Code par cœur.

Bien entendu, au vu des possibilités d'action des Officiers, surtout dans les coins reculés de la Fédération, la seule loi appliquée est bien souvent celle du plus fort, raison pour laquelle peu de citoyens des pays " civilisés " n'osent s'aventurer hors de Luka... Dans certains cas, la limite entre meurtre et justice est bien mince...

LANGAGE ET ECRITURE

L'Iloka est le langage que tente

d'imposer le gouvernement Fédéré sur son territoire. Dans les faits, une multitude de langages se côtoient au sein de la Fédération, reflétant les particularités locales. L'Egidéen s'impose également peu à peu, mais l'Athaléen et le Keshite sont quasiment inconnus en territoire Fédéré.

LOISIRS

Les citoyens Fédérés des grandes cités mènent une vie généralement assez proche de celle des Egidéens. Luka possède nombre de centres d'exposition, de vidéodromes, de salles de spectacle... Les événements sportifs sont rares, et souvent sujets à des fêtes nationales. Le Réseau mondial est uniquement présent dans les grandes cités, et ont peu dire que la Fédération est le continent le moins privilégié dans ce domaine. En raison des particularités culturelles locales, les plate-formes virtuelles ont très peu de succès en Fédération.

A l'extérieur des zones " sous contrôle ", la vie est tellement dure que les moments de détente sont aussi divers que rares : les jeux d'argents, les combats, les paris, la chasse et les soirées arrosées sont autant de divertissements qu'il est commun de retrouver en Fédération.

Certaines petites villes, inspirées par l'Egide, ont mis en place des tournois locaux d'une variante du SpinBall.

Dans ces régions reculées, les distractions apportées par le Réseau n'existent pas...

MORPHOLOGIE

Les Fédérés, malgré leurs nombreuses ethnies d'origine, présentent des caractéristiques communes : ils sont en général petits et râblés, ont souvent la peau mate et les cheveux raides et bruns, et tous ont les yeux bridés. Certains développent une tendance à l'obésité avec l'âge.

POLITIQUE

La Fédération est dirigée par le Sénat, qui cumule les pouvoirs législatifs et exécutifs. Le Sénat est composé de membres élus à vie, qui ont la charge de diriger et d'administrer la Fédération

dans sa globalité. Leur première mission est de mettre en œuvre une immense machine administrative, actuellement inadaptée à l'anarchie qui règne dans les états libres. La protection des intérêts Fédérés est également un de leur souci majeur : alors qu'en tant que jeune nation, la Fédération se voit accorder le soutien " désintéressé " des autres gouvernements, le Sénat essaye de lui conserver une position de neutralité, bien difficile à conserver en raison des pressions économiques qui s'exercent sur la nation.

VIE QUOTIDIENNE

La Fédération est une nation aux inégalités marquées, tant sur le plan économique que social, et il est donc très difficile de définir un mode de vie global. Comme déjà exposé plus haut, les Fédérés sont issus d'un regroupement de peuplades liées principalement par leur proximité géographique, et une volonté centrale d'unification. Il en résulte qu'un très grand nombre de cultures et sous-cultures, spécifiques aux différentes ethnies constituant le peuple Fédéré, se mêlent les unes aux autres, parfois avec difficulté.

La majorité de la population vit dans des villages ou de petites cités autarciques. La structure sociale est souvent fondée sur les valeurs familiales, et dans les régions les plus reculées, la consanguinité est très importante. Les infrastructures sont la plupart du temps vieillissantes, et certaines cités font souvent penser à des vestiges post-apocalyptiques croulant sous un hiver éternel. Très souvent dans ces villages, le système D est roi : véhicules rafistolés, réparations de fortune et bricolages en tous genres. Chaque épave y est précieuse et peut être recyclée en quelque chose d'utile. Certains villages, souvent situés sur les routes de convois, sont un peu plus aisés et disposent de matériel en état de marche voire, pour les comptoirs les plus prospères, c'est à dire ceux situés sur les axes routiers principaux, de matériel récent et entretenu.

En règle général, moins on s'éloigne de la capitale, plus les cités disposent de meilleures conditions de vie, et les

cités proches de Luka ont un aspect et offrent des services semblables à leurs équivalentes Egidéennes, même si leur population, très hétéroclite, et leur climat rappellent toujours au visiteur qu'il se trouve en Fédération.

De façon générale, le peuple Fédéré est un peuple fier, borné, volontaire et tenace. Ces caractères se retrouvent au niveau individuel, et chaque citoyen a tendance à vouloir régler ses problèmes seul.

Les conflits ethniques sont un autre aspect fondamental du caractère social particulier de la Fédération. Ici, le passif historique à des conséquences sur la vie quotidienne de chaque habitant. Les anciennes haines, les vieilles mésententes, les conflits et les suspicions ressortent fréquemment au travers d'une bagarre de rue ou au détour de négociations malhonnêtes. Pire, on a vu des édits gouvernementaux inapplicables en pratique en raison de conflits ethniques ancestraux. Cette situation est un véritable frein à l'établissement d'une nation forte, et le gouvernement s'attelle depuis quelques années maintenant à déléguer, sur les régions sensibles, des Officiers pour désamorcer certaines tensions, que l'on a parfois vu dégénérer en règlements de comptes voire en conflit ouvert et armé.

ATHALE

L'Athale n'est plus un continent viable. Depuis l'explosion de la bombe, la quasi totalité de son territoire est balayé par des retombées radiatives importantes. Il n'en reste plus qu'un continent dévasté, des plaines grisâtres, un ciel couleur de plomb, et, à l'horizon, les squelettes métalliques des villes vaporisées par la déflagration. Une terre de cauchemar au sol stérile, où les instruments électroniques lachent rapidement et où les êtres vivants meurent en quelques heures.

Les experts estiment à l'heure actuelle que plusieurs milliers d'années seront nécessaires avant de retrouver un continent viable...

Et pourtant, avant l'explosion, l'Athale était certainement la nation d'Aurilla la plus évoluée sur les plans politiques, économiques et scientifiques. Certaines informations déclassifiées suggèrent même que l'Athale avait atteint une maîtrise des technologies et des sciences très en avance sur son temps.

Le gouvernement était dirigé par un Directoire de neuf membres démocratiquement élus. Leur politique promouvait la liberté individuelle, le libre échange des informations, et la supériorité industrielle. Personne ne sait pourquoi ils lancèrent la plus grande offensive militaire que le monde ait connu.

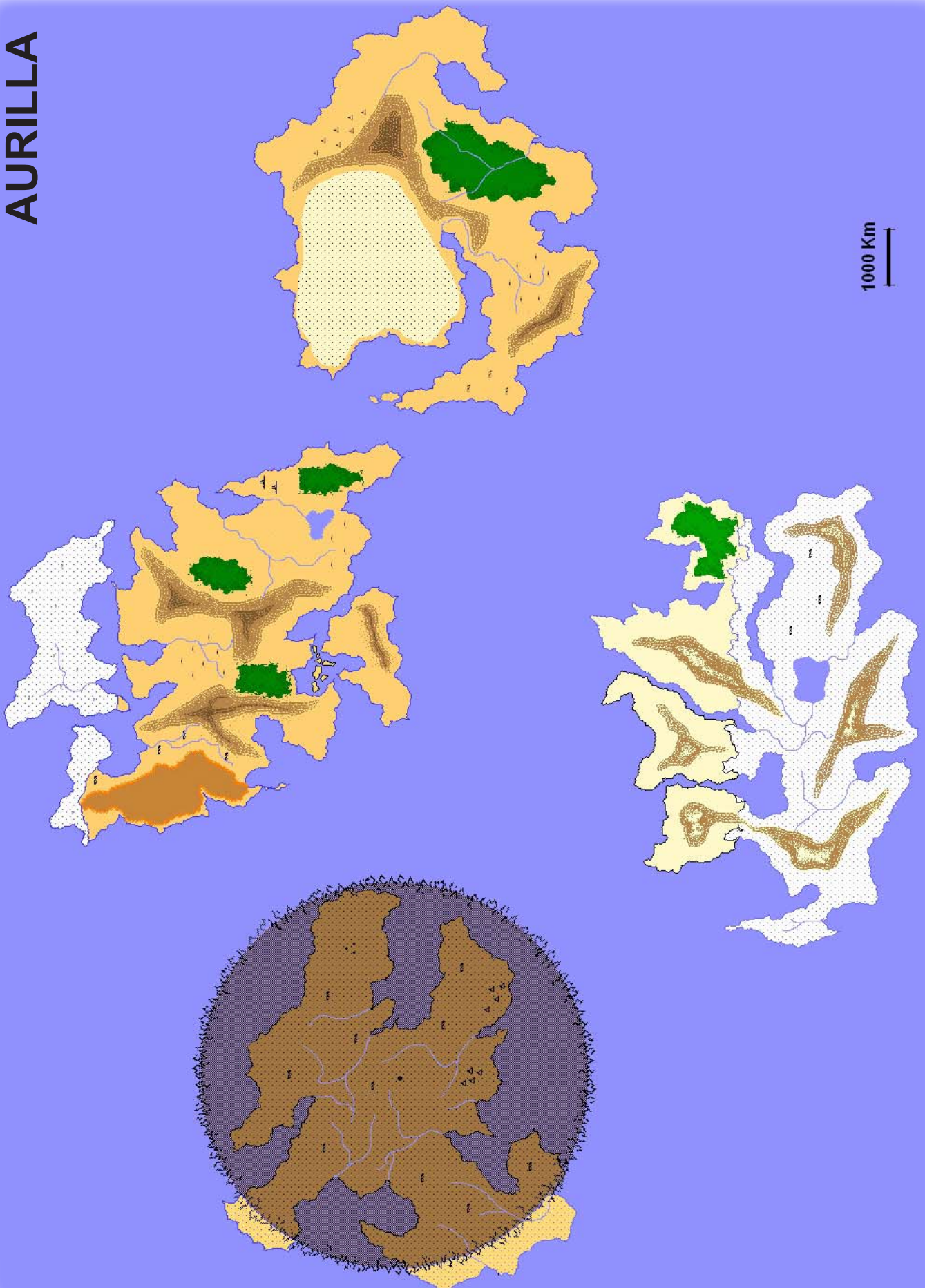
Toujours est-il que le continent est maintenant ravagé. Quelques expéditions humaines ont été lancées, sans grand succès en raison des conditions qui règnent sur place. Actuellement, seuls certains véhicules automatisés lourdement blindés ont une autonomie suffisante pour explorer le continent. Et tous les clichés et échantillons qui en sont ramenés sont classés " secret défense ", si bien que le commun des mortels ne connaît de l'Athale que ce que les scientifiques qui se sont penchés sur le sujet ont pu extrapoler. Les théories conspirationnistes qui règnent en Egede affirment que le gouvernement récupère sur place une technologie extrêmement évoluée, et que l'on connaît en réalité du passé de l'Athale bien plus qu'on ne veut bien en dire.

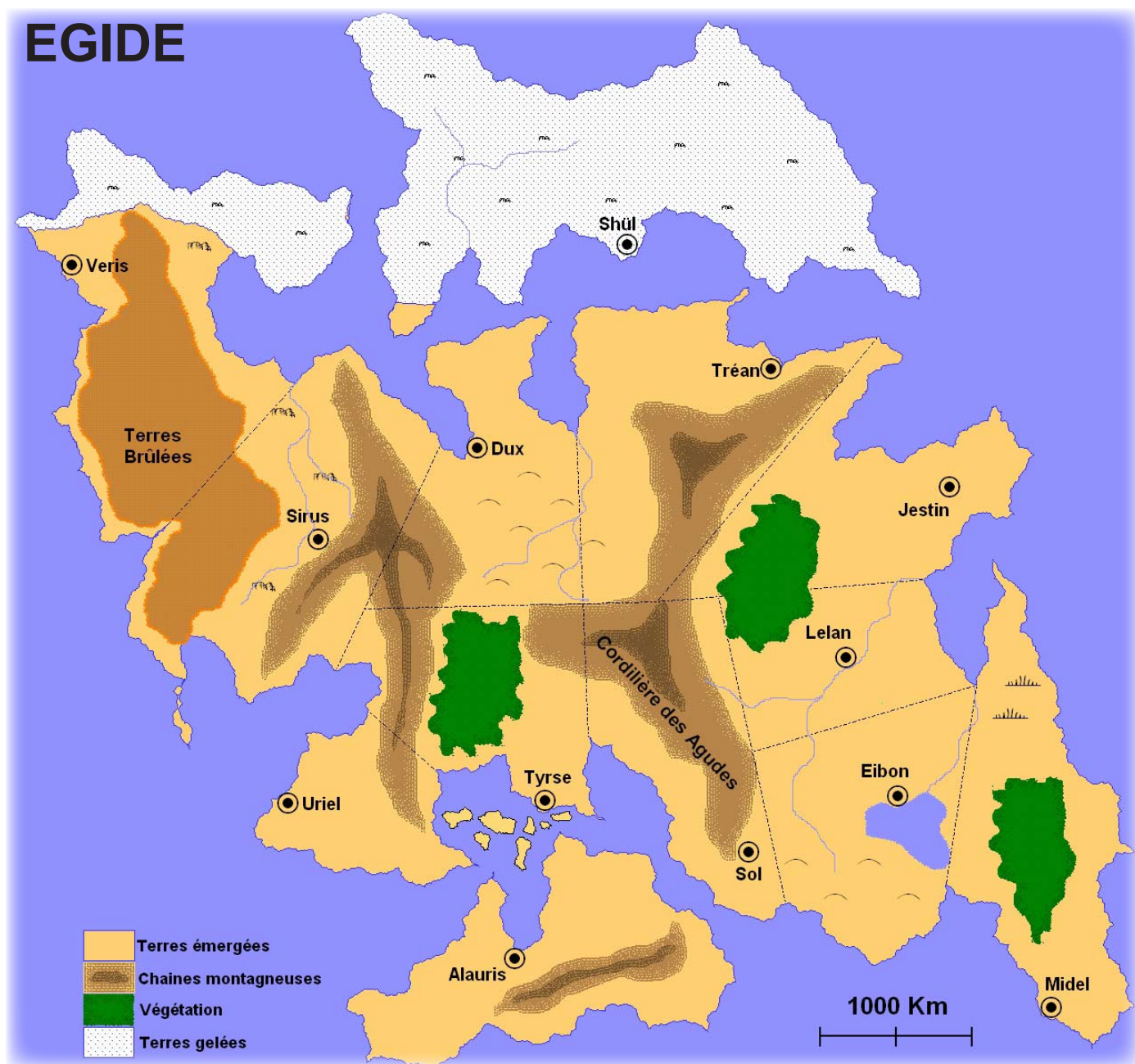
Quoiqu'il en soit, ces théories illustrent parfaitement l'état actuel des connaissances : on ne sait pratiquement rien de ce continent dévasté, et ceux qui voudront en apprendre plus devront le découvrir par eux-mêmes...



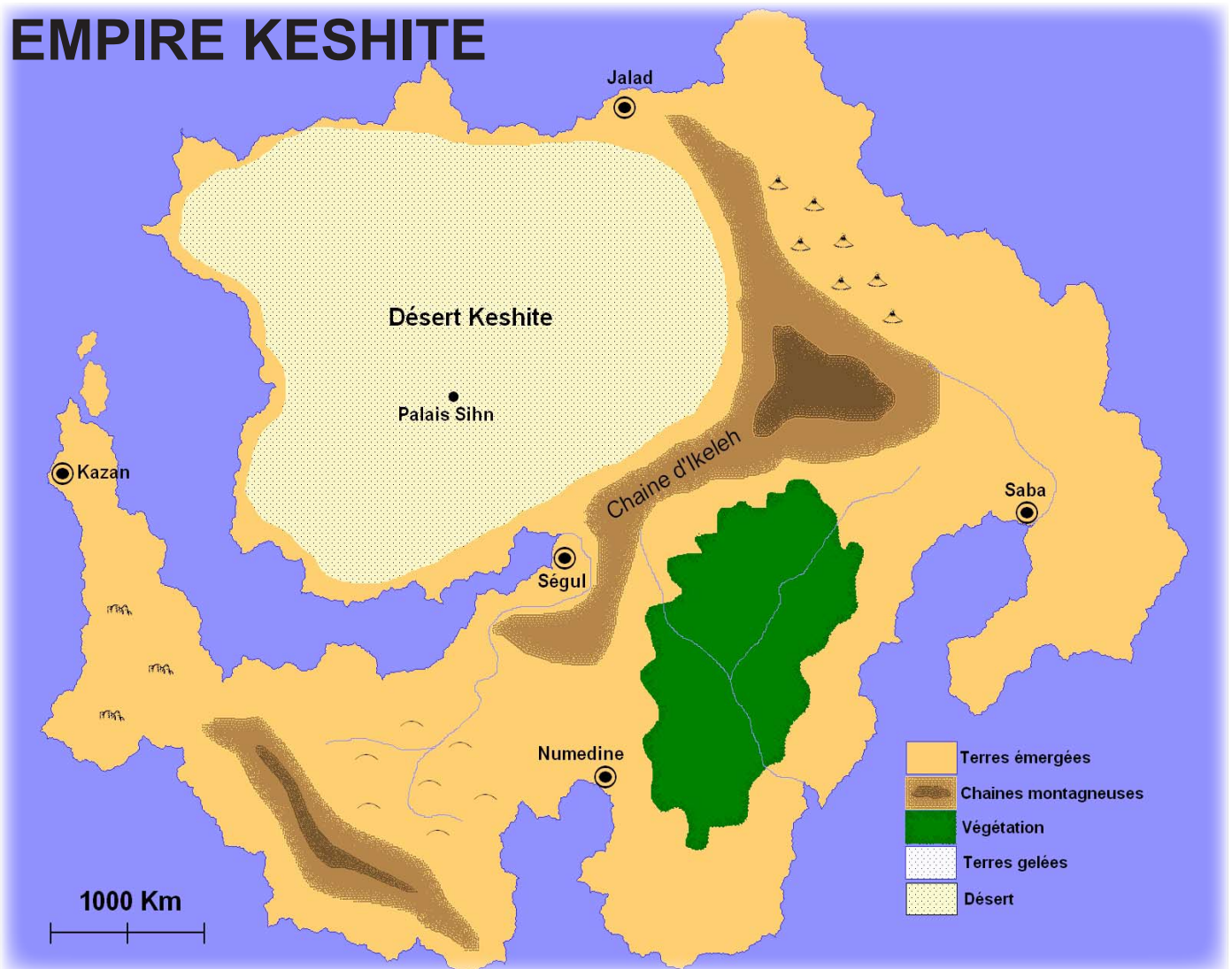
David Gomez del Rio

AURILLA

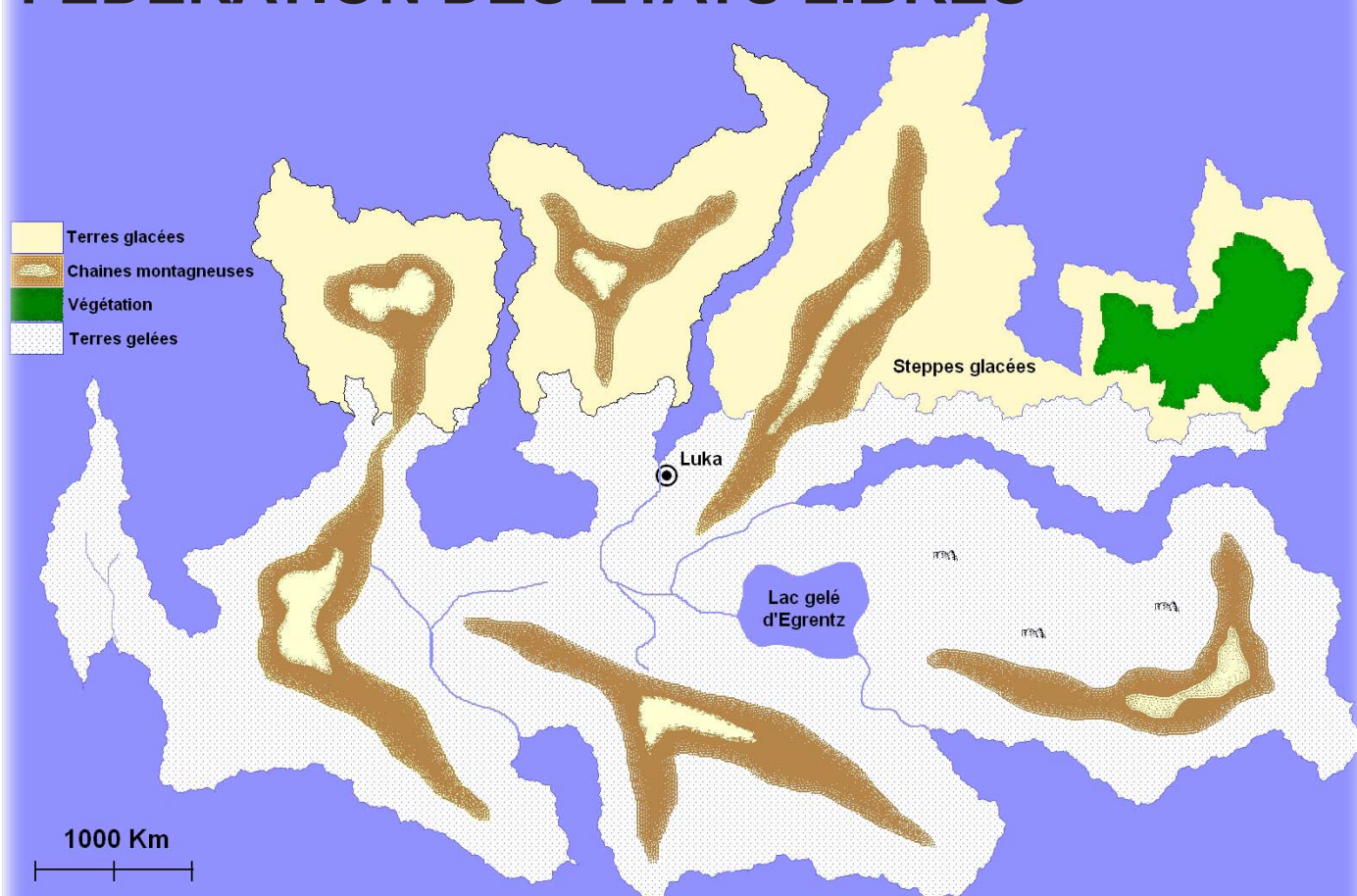


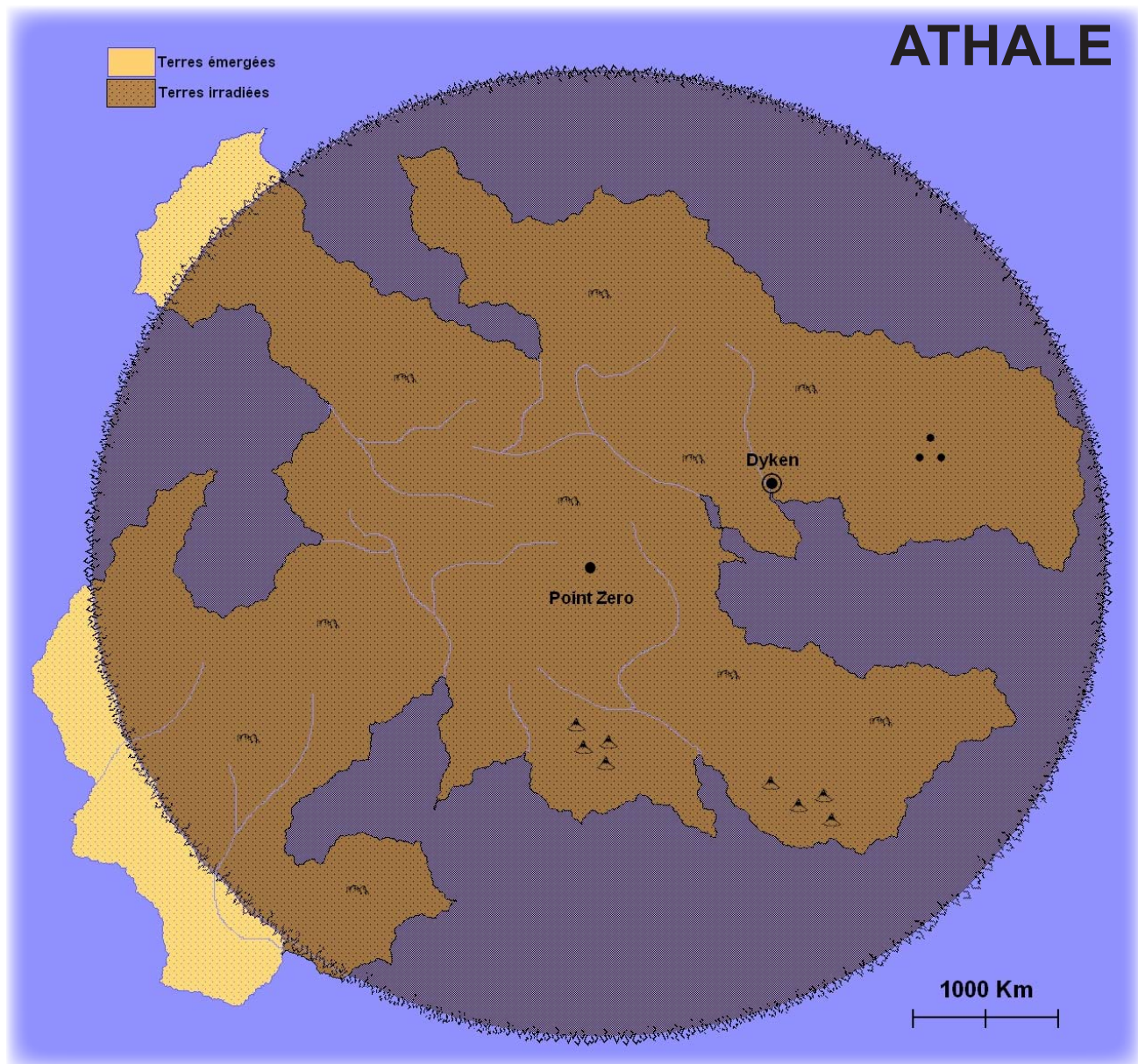


EMPIRE KESHITE



FEDERATION DES ETATS LIBRES





CHRONOLOGIE

HISTOIRE PRE- HEGEMONIENNE ET HEGEMONIENNE

L'histoire d'Aurilla n'est, jusqu'à l'hégémonie Egidéenne, qu'une succession de guerres ethniques et de conflits féodaux, ou l'obscurantisme côtoie une violence quotidienne. Les sciences et les technologies évoluent peu, voir pas du tout, et la plupart des continents sont à feu et à sang.

Très tôt dans son histoire, le continent Egidéen entre en contact avec l'Empire Keshite, déjà centenaire et traditionnaliste. Des échanges commerciaux s'établissent entre l'Empire et quelques ethnies de ce qui deviendra l'Egide. C'est à peu près à cette époque que Lucus Egis, un chef de guerre charismatique, prend les armes et avance de conquête en conquête. Il finit par unifier une bonne partie des peuplades du continent, et instaure, certainement inspiré par les Keshites, sa lignée sur le trône de son empire : l'Egide. Nous sommes au temps 0 du calendrier Egidéen. Au fil des siècles, l'Egide est pacifiée et devient un empire féodal ou s'impose un langage unique.

En 1178, Doyl Egis, l'empereur descendant de Lucus, lance l'invasion du continent Keshite. La guerre dure 30 ans avant que l'Egide abdique, exsangue. Le siècle qui suit est une période de reconstruction pour les deux nations.

En 1267, l'Egide voit arriver aux abords de ses côtes une petite flottille. L'Athale, civilisation féodale beaucoup plus avancée technologiquement, vient de lancer une grande campagne d'exploration maritime, et entre en contact avec l'Egide. Dans les années qui suivent, l'Empire Keshite est également contactée. Des relations commerciales s'établissent entre le "nouveau continent" et les deux Empires.

Le siècle suivant voit l'ensemble des nations prendre exemple sur l'Athale, et se lancer dans une exploration maritime

frénétique. L'Empire Keshite et l'Egide rétablissent des relations pacifiques et développent leur flotte.

En 1417, les civilisations barbares du sud sont découvertes. Mais la prise de contact tourne court. Redoutant vraisemblablement l'invasion, les barbares rejettent les Egidéens à la mer. Les écrits relatant ce passage de l'histoire sont assez vagues : un seul navire revint des terres du sud, mais aucun témoignage manuscrit ne relate les événements qui conduiront à cet échec.

Successivement, l'Athale et l'Empire Keshite tentent également de prendre contact, sans succès.

En 1430, une guerre civile secoue l'Egide. Elle dure quinze ans, à l'issue desquels la rébellion est matée par les troupes impériales. Durant cette période, les barbares des terres glacées du sud lancent un assaut massif en terre Keshite. L'Empire est sur le point de tomber, mais une alliance providentielle avec l'Athale permet de vaincre les barbares.

Jusqu'en 1607, Aurilla entre à nouveau dans une période de reconstruction, au cours de laquelle les rebelles Egidéens continuent à lutter contre les forces impériales. Au début du septième siècle, la Rébellion trouve un allié dans le gouvernement Athaléen qui appuie secrètement le mouvement révolutionnaire.

Ainsi, en 1610, la Rébellion, armée et soutenue par l'Athale, lance la révolution Egidéenne : durant 70 ans, l'Egide est à feu et à sang, et, en 1678, le palais impérial est assiégé. A la fin de l'assaut, Grar Egis, l'Empereur, est exécuté, et l'Egide devient une démocratie soutenue par l'Athale. Celle-ci, étrangement, favorise l'essor technologique et économique de la nouvelle Egide. Durant le siècle à venir, les deux continents se développent de concert et sortent de l'ère médiévale : les technologies évoluent, les véhicules apparaissent et l'industrialisation se met

en place progressivement.

Jusqu'en 1780, la paix règne sur Aurilla. Mais le 7 février, un diplomate Egidéen est abattu à Dyken, en Athale. Le ton monte, l'Egide accusant les services secrets Athaléens d'être responsables de l'attentat.

L'Empire Keshite, quand à lui, se tient en retrait des tensions, et en 1781, l'Egide déclare la guerre à l'Athale : les forces Egidéennes débarquent par surprise sur le continent Athaléen et une guerre sans merci commence. Durant 30 ans, les deux continents s'affrontent.

En 1809, l'Athale abdique. L'hégémonie Egidéenne commence : l'Athale entre sous domination Egidéenne. Cette situation durera plus de 400 ans. En 2052, l'Egide se retourne vers l'Empire Keshite, sans succès : L'Empire s'est préparée depuis deux siècles à cette tentative d'invasion et rejette ses assaillants à la mer.

En 2230, l'Empire Keshite libère l'Athale. Durant les 200 années précédentes, les Sihns ont réussi à rallier les barbares du sud à leur cause dans la lutte contre l'Egide, et, avec l'aide de cette nouvelle force, l'Athale est libérée en moins de 10 ans. La coalition Athale-Keshite-barbares se refuse en revanche à contre-attaquer en Egide, bien trop puissante. Les trois alliés préfèrent organiser un blocus économique.

Durant les 80 années suivantes, Aurilla entre dans sa troisième période de reconstruction. L'Egide semble avoir calmé ses velléités d'invasion, et en 2330, le blocus est levé. Au cours de ces quelques années l'Athale prend une avance technologique considérable sur les autres continents, avance qui perdure jusqu'à l'époque moderne.

HISTOIRE RECENTE

2756 : Débuts de la conquête spatiale par l'Egide et l'Athale. La première navette explose peu de temps après son décollage. Les six membres d'équipage perdent la vie.

2763 : Après trois échecs successifs, une navette spatiale de l'Athale parvient enfin à quitter l'atmosphère. Elle orbite durant 116 heures autour de la planète. La mission ramènera des échantillons rocheux de l'anneau d'astéroïdes gravitant autour de la planète.

2765-2803 : Durant près de 40 ans, les missions spatiales vont se succéder. De nombreux satellites artificiels seront mis en orbite par l'Egide. L'engouement du public se calme au début du XXIX^{ème} siècle, et les missions sont peu à peu abandonnées. Les quelques organismes d'exploration spatiale survivent avec des crédits limités. Cependant, les progrès scientifiques accomplis au cours de cette période de frénésie spatiale auront des répercussions sur la qualité de vie de chaque habitant.

2807 : Le département d'aérospatiale de l'Egide s'effondre, faute de crédits. Son infrastructure est rachetée pour une bouchée de pain par deux corporations, Orbitalis et PrimeLink.

2989-2995 : La guerre éclate. L'Athale, qui se préparait en secret depuis plusieurs années, lance son offensive. L'Egide est la première à succomber : en trois ans, cette nation passe sous contrôle Athaléen. En 2993, Les forces militaires de l'Athale s'orientent vers le sud et tentent l'invasion des arides terres Keshites. Ce qui semblait n'être qu'une formalité se transforme en piège mortel et les troupes Athaléennes sont victimes de leur confiance : le conflit s'enlise dans le désert Keshite durant deux ans. Finalement, en 2995, une bombe d'un type inconnu explose au centre géographique de l'Athale, le Point Zéro. La civilisation Athaléenne n'est plus. Aucune nation ne revendique la responsabilité de ce qui reste comme la plus grande catastrophe que le monde ait connu.

2995 : Les réfugiés Athaléens s'organisent. Majoritaires en Egide, ex-territoire occupé, une grande partie émigre vers l'Empire Keshite ou vers les états belligérants du sud, craignant des représailles Egidéennes. Celles-ci n'auront pas lieu : le nouveau gouvernement de l'Egide offre l'asile et la nationalité aux civils Athaléens, qui

s'installent, de leur propre chef, dans des enclaves. Malgré toute la bonne volonté du gouvernement, les tensions persistent.

3024 : Les états belligérants du sud s'unissent, après des années de guerre ethnique, et fondent la Fédération des Etats Libres, plus connue sous le nom de Fédération. Cette nation naissante, qui affiche une stabilité jusqu'alors impossible, devient un paradis fiscal pour un grand nombre de corporations.

3087 : Le Réseau mondial est lancé par les trois gouvernements Egidéen, Fédéré et Keshite. Au cours des 15 années à venir, il va progressivement s'implanter partout dans le monde. Chaque nation s'adapte à la nouvelle donne économique qu'implique le Réseau.

3113 : Le Réseau mondial relie la totalité des nations. Il est omniprésent et devient indispensable à la vie de chaque citoyen.

3133 : Le groupe Macrolab met au point le premier logiciel prédictif. Il ne s'agit tout d'abord que d'un logiciel statistique capable d'intégrer une quantité limitée de paramètres. En cinq ans, cependant, les progrès vont être nombreux, et les logiciels vont se perfectionner, intégrant plusieurs milliers de variables permettant des estimations de plus en plus précises.

3134 : Macrolab s'associe à une autre corporation, Oni Katan, à l'origine d'une technologie révolutionnaire dans le domaine de l'électronique. La puissance des logiciels de probabilitique croît exponentiellement.

3138 : Macrolab fournit des logiciels prédictifs aux grandes nations. Les sciences prédictives sont de plus en plus représentées dans le monde scientifique. Les applications principales sont militaires et économiques. Chaque grande société, chaque gouvernement, dispose d'une cellule de calcul prédictif. Cependant, les coûts d'une telle technologie restent trop prohibitifs pour permettre sa démocratisation. Macrolab devient l'une des premières sociétés multinationales.

3141 : Les sciences prédictives et la probabilitique explosent avec les premiers logiciels prédictifs grand public. Désormais chaque individu peut disposer chez lui de logiciels capables d'intégrer plusieurs centaines de paramètres.

3142 : Suite au coup d'éclat d'Avantech, diverses corporations se mettent à utiliser les capacités des logiciels prédictifs pour tenter de faire fructifier leur portefeuille boursier. Ce mouvement s'étend rapidement aux actionnaires minoritaires, et en quelques mois, le système économique mondial sombre dans l'anarchie, totalement dérégulé, étant soumis, non plus aux lois de marché, mais aux estimations des sciences prédictives suivies par des millions d'actionnaires. Les effets d'annonce se succèdent à un rythme effréné, entraînant la faillite d'un grand nombre de petites entreprises. La fragile économie Fédérée est sur le point de s'effondrer quand le Sénat en appelle aux gouvernements Egidéen et Keshite pour trouver une solution. Fin 3142, au travers de la Convention Inter-Communautaire de Régulation Economique (CICRE), l'utilisation de la probabilitique logicielle est interdite dans toute projection boursière, et ce sur les trois continents.

3144 : Black-out mondial. Au cours de la nuit du 3 août, le virus "Unita" contamine l'ensemble du réseau. Durant 17 heures, l'humanité retourne à l'âge de pierre. Une quantité inimaginable de données en tous genres sont perdues. L'économie frôle à nouveau le krach boursier. Le 4 août à 19h, le réseau est progressivement rétabli. Les responsables du black-out restent inconnus.

3170 : Un individu dévaste un district de Tyrse par sa seule force mentale. L'humanité découvre l'existence des psioniques dans l'horreur : l'onde de choc fera 12 732 victimes. Une enquête est ouverte sur ses origines. Trois mois plus tard, les agents des SSE (Sections Spéciales d'Enquête) découvrent l'existence d'un projet eugénique au sein des laboratoires GenTech. Le psionique était un des cobayes...

Les FSA (Forces Spéciales d'Assaut) de l'Egide mènent alors une opération d'infiltration au sein du siège de GenTech qui dégénère : L'immeuble est défendu par la milice privée de la corporation au nom de la préservation du secret industriel. Le directeur général de GenTech se barricade dans son bureau.

Le siège dure deux jours à l'issue desquelles les FSA investissent le bâtiment. Le directeur, quand à lui, se tire une balle dans la tête, après avoir préalablement détruit tous les documents en rapport avec les psioniques. L'enquête qui suivra établira que Kahn Kessler, le premier psionique, n'était pas l'unique cobaye et que d'autres sont en liberté.

3171 : Plusieurs incidents psioniques surviennent un peu partout dans le monde. En milieu d'année se crée en Egide une Organisation indépendante qui a pour objectif la Recherche et l'Etude des Psioniques (OREP), en réaction aux groupes extrémistes prônant l'éradication de la menace psionique. Le financement de l'OREP reste obscur. En 3171, l'OREP met à jour un scandale : Le corps de Kessler aurait disparu peu de temps après les événements de 3170.

Par qui ? Et pourquoi ?

A la fin de 3171, l'OREP retrouve la trace d'un psionique dans le nord. Entourant leur découverte d'un maximum de discrétion, ses membres tentent de le rencontrer. Au moment de prendre contact avec lui, un individu s'interpose et abat le psionique avant de prendre la fuite. L'OREP s'indigne devant une humanité indifférente.

3172 : Des affrontements sporadiques mais spectaculaires ont lieu en Egide, mais aussi sur le territoire de la Fédération ou en terre Keshite, entre des psioniques, et ce qu'il est maintenant convenu d'appeler les " Traqueurs ". Il semble que ces individus, particulièrement entraînés, aient décidé d'exterminer les quelques psioniques engendrés par GenTech. Aucune revendication d'appartenance à une quelconque organisation n'est faite. Cette année là, trois psis de plus perdent la vie.

3173-3175 : Aucune manifestation psionique n'a été observée depuis trois ans. On ne peut pas en dire autant des Traqueurs qui multiplient les apparitions et remuent ciel et terre pour retrouver les psis. Les SSE estiment qu'une dizaine de psioniques restent en liberté.



David Gomez del Rio

FACTIONS

PSIONIQUES

L'incident Kahn Kessler eut pour conséquence la destruction, en 3171, d'un district entier de Tyrse, entraînant la mort de plus de 12 000 habitants. Personne ne sait ce qu'il s'est réellement passé cette nuit là : il n'y eut aucun survivant pour en parler, pas même Kessler.

Toujours est-il qu'une fois les premiers moment de stupeur passés, l'humanité prit conscience de l'existence des Psioniques et du danger qu'ils représentaient. L'implication de GenTech, et la révélation du "Projet Psi" qui se menait au sein de cette multinationale, finit d'enfoncer le clou : pour l'opinion publique, la nécessité d'éliminer ces monstruosité éthiquement inacceptables et potentiellement dangereuses pour l'humanité se fit de plus en plus évidente. Ce rejet quasi instinctif se matérialisa, entre autres, par la création de groupes extrémistes dont l'objectif avoué était l'extermination des psis encore en liberté.

Durant les cinq années suivant l'incident Kessler, un petit nombre de psioniques se manifestèrent à travers le monde, avec des pouvoirs aussi divers que les réactions suscitées : haine, peur, incompréhension... La plupart disparaissaient rapidement sans laisser de trace pour échapper à l'inévitable haine, l' ancestrale peur de l'inconnu. Trois d'entre eux périrent sous les coups des Traqueurs en 3172.

Les services de renseignement de Tyrse évaluèrent le nombre de psis encore en vie, grâce aux informations fragmentaires à leur disposition, à une petite quinzaine, dont la puissance reste à ce jour indéterminée... malheureusement, leur identité ou leur position restent également inconnues. Lorsque l'on voit ce dont Kessler fut capable, on comprend l'urgence de telles informations.

Mais actuellement, ce ne sont pas les petits groupes de fanatiques, le racisme latent, ou même les autorités, qui

représentent une sérieuse menace pour les quelques psis encore en vie, puisque aucun n'a jamais pu être retrouvé par ces factions, mais bien les mystérieux Traqueurs, qui semblent redoutablement efficaces dans leurs investigations.

Les psioniques quant à eux, sont des individus rejetés par l'humanité. Pourchassés, ils se fondent dans la population et évitent d'utiliser leurs pouvoirs par souci de discrétion. Lorsqu'ils le font, ils changent de vie le plus rapidement possible et prient pour ne pas être la cible d'un binôme de Traqueurs...

TRAQUEURS

On les voit parfois errer dans les rues des mégapoles, questionnant et enquêtant inlassablement pour retrouver la piste d'un fugitif... un psionique.

Ces individus ne mènent pas d'enquête.

On parle de traque.

Les Traqueurs sont un mystère. Personne ne sait qui ils sont, ni de quelle organisation ils dépendent. Ce sont des individus d'apparence banale, qui agissent toujours par deux, enquêtent, questionnent, retrouvent et éliminent. Ils sont froids, discrets, efficaces et experts dans la plupart des formes de combat. Et lorsqu'ils entrent en contact avec leur proie, c'est pour la tuer.

L'élimination d'un psionique identifié ne se fait jamais de façon directe et frontale. Une balle dans le dos, un verre empoisonné ou un tir de sniper sont bien plus efficaces. Mais il arrive que le psionique échappe à l'attentat. Il devient alors virtuellement invulnérable, et une menace potentielle pour les Traqueurs et ses environs immédiats. Les Traqueurs font alors montre de toute leur puissance, ce qui est bien peu de chose face à un psi. Dans ces moments d'urgence, les Traqueurs n'ont qu'une seule consigne : éliminer la menace à tout prix.

Souvent l'un des agents y perd la vie, raison pour laquelle ils agissent en duo.

Les Traqueurs sont armés du GK-gauss Mark II, une arme de poing impressionnante, intégrant la technologie de l'Accélération Electromagnétique par Champ Réduit (AECR ou effet "Gauss-Kurben"). Il s'équipent de protections légères et portent la plupart du temps des vêtements discrets. Ils ont un faible pour les lunettes noires.

Certaines personnes se sont intéressées aux Traqueurs : ils ne semblent affiliés à aucune organisation officielle, et pourtant disposent de toutes les accréditations, n'ont aucun mal à obtenir les services des forces de l'ordre et les administrations leur ouvrent leurs portes. Et ce dans toutes les nations du monde.

Aucun Traqueur n'a jamais pu être identifié, même au sein des immenses fichiers d'identification Keshites. Personne ne sait d'où provient leur financement, ni où se trouve le centre névralgique de cette institution. Les Traqueurs semblent agir indépendamment de toute autorité. Et pourtant...

La rumeur dit aussi que les Traqueurs ne s'intéressent pas qu'aux psioniques, cible dangereuse s'il en est, même pour ces individus hors du commun, mais également à certaines personnes dont les intérêts iraient à l'encontre de ceux des Traqueurs. Certains ont imaginé un lien entre ces agents et le milieu du crime organisé, mais rien n'a jamais été prouvé. Dans tous les cas, cela pourrait expliquer les moyens dont ils disposent, y compris les appuis gouvernementaux.

O.R.E.P.

L'Organisation pour la Recherche et l'Etude des Psioniques a été fondée en 3171, par deux universitaires de la faculté des sciences humaines de Tyrse : les professeurs Mark Dee et Silho S. Svedberg. Il devenait, selon eux, "urgent de fonder une organisation de protection pour ces individus victimes de l'aveuglement et de la vindicte populaire". Le principe sous-jacent à la création

de l'OREP était donc la protection des psioniques sous couvert de leur étude. Au fil des années, l'organisation recrute de plus en plus d'adhérents bénévoles, et finit par devenir le pivot des organisations pro-psioniques.

Le siège social de l'O.R.E.P. se situe au sein du district corporatiste de Tyrse et on trouve des locaux annexes dans toutes les grandes villes de l'Egide. Ces bureaux sont surtout des services ou des sympathisants viennent déposer divers témoignages concernant les phénomènes psis (rumeurs, témoignages visuels, etc...). Ils permettent également d'obtenir une information objective sur ces individus. Les témoignages remontent jusqu'au siège qui centralise, trie et recoupe les données, en utilisant souvent des logiciels de probabilistique évolués pour intégrer les nombreux paramètres. L'organisation espère ainsi pouvoir renouveler un contact avec un psionique. Dans le cas où une telle opportunité se reproduirait (ce qui n'est pas encore arrivé depuis 3171), une "équipe compétente", composée des professeurs Dee et Svedberg, et de quelques-uns des membres initiateurs du projet, se tient prête à tenter une prise de contact pacifique. L'OREP édite également une lettre d'information électronique mensuelle, "Univers Psi", qui a pour but de promouvoir l'organisation et d'apporter des précisions éclairées sur les phénomènes psioniques.

L'OREP est financée par des dons, anonymes pour la plupart, et fonctionne grâce au bénévolat de ses membres. Une rumeur circule au sein de l'organisation concernant un donateur particulièrement généreux (et qui serait à l'origine de plus de 50 % des ressources annuelles), affectueusement surnommé "le fondu" par les membres au fait de la rumeur. Dee et Svedberg n'ont ni confirmé, ni infirmé l'existence du "fondu".

L'organisation compte environ 300 membres actifs dans toute l'Egide, mais plusieurs milliers de partisans soutiennent la cause de l'OREP.

SIHNS

Les Sihns Keshites (littéralement "Nobles Keshite") forment une caste bien à part au sein de l'Empire.

Ce sont des individus d'exception : sélectionnés sur des critères génétiques, les futurs Sihns sont enlevés à leurs parents à la naissance et éduqués de façon intensive, dès leur plus jeune âge, aux arts martiaux, philosophiques et diplomatiques. Au cours de quinze années d'une éducation terriblement stricte, le jeune Novice apprend tout des plus fameux maîtres de l'ordre : un Sihns accompli est, à l'issue de sa formation, capable de déceler le mensonge par l'analyse gestuelle de son interlocuteur, d'influer sur des décisions cruciales, d'endurer d'atroces privations et de s'affranchir de la douleur tout en affrontant sans crainte ses pires ennemis.

Devenu un être exceptionnel, tant sur le plan physique que mental, le Novice reçoit alors son titre de Sihns et peut se mettre au service de quelqu'un... si ce dernier y met le prix ! Il faut en effet avoir les moyens de s'adjoindre un de ces individus, car la caste ne laisse partir un de ses membres que si elle perçoit ce qu'elle appelle pudiquement une "compensation"... Achat ? Donation ? Rançon ? Esclavage ? Difficile à définir. La seule certitude est que l'ordre espère bien se rembourser les quinze années investies dans la formation d'un de ses jeunes Novices.

Mais le jeu en vaut la chandelle : conseiller, diplomate, garde du corps, maître de d'armes, ami, un Sihns est tout cela à la fois et bien plus encore.

Ils sont souvent proches d'hommes influents : la plupart des membres de gouvernements ou des directeurs de corporations sont épaulés par un de ces individus. Certains chuchotent même que nombre de dirigeants se reposent entièrement sur les conseils de leur Sihns, ce qui leur a valu le surnom d' "hommes de l'ombre".

Les Sihns fascinent, tant par leurs qualités physiques (même s'ils sont de philosophie pacifiste, ils restent de

redoutables adversaires), que mentales : la légende veut que jamais un Sihns n'ait cédé à la torture ; d'un calme inébranlable, ils semblent capables d'intégrer tous les facteurs du moment pour prendre la bonne décision, et ce même dans des situations d'urgence ; d'une phrase, ils sauraient ramener le calme dans une négociation tendue.

Pourtant, les Sihns ont été, sont, et resteront privés de toute liberté, toute leur vie durant.

Et cela, la légende l'oublie souvent...

CRIMINALITE

La criminalité en Egidie se manifeste sous plusieurs aspects. Le plus classique englobe la petite délinquance, le trafic de drogue et la prostitution, et cette forme de criminalité est le lot quotidien des forces de maintien de l'ordre Egidéennes. Bien entendu, ce n'est là que la partie émergée de l'iceberg, et derrière cette "petite" criminalité, se dissimulent diverses activités illégales d'envergure : blanchiment d'argent, trafic d'influence, détournements de fonds, corruption, assassinats... bref, la grande criminalité sous toutes ses formes, contre laquelle les forces de l'ordre sont la plupart du temps impuissantes, les réseaux étant souvent protégés par de hauts dignitaires du gouvernement.

L'autre facette de la criminalité en Egidie est le terrorisme. Depuis la défaite de l'Athale, le continent Egidéen a accueilli un très grand nombre de ses réfugiés qui ont rapidement été parqués dans des réserves à la périphérie des grandes cités, les fameuses enclaves Athaléennes. Incontrôlables et incontrôlées, c'est au sein de ces communautés que se sont développés des groupes extrémistes pro-Athaléens. Ce sont ces mêmes groupuscules qui sont suspectés depuis quelques dizaines d'années d'être à l'origine des vagues d'attentat frappant l'Egidie, même si les moyens employés suggèrent le soutien d'une organisation plus puissante. Actuellement, c'est sur la lutte anti-terroriste que se focalisent les forces armées Egidéennes.

En territoire Keshite, la criminalité est à l'image de la nation toute entière : traditionaliste. Si les activités illégales sont officiellement sévèrement réprimées par le gouvernement, certaines vieilles maisons ont toujours pignon sur rue, et, avec la bénédiction des Laun-Saags locaux, exercent leurs activités en toute impunité : racket, contrebande, prostitution, trafic humain, drogue... Le crime dans l'Empire, comme partout ailleurs, génère d'importants capitaux, et les Laun-Saags en sont les plus directs bénéficiaires. De plus, à la différence de l'Egide, les maisons dirigeantes semblent respecter un certain "code d'honneur" tacite qui les ferait presque passer pour des entreprises honorables. Ainsi, le respect de la parole donnée, de la hiérarchie impériale, ou encore la protection des familles des "employés" sont quelques règles auxquelles s'astreignent les membres des organisations criminelles Keshite. Mais gare à quiconque les enfreint, car dans ce cas, la punition est souvent à la démesure de l'affront. Les maisons sont en général très conservatrices et respectueuses des traditions, et ne tolèrent pas que l'on vienne empiéter sur leur territoire. Deux maisons qui s'affrontent conduisent souvent les Laun-Saags impuissants à demander l'intervention de l'Empereur, c'est dire la puissance politique et l'influence des organisations criminelles dans l'Empire.

En Fédération, la criminalité n'est pas véritablement organisée. Le non-respect quasi permanent des lois Fédérées entraîne son lot d'activités illégales, mais aucune organisation centralisée ne gère de réseaux à l'échelle continentale, ce qui fait de la Fédération une nation encore relativement épargnée par la grande criminalité. Cependant, en tant que territoire "vierge", de nombreuses organisations Egidéennes et de maisons Keshites tentent de s'y implanter, aidées indirectement en cela par le gouvernement Fédéré qui tente d'unifier le continent, ce qui facilite d'autant l'expansion des réseaux criminels. Luka est ainsi devenue depuis une dizaine d'années la plaque tournante du trafic de drogue en Fédération.

CORPORATIONS

Ce chapitre présente les principales corporations de l'univers de Point Zéro. Cette liste est non-exhaustive, et le maître de jeu est tout à fait libre d'en inventer de nouvelles. Toutefois, ces multinationales ont toutes un rôle important à jouer dans la géopolitique d'Aurilla. L'influence de chacune d'entre elles est détaillée dans la section "Révélations".

ATLAS

Origine : Dux, Egide.

Directeur : Conseil d'administration.

Activités : Agro-alimentaire.

Atlas assure près de 30% de la production agroalimentaire mondiale, ce qui fait de lui le leader dans ce domaine, loin devant CytoGen, son principal concurrent. La corporation est spécialisée dans la production de masse, et est propriétaire des immenses plaines du centre Egidéennes (véritables "greniers" du continent), ainsi que de quelques exploitations dans le sud de l'Empire Keshite. Atlas possède également un immense réseau de distribution, plusieurs centres de recherche et un grand nombre d'industries un peu partout dans le monde. Elle est en contact avec GenTech depuis deux ans, certainement dans l'espoir d'améliorer sa productivité grâce aux compétences de la jeune société de biotechnologies.

AVANTECH

(Advanced Technologies)

Origine : Sirus, Egide.

Directeur : Kilyos Delhi

Activités : Technologie de pointe, électronique, cybernétique, véhicules.

AvanTech est l'une des plus jeunes corporations d'Aurilla. Issue d'une petite entreprise dont le génialissime directeur a su utiliser avant les autres les potentialités des logiciels prédictifs pour faire fructifier ses fonds, cette multinationale se spécialise depuis

3141 dans la technologie de pointe. AvanTech a réussi à se forger, en quelques années, une solide réputation de qualité et de fiabilité qui lui a permis de gagner quelques parts de marché sur des concurrents déjà bien implantés, comme Oni Katan, G&K ou Organic Ind..

COMMCORP

Origine : Luka, Fédération des Etats Libres.

Directeur : Fédération des Etats Libres.

Activités : Communications militaires et civiles de la Fédération.

CommCorp est en réalité un organisme d'état, détenu à 57% par les états membres de la Fédération, qui ont, par un excès de paranoïa, exclu PrimeLink de leur territoire. La corporation est chargée de gérer les communications civiles et militaires sur l'ensemble des territoires de la Fédération, et de contrôler toutes les infrastructures et les grandes compagnies de médias de cette nation. CommCorp est cependant loin de rivaliser avec PrimeLink : sa couverture satellite est quasiment nulle, loin de derrière celle de la mégacorporation, et en dehors de la Fédération, son influence est inexistante. CommCorp reste toutefois numéro un sur son territoire.

CONVOIS FEDERES

Origine : Fédération des Etats Libres.

Directeur : Sebu Nato.

Activités : Convoyage, mercenariat, escorte.

Les "Convois", comment aiment à l'appeler ses employés, ont été fondés il y a trente ans par le "vieux Nato". Sebu Nato était, à l'époque, un jeune convoyeur qui n'avait pas froid aux yeux : son audace et son efficacité lui ont permis, au fil des ans, de monter la première entreprise de convoyage du continent. De petite entreprise, le succès aidant, les Convois devinrent une corporation à part entière. Et si elle ne joue pas encore vraiment dans la

cour des grands, son influence s'étend tout de même au plan international. Actuellement, les "Convois" rachètent massivement toutes les petites entreprises de transport Fédérés, et contrôlent les "Tubes", immenses tunnels sous-marins reliant les trois continents. Nato, vieillissant mais autoritaire, dirige toujours sa petite corporation d'une poigne de fer.

CYTOGEN

Origine : Dyken, Athale

Directeur : Conseil d'administration.

Activités : Biologie cellulaire, génétique, médecine, pharmacologie, agro-alimentaire.

CytoGen est l'une des corporations les plus importantes d'Aurilla. Originaire d'Athale, la multinationale s'est installée en Egide et dans l'Empire Keshite où elle a pu poursuivre ses activités après la destruction de sa nation. CytoGen semble être une des rares corporations à bénéficier encore des avancées technologiques issues de la civilisation Athaléenne. Elle s'est spécialisée dans le développement cellulaire et la génétique : organes de remplacement, améliorations biologiques, modifications d'organismes, tout y passe... ses filiales proposent, à qui est prêt à en payer le prix, toutes sortes de traitements, certains permettant de doubler l'espérance de vie. Dans le domaine de la génétique, cette corporation est le leader mondial, et même GenTech, qui est pourtant à l'origine de la création des psioniques, n'est pas capable de lui faire de l'ombre.

GENTECH

Origine : Tyrse, Egide.

Directeur : Pr. June Avon.

Activités : Biotechnologies, médecine, consommables et prestations de services.

Avant l'affaire Kahn Kessler, GenTech n'était qu'une petite boîte de biotechnologies spécialisée dans la vente de consommables de laboratoires et

dans la prestation de services. Personne n'aurait imaginé qu'une telle compagnie pouvait posséder un département R&D aussi développé. Beaucoup soupçonnent GenTech de n'avoir été (et de n'être encore) qu'une société écran pour une plus grande corporation. Toujours est-il qu'à la mort du précédent PDG, lors de l'assaut des FSA sur le siège social de Tyrse, la société était considérée, dans le milieu corporatiste, comme agonisante. Et pourtant, peu après l'incident, les actions de GenTech grimpèrent en flèche... c'était comme si le scandale des psioniques servait la corporation, en démontrant au monde entier sa supériorité et sa compétence dans le domaine des biotechnologies. C'est June Avon, une jeune chercheuse de la société qui reprit les rênes de la compagnie, qu'elle dirige depuis sa tour de verre et d'acier du district corporatiste de Tyrse. GenTech est devenu en quelques années un élément majeur de l'univers industriel, s'implantant sur tous les continents, ouvrant simultanément cliniques publiques et laboratoires secrets un peu partout dans le monde. La masse de capitaux issue de l'explosion en bourse de la société ne reflète pas encore ses activités, très floues en 3075. Officiellement, elle se spécialise dans la recherche biomédicale, mais aucune découverte n'est encore sortie de ses laboratoires. Elle empiète actuellement directement sur les domaines d'activités d'Organic Ind., et, à moindre échelle, sur ceux de CytoGen.

G&K INDUSTRIES

Origine : Athale.
Directeur : Conseil d'administration.
Activités : Armement, sécurité, aéronautique, véhicules, physique.

Fondé par Gauss et Kurben, suite à la découverte de l'AECR, G&K est devenu en quelques dizaines d'années le leader mondial dans le domaine de la sécurité individuelle et de l'armement, exploitant au maximum cette technologie. Mais une telle vision de G&K reste très réductrice, car l'AECR trouve des applications dans un nombre croissant de domaines, notamment dans la recherche. G&K collabore actuellement avec Orbitalis

pour la mise au point d'un canon électromagnétique capable de propulser des navettes dans l'espace, et la corporation est également à l'origine de l'accélérateur à particules de l'université de Tyrse.

MACROLAB

Origine : Uriel, Egide.
Directeur : Conseil d'administration.
Activités : Protocoles informatiques, logiciels, jeux vidéos, sciences prédictives.

Macrolab est devenu le leader dans le domaine de l'informatique individuel au moment de la mise en place du Réseau Mondial, lorsqu'elle a fourni les protocoles de transfert et de communication les plus fiables du marché de l'époque. La corporation a ensuite investi d'énormes capitaux dans son département R&D, et en 3133 en sortait le premier logiciel prédictif qui allait révolutionner des domaines aussi divers que les sciences, la politique ou l'économie. Macrolab est en étroite partenariat avec Oni Katan pour la fabrication de ses plates-formes prédictives, et elle signe régulièrement des contrats avec toutes les grandes nations, les corporations, les forces armées et certains riches particuliers. La corporation possède des filiales dans tous les domaines informatiques : logiciels prédictifs bien entendu, mais aussi bureautique, logiciels d'analyses, plateformes virtuelles, etc...

ONI KATAN

Origine : Jalad, Empire Keshite.
Directeur : Malik Tamia
Activités : Electronique, informatique.

Oni Katan est spécialisée dans l'électronique de pointe et travaille depuis 3134 en partenariat avec Macrolab, à qui elle a fourni un processeur suffisamment puissant pour intégrer les variables nécessaires aux logiciels prédictifs évolués. Cette corporation produit principalement du matériel et des interfaces électroniques. Elle travaille également avec d'autres corporations dont les domaines d'activité nécessitent une technologie

de pointe. On peut citer entre autres : Orbitalis, Organic Industries, PrimeLink et bien sur Macrolab.

ORBITALIS

Origine : Tyrse, Egide.

Directeur : Conseil d'administration.

Activités : Aérospatiale.

Autrefois dépendante du gouvernement de l'Egide, cette corporation a pris son indépendance lors de la privatisation du département d'aérospatiale Egidéen, après l'arrêt des subventions du gouvernement. Les infrastructures spatiales et les deux bases de lancement du département furent rachetées par plusieurs investisseurs ambitieux qui fondèrent Orbitalis. Après la destruction de l'Athale, seule nation possédant d'autres site de lancement, Orbitalis se retrouva leader dans le domaine spatial. La corporation est actuellement en contrat avec toutes les nations d'Aurilla, et s'occupe principalement de la mise en orbite de satellites civiles ou militaires. Elle diversifie ses activités dans le domaine de la recherche en microgravité, en partenariat avec Cytogen, et est en charge de quelques projets financés par G&K, comme les lanceurs électromagnétiques. Certaines puissances soupçonnent Orbitalis d'être depuis longtemps impliquée dans l'exploration spatiale.

ORGANIC INDUSTRIES

Origine : Segul, Empire Keshite.

Directeur : Conseil d'administration.

Activités : Cybernétique, médecine, biologie.

Positionnée comme la deuxième corporation de biotechnologies mondiale il y a quelques années, Organic Industries est maintenant en compétition directe avec CytoGen, mais aussi avec GenTech depuis l'affaire Kahn Kessler qui a provoqué l'ascension de la petite corporation. Cependant, Organic est loin de posséder les compétences de CytoGen en génétique, et axe ses prestations sur la cybernétique, les améliorations mécaniques, et les interfaces homme-machines. Les résultats sont loin d'être probants, et se limitent pour le moment à des applications purement médicales bien moins efficaces que les modifications organiques de CytoGen. Son succès provient de ses tarifs, nettement moins prohibitifs que ceux de son concurrent direct. La corporation a des contacts étroits avec Oni Katan.

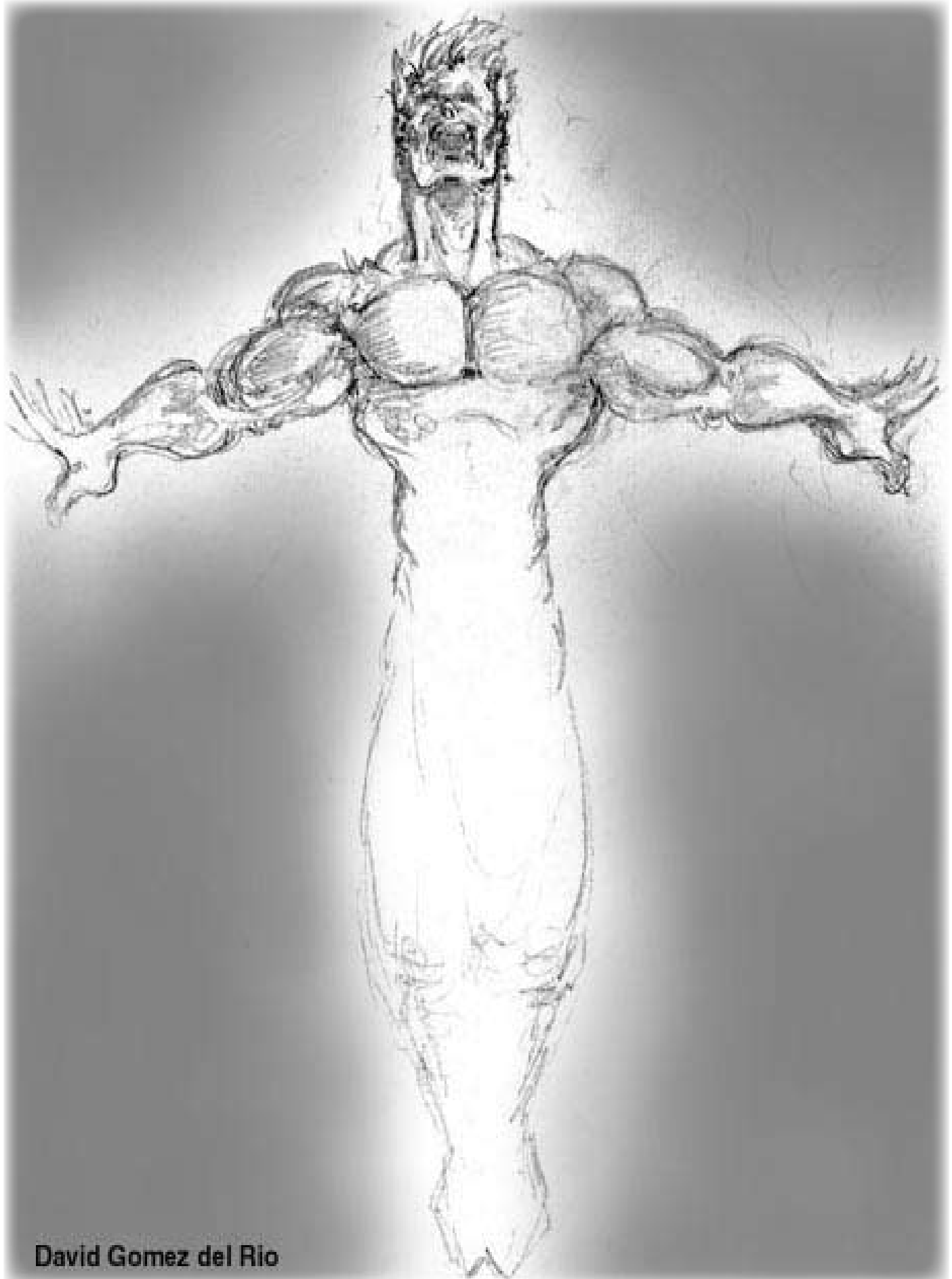
PRIMELINK

Origine : Dux, Egide.

Directeur : Conseil d'administration.

Activités : Médias, communications.

Le reste des infrastructures du département d'Aérospatiale de l'Egide a été racheté par PrimeLink, la première corporation de communications mondiale. Elle a alors bénéficié de brevets exclusifs sur certains systèmes de communication militaires, qu'elle s'empressa de mettre à la disposition du grand public, et d'une couverture satellite inégalée au sein du monde corporatiste. Actuellement, PrimeLink contrôle plus de 80% des compagnies spécialisées dans les médias et le transport d'informations à THD (Très Haut Débit). Elle a des échanges réguliers avec Oni Katan et AvanTech qui lui fournissent certaines technologies de pointe, et avec Orbitalis, seule corporation capable d'assurer la mise en orbite des indispensables satellites.



David Gomez del Rio

CREATION DES PERSONNAGES

Avant de créer les personnages, le maître de jeu (MJ) devra déterminer l'orientation de sa campagne, Point Zero offrant plusieurs niveaux de jeu. Celui que l'on retrouve dans un grand nombre de jeux dits "à mission", est le plus adapté aux parties ponctuelles : les joueurs y incarnent des mercenaires ou des agents corporatistes accomplissant des missions pour le compte de corporations, de gouvernements ou d'employeurs particuliers. Ces scénarii peuvent être indépendants ou liés par un "fil rouge" qui permet de donner une impression de continuité entre les aventures. Cependant, dans ce type de campagnes, les PJs n'interviennent que très occasionnellement dans la trame historique d'Aurilla. La plupart des scénarii des jeux "cyberpunks" du commerce entrent dans cette catégorie, et sont adaptables avec un minimum de travail.

Une autre option de jeu, celle pour laquelle, avouons-le, Point Zéro a été écrit, demande beaucoup plus d'investissement de la part du MJ, mais implique directement les personnages dans l'aventure et se veut plus gratifiante. Il s'agit de faire des personnages les acteurs privilégiés de l'histoire d'Aurilla, en les plongeant au cœur des conspirations et des secrets de Point Zero, en entremêlant leur background à celui du jeu. Ceux qui connaissent X-files devraient comprendre ce que je veux dire...

Dans les deux cas, quels personnages créer à Point Zéro ? Le maître de jeu peut proposer à ses joueurs toute une série d'archétypes : agent corporatiste, membre des forces de l'ordre, mercenaire, convoyeur de la Fédération, joueur de Spinball, militaire, pilote, scientifique, membre de l'OREP, hacker, négociant, journaliste, Sihh Keshite, artiste, politicien, terroriste, délinquant, SDF...

Un joueur devrait avoir toute latitude pour créer le personnages de son choix.

Toutefois, le MJ devra faire attention à disposer d'une équipe cohérente (un

groupe de personnages composé d'un ex-militaire, d'un négociant Keshite, d'un politicien et d'un joueur de Spinball sera relativement ingérable) et adaptée à sa campagne (à éviter également, les groupes de scientifiques dans les missions commando).

Si le MJ décide d'impliquer ses joueurs dans les intrigues de l'univers, il est alors préférable, en accord avec chaque PJ, de créer un background qui permettra une intégration réaliste du joueur au sein du groupe et de la campagne (et qui évitera le fameux "vous vous retrouvez dans un bar et un inconnu vous engage pour...") : le MJ devra notamment préciser, en accord avec le joueur, l'origine du personnage, son passé, ses contacts et ses éventuels ennemis.

En revanche, si l'option "jeu à mission" est préférée, le background n'a pas besoin d'être particulièrement détaillé à la création (il pourra s'étoffer au cours des parties), et les personnages auront sûrement un passé de mercenaires, ou seront membres d'une organisation comme l'O.R.E.P., ce qui facilitera grandement les départs en mission.

Une fois ces éléments de background établis, les joueurs peuvent passer à la création proprement dite.

ATTRIBUTS ET CARACTERISTIQUES

Les personnages sont définis par deux attributs qui déterminent leur "squelette génétique". Ils englobent 6 caractéristiques. On distingue : l'attribut PHYSIQUE (qui englobe les caractéristiques Perception, Dextérité et Constitution) et l'attribut MENTAL (Volonté, Mémoire et Réflexion). A la création, la somme PHYSIQUE et MENTAL doit être nulle (par exemple si MENTAL = +1, PHYSIQUE = -1). Un attribut peut être compris entre -3 et +3.

Au sein d'un même attribut, les valeurs additionnées de chaque caractéristique doivent être, à la création, égales à celle de l'attribut correspondant (par exemple, si **PHYSIQUE** = -1 les caractéristiques associées peuvent avoir les valeurs suivantes : Perception +1, Dextérité -2, Constitution +0). Les caractéristiques peuvent également être comprises entre -3 et +3.

Le joueur choisit librement à la création la valeur de ses différents attributs et caractéristiques dans les limites des fourchettes autorisées.

Voici la description des caractéristiques :

Perception : représente la faculté naturelle du personnage à utiliser ses cinq sens.

Dextérité : coordination physique, souplesse et rapidité du personnage.

Constitution : force et endurance du personnage. C'est également une mesure de sa capacité à résister aux dommages, aux maladies et aux poisons.

Volonté : résistance aux épreuves morales, à la torture, aux chocs émotionnels et aux pouvoirs psychiques.

Mémoire : capacité à se souvenir des détails, à retenir des informations. Influence sur les points de compétence (c'est également une mesure du niveau d'éducation du personnage).

Réflexion : capacité à intégrer des informations pour en tirer une ou plusieurs déductions logiques. C'est une mesure de l'intelligence du personnage.

*Exemple : Kahn Kessler possède les attributs **PHYSIQUE** à -1 et **MENTAL** à +1. Les caractéristiques associées ont les valeurs suivantes : Perception -1, Dextérité +1, Constitution -1 (total = -1), et Volonté +1, Mémoire -1, Réflexion +1 (total = +1).*

APTITUDES ET COMPETENCES

À la création, les personnages disposent de 80 points de compétences, +5 points par point positif en Mémoire, -5 points par point négatif. Ces points servent au joueur à acheter des aptitudes et des compétences à leur personnage. Chacun peut choisir à la création jusqu'à trois aptitudes, tant qu'il en paye le prix en points de compétences et qu'il répond aux pré-requis. Le reste des points est à répartir entre les différentes compétences.

APTITUDES

Chaque aptitude est définie par un coût en points de compétences et, parfois, d'une ou plusieurs conditions à remplir décrites ci-dessous :

-Acuité Visuelle (10 points, pas de pré-requis) : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets en rapport avec la vue, y compris le tir. Quelqu'un qui cumule cette aptitude avec celle de Stabilité diminue la difficulté de tous ses tirs visés d'1D6 (mais ne bénéficie pas des bonus cumulés d'Acuité Visuelle et Stabilité). On ne peut choisir cette aptitude qu'une seule fois.

-Attribut privilégié (20 points, pas de pré-requis) : ses caractéristiques génétiques permettent au personnage de choisir un attribut (au choix **PHYSIQUE** ou **MENTAL**) surdéveloppé. Cet attribut reçoit un bonus de +1. Afin de refléter ce changement, une des caractéristiques découlant de l'attribut (au choix), reçoit également un bonus de +1. On ne peut choisir cette aptitude qu'une seule fois.

-Caractéristique physique privilégiée (5 points, pas de pré-requis) : le personnage a développé au cours de sa vie une de ses trois caractéristiques physiques (Constitution, Dextérité ou Perception). Il reçoit un bonus de +1 dans une caractéristique (au choix), sans que cette modification ne permette de dépasser le maximum de +3 autorisé. Cette modification n'affecte pas l'attribut **PHYSIQUE**, qui reste inchangé. Cette aptitude peut être choisie plusieurs fois, mais pas pour la même caractéristique.

-Caractéristique mentale privilégiée (5 points, pas de pré-requis) : le personnage a développé au cours de sa vie une des trois caractéristiques mentales (Volonté, Mémoire ou Reflexion). Il reçoit un bonus de +1 dans une caractéristique (au choix), sans que cette modification ne permette de dépasser le maximum de +3 autorisé. Cette modification n'affecte pas l'attribut MENTAL, qui reste inchangé. Augmenter la Mémoire ne permet pas de gagner de points de compétences supplémentaires. Cette aptitude peut être choisie plusieurs fois, mais pas pour la même caractéristique.

-Famille aisée (5 points, pas de pré-requis) : le personnage vient d'une famille aisée ou possède une fortune personnelle. A la création, il bénéficie du triple des crédits de départ (15000 CI). On ne peut choisir cette aptitude qu'une seule fois.

-Initiative (10 points, pré-requis : Dextérité minimale : +1) : le personnage est particulièrement vif. Lorsqu'il n'est pas surpris, il reçoit un bonus de +3 à l'initiative. On ne peut choisir cette aptitude qu'une seule fois.

-Mithridatisation (7 points, pas de pré-requis) : le personnage possède une résistance hors du commun aux poisons les plus courants. Il bénéficie d'un bonus de +3 aux jets pour résister aux poisons. On ne peut choisir cette aptitude qu'une seule fois.

-Prodige (10 points, pré-requis : Mémoire minimale : +1) : le personnage peut investir ses points de compétences à la création dans une compétence professionnelle au niveau Expert (15) et deux compétences au niveau Professionnel (12). Les autres compétences sont limitées au niveau averti (9). On ne peut choisir cette aptitude qu'une seule fois.

-Immunité (5 points, pré-requis : Constitution minimale : +1) : le personnage possède un système immunitaire particulièrement performant. Il bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses jets pour résister aux maladies. Il en subi par contre normalement les effets. On ne peut choisir cette aptitude qu'une seule fois.

-Potentiel défensif (12 points, pas de pré-requis) : Le personnage est particulièrement doué pour esquiver les coups. Il reçoit un bonus de +2 à sa Défense (mais pas à sa compétence d'esquive). On ne peut choisir cette aptitude qu'une seule fois.

-Stabilité (10 points, pas de pré-requis) : Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous les tests en rapport avec l'équilibre. Il reçoit également un bonus de +1 à tous ses tirs visés. Quelqu'un qui cumule cette aptitude avec celle d'Acuité Visuelle diminue la difficulté de tous ses tirs visés d'1D6 (mais ne bénéficie pas des bonus cumulés d'Acuité Visuelle et Stabilité). On ne peut choisir cette aptitude qu'une seule fois.

-Sixième sens (8 points, pré-requis : Perception minimale : +0) : Le personnage est en alerte permanente et bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses jets de surprise et de vigilance, et ce même lorsqu'il est endormi. On ne peut choisir cette aptitude qu'une seule fois.

-Talent (9 points, pré-requis : Réflexion minimale : +2) : le personnage est particulièrement doué dans une compétence. Il réduit toutes les difficultés qui lui sont associées d'1D6. Les compétences de combat ne sont pas affectées. Cette aptitude peut être choisie plusieurs fois, mais pas pour la même compétence.

-Tueur né (10 points, pré-requis : compétence de combat au contact minimale : 9 et Constitution minimale : +1) : le personnage sait particulièrement bien se battre au corps à corps et reçoit un bonus de +2 aux dégâts de chaque attaque au contact. On ne peut choisir cette aptitude qu'une seule fois.

-Vivacité (30 points, pré-requis : Dextérité minimale : +2, Initiative) : le personnage peut agir une deuxième fois sans augmenter la difficulté de ses actions d'1D6. On ne peut choisir cette aptitude qu'une seule fois.

COMPETENCES

Le joueur dépense ensuite les points restants dans ses compétences (un point pour un point). Les échelles de compétences sont indiquées sur la table

suivante :

Non qualifié	3
Amateur	6
Averti	9
Professionnel	12
Expert	15
Référence mondiale	18 et +
Maximum humain	25

Un personnage peut, à la création, avoir une compétence en relation avec sa profession jusqu'au niveau Professionnel (12). Le maximum autorisé pour les autres compétences est le niveau Averti (9). Tous les personnages commencent avec leur langue natale au niveau Averti (Langue : 9)

LISTE (NON-EXHAUSTIVE) DES COMPETENCES : Acrobatie, Armes blanches, Armes de poing, Armes d'épaule, Armes lourdes, Art (choisir un art), Athlétisme, Baratin, Biologie (spé : Physiologie, Biochimie, Neurologie, Pharmacologie...), Blocage mental*, Cartographie, Chimie (spé : Chimie organique, Matériaux...), Close-combat, Comédie, Contrefaçon, Course, Crochetage, Déguisement, Discrétion, Droit (choisir un gouvernement), Electronique, Escalade, Esquive, Explosifs, Gestion/comptabilité, Intimidation, Jeu, Lancer, Langue (choisir un langage), Lire/écrire (choisir un alphabet), Mécanique, Médecine, Mémorisation, Nager, Négociation, Persuasion, Physique (spé : Astronomie, Mécanique quantique, Mécanique des fluides...), Pilotage (choisir un type de véhicule), Séduction, Survie, Vigilance.

* : Uniquement accessible à certains PNJs particuliers.

(spé) : un personnage qui a un niveau supérieur à 12 dans cette compétence doit choisir une spécialisation.

Spécialisation : à partir du niveau 12, certaines compétences, qui ont généralement trait aux sciences, deviennent spécialisées. Elles n'évoluent plus de façon générale, mais au

contraire, nécessitent de se focaliser sur un aspect particulier. Le personnage choisit une spécialisation, dans laquelle il évoluera exclusivement par la suite. En termes de jeu, si le personnage doit effectuer un jet de connaissance générale, il utilisera son niveau 12 dans sa compétence. En revanche, si le jet de dé a trait à sa spécialisation, il utilise son niveau total. Le personnage peut choisir plusieurs spécialisations dans une compétence générale. Elles débutent toutes au niveau 13 et les coûts d'évolution sont les mêmes que pour les autres compétences.

Exemple : Kahn dispose de 75 points de compétence (80 - 5 points en raison d'une Mémoire à -1). Il choisit deux aptitudes : Acuité Visuelle (10 points) et Caractéristique mentale privilégié (Volonté, 5 points), qui fait passer sa Volonté à +2. Il lui reste 60 points de compétences à répartir. Il choisit d'investir ses points comme suit : Electronique 10 (niveau professionnel), Armes de poing 8, Baratin 9, Droit (Egidéen) 4, Discrétion 5, Esquive 8, Lire/Ecrire (Egidéen) 6, Pilotage (Véhicule terrestre) 5, Vigilance 5, Langue (Egidéen) 9 (langue natale).

CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

DEFENSE

Chaque personnage a un potentiel de Défense égal à sa compétence esquive plus son modificateur en Dextérité.

Exemple : Kahn Kessler a un score d'esquive de 8 et une Dextérité de +1. Sa Défense est donc égale à 9.

SEUIL DE DEGATS

Chaque personnage a un seuil de dégats (SD) égal à 5 plus son modificateur en Constitution.

Exemple : Kahn Kessler a une Constitution de -1. Son SD est donc

égal à 4.

POINTS DE CHOC

Chaque personnage a un nombre de points de choc égal à 10 plus ses modificateurs en Constitution et Volonté.

Exemple : Kahn Kessler a une Constitution de -1 et une Volonté de +0. Il dispose de 9 points de choc.

FINALISATION

Il ne reste plus qu'à déterminer l'équipement du personnage, sa description et à détailler son background, en accord avec le maître de jeu. Un personnage débute avec 5000 CI (Crédits Internationaux) pour s'équiper.

EQUIPEMENT

MODIFICATIONS GENETIQUES

Ces modifications sont cumulatives : il n'y a aucune limite au nombre d'interventions que peut subir un personnage, et ces modifications sont invisibles à l'œil nu, à l'inverse des modifications cybernétiques.

-Amplification musculaire (150 000 CI) : la musculature du personnage est amplifiée par greffe massive de myocytes, et stimulation par facteurs de croissance. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets en rapports avec la force.

-Stimulation du système immunitaire (35 000 CI) : le système immunitaire dans son ensemble est modifié afin de permettre au personnage de répondre de façon optimale aux agents pathogènes. L'intervention porte sur le thymus, la moelle osseuse et les ganglions périphériques, stimulés par une exposition antigénique massive. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à tous ses jets pour résister aux maladies. Il doit en revanche entretenir cette stimulation par une injection mensuelle

(coût : 250 CI). Si cette obligation n'est pas remplie, le bonus diminue d'un point chaque mois. Si le personnage reprend les injections, il ne pourra pas récupérer son bonus original, à moins de subir une nouvelle intervention.

-Modifications génétiques majeures (1 000 000 CI) : cette intervention extrêmement invasive, coûteuse et longue, permet au personnage d'augmenter un de ses attributs (PHYSIQUE ou MENTAL) de +1. De plus, toutes les caractéristiques qui en dépendent reçoivent un bonus de +1. Cette opération fait intervenir des modifications génétiques profondes, via des vecteurs de transfection viraux ou non-viraux. Il est possible d'augmenter ses attributs jusqu'à une valeur de +5.

-Glandes sublinguales (80 000 CI) : Une série de glandes émettrices de phéromones est implantée sous la langue du personnage. Totalement invisibles, elles émettent sur une simple impulsion nerveuse un mélange de phéromones exhalées par voie orale. Inodores et incolores, elles permettent au personnage de réduire la difficulté de tous ses jets d'interaction sociale de 2D6. Cette modification est utilisable 3 fois par jour. Au-delà, il faut attendre 24 heures, le temps que les glandes sécrètent de nouvelles phéromones.

-Vision nocturne (110 000 CI) : les yeux du personnage sont modifiés afin d'induire une surexpression de pigments photosensibles. Il a une vision claire (sans malus) de nuit jusqu'à une distance de 25 mètres.

MODIFICATIONS CYBERNETIQUES ET CHIRURGIE

Un personnage peut se faire implanter pour 5 + PHYSIQUE points de cybernétique. Le coût en points de cybernétique (PC) est indiqué entre parenthèses pour chaque modification.

-Amplification visuelle (45 000 CI, 1 PC) : Cette intervention implique l'ablation totale de l'appareil visuel. Les nerfs optiques sont ensuite connectés par micro-chirurgie à un amplificateur photosensible externe, qui permet

la transformation des informations visuelles en impulsion nerveuse. Le photoamplificateur supporte plusieurs modes de vision entre lesquels peut "switcher" l'utilisateur en quelques instants (un round) : vision par reconstitution logicielle des couleurs, vision nocturne monochrome (en niveaux de gris) et vision infrarouge. L'ensemble de ces modes supporte l'atténuation des flashes. Cette modification implique l'appose d'une prothèse oculaire particulièrement voyante, et nécessite deux semaines de convalescence, durant lesquelles le personnage est en "blessure légère".

-Booster d'adrénaline (25 000 CI, 2 PC) : l'intervention consiste à greffer un module céramique à proximité des glandes surrénales du personnage. Ces modules vont drainer et accumuler l'adrénaline pour une libération ultérieure. Lorsque le personnage utilise le booster (sur une simple commande mentale), l'adrénaline est libérée dans le flux sanguin et donne un bonus de +2D6 à l'initiative. Le booster peut accumuler quotidiennement l'équivalent de trois doses d'adrénaline. Une fois ces doses épuisées, le personnage doit attendre 24 heures afin que la réserve se reconstitue. Cette intervention nécessite deux semaines de convalescence durant lesquelles le personnage est en "blessure légère".

-Chirurgie esthétique (15 000 CI, 1 PC) : Il est possible, au choix, de changer de visage, ou d'améliorer son apparence physique (voire les deux). La microchirurgie au laser est performante à un point tel qu'il est impossible, à moins d'un examen poussé permettant de mettre en évidence les microcicatrices, de se rendre compte de l'intervention. Une intervention améliorant l'apparence physique permet de diminuer la difficulté tous les jets de dés d'interaction sociale ou l'apparence est prise en compte de 1D6. Cette intervention nécessite trois jours de convalescence durant lesquels le personnage est en "blessure légère".

-Coupe-circuit (18 000 CI, 2 PC) : Un régulateur, implanté au niveau des vertèbres cervicales, court-circuite l'influx nerveux lorsque le personnage est victime d'une douleur trop importante.

Cela lui permet de diminuer tous les points de choc encaissés de 2 points. Cette intervention est relativement peu handicapante : le personnage est considéré comme "légèrement blessé" durant une semaine.

-Désensibilisation (5000 CI, 1 PC) : L'innervation sensorielle du personnage est totalement sectionnée : il ne ressent plus aucune douleur, mais n'a, en revanche, plus aucune sensation tactile. Cette intervention extrême, irréversible, permet au personnage de doubler ses points de choc. En revanche, il perd un point en Perception, et est considéré comme ayant un score de -3 à la Perception pour tous les jets en rapport avec le toucher. Cette intervention ne donne pas de malus de convalescence.

-Polymère subdermal (32 000 CI, 3 PC) : Il est dorénavant possible de se faire greffer un film polymère corporel inerte protégeant efficacement contre les impacts physiques. La greffe sous-cutanée se présente sous deux formes : une greffe totalement invisible offrant une protection de +2 au SD, et une plus voyante (la texture de la peau est moins souple) offrant une protection de +4 au SD. Cette intervention, extrêmement invasive, nécessite trois semaines de convalescence durant lesquelles le personnage est en "blessure modérée".

-Prothèse cybernétique (80 000 CI, 1PC) : La chirurgie vasculaire et la neurochirurgie permettent maintenant de remplacer les membres mutilés. Ces prothèses en titane répondent de façon tout à fait satisfaisante aux impulsions nerveuses et offrent une précision de mouvement comparable à celle d'un membre organique. En revanche, l'absence de sensations tactiles et l'impact visuel d'une telle prothèse sont autant d'aspects négatifs sur lesquels travaillent les ingénieurs d'Organic Ind.. Une telle prothèse confère une Constitution de +3 à tous les tests en rapport avec le membre remplacé, y compris les dégâts. Le bonus de constitution passe à +5 pour tous les tests d'écrasement. Cette intervention nécessite un mois et demi de convalescence, durant lequel le personnage est en "blessure grave".

ARMES DE CONTACT

Arme	Type	Dégats (choc)	Coût
Coup de poing	C. à C.	1 (1+Con)	-
Coup de pied	C. à C.	2 (1+Con)	-
Matraque	C. à C.	2 (3+Con)	120 CI
Griffes	C. à C.	4 (1+Con)	400 CI
Gant Spin	C. à C.	3 (4+Con)	800 CI
Lame céramique	Arme blanche	4 (1+Con)	220 CI
Lance Sihn	Arme blanche	6 (3+Con)	2500 CI
Hache	Arme blanche	8 (1+Con)	150 CI

ARMES A DISTANCE

Arme	Type	Dégats (choc)	Munitions	Courte	Moyenne	Longue	Coût
GK-gauss Mark II	Poing (AECE)	10 (4)	30	10 m	30 m	100 m	7000 CI
ANCP-4	Poing	3 (2)	8	5 m	15 m	60 m	250 CI
GK-505	Poing	4 (4)	12	5 m	20 m	70 m	450 CI
GK-500	Poing	4 (4)	10	5 m	15 m	60 m	350 CI
AT-GEOD	Poing	5 (4)	8	3 m	10 m	40 m	750 CI
AT-HL	Poing	3 (6)	8	5 m	15 m	50 m	700 CI
AT-SENTINEL	Poing	5 (3)	10	5 m	15 m	50 m	800 CI
Vector-7	Fusil	8 (5)	6	10 m	40 m	200 m	3500 CI
Vector-6i	Fusil	7(5)	10	15 m	50 m	250 m	2800 CI
AMX	Fusil	10(7)	4	10 m	50 m	200 m	5500 CI
AT-PRISM	Fusil	7(6)	8	10 m	50 m	200 m	4200 CI
GK-gauss ST	Fusil (AECE)	16(8)	20	15 m	200 m	1000 m	24000 CI
AT-Duo*	Fusil d'assaut	4(3)/12(9)	40	5 m	20 m	60 m	8000 CI
GK-ELX Mark III	Laser	25(1)	50	10 m	50 m	100 m	70000 CI
GK-Vorpal	Lance-missile	22(20) ; 10 m	1	25 m	100 m	1500 m	13000 CI

* : Ces armes tirent selon deux modes : au coup par coup et en rafale. Les dégats indiqués en premier sont ceux du tir au coup par coup. En rafale, ces armes peuvent toucher plusieurs personnes groupées sur une distance de cinq mètres, qui encaissent les dégats indiqués en second.

PROTECTIONS

Règle optionnelle

Le MJ peut donner un cachet plus "action" au système en définissant un nouveau seuil de difficulté "Héroïque : 6D6". Cette difficulté permet d'effectuer des actions normalement impossibles pour un être humain normalement constitué (comme par exemple circuler à pleine vitesse en moto sur une voie d'autoroute encombrée, en slalomant entre les voitures pour échapper à ses poursuivants). En reconnaissant l'existence d'une telle règle, cependant, le MJ doit garder à l'esprit que l'ambiance sera beaucoup moins réaliste. Dans le même ordre d'idée, il est possible de définir une difficulté "Super-héros : 7D6" ou les joueurs sont alors capables d'exploits incroyables (la même situation que ci-dessus, mais sans embouteillage et dans le sens inverse de la circulation...). L'ambiance devient alors proche des jeux de super-héros.

Les protections accordent des bonus au SD du personnage. certaines protections ont des propriétés particulières mentionnées entre parenthèses.

Gilet ou veste de protection (550 CI) : +2 SD. Un simple gilet en polymère, assez discret, mais offrant une protection minimale.

Manteau de protection (800 CI) : +3 SD (Points de choc/2). Un imperméable en polymères renforcé, discret et offrant une protection efficace. C'est la protection standard des Traqueurs.

Armure de sécurité (1500 CI) : +4 SD. Une tenue intégrale rigidifiée aux jointures et au torse, casque compris. Généralement utilisée par les services de sécurité corporatistes et les services de maintien de l'ordre.

Combinaison ELITE (2700 CI) : +6 SD. La combinaison classique des unités d'intervention. Une tenue en polymères avec plastron, épaules et jointures semi-rigides. Le casque offre une protection intégrale.

Combinaison militaire (4500 CI) : +5 SD (Points de choc/2). La combinaison standard des forces militaires, en polymères semi-rigides. Jointures libres, jambes, torse et bras rigidifiés.

Armure de combat militaire (7300 CI) : +8 SD (Points de choc/2 ; Constitution minimale : +1). Une combinaison lourde en polymères rigides, offrant une protection optimale sans trop sacrifier à la mobilité.

Armure intégrale (23 000 CI) : +20 SD (Points de choc/2). Le top de la protection. Une armure intégrale militaire, monobloc, rigide, qui dispose d'une assistance par servomoteurs.

PRINCIPES DE BASE

DIFFICULTES ET JETS DE DES

Le cœur du système est particulièrement simple : le maître de jeu (MJ) détermine la difficulté de l'action entreprise par le joueur. Cette difficulté, qui s'échelonne de "très facile" à "très difficile", est associée à un certain nombre de dés :

Très facile	1D6
Facile	2D6
Moyen	3D6
Difficile	4D6
Très difficile	5D6

Le joueur jette ce nombre de dés et doit obtenir, sur le total, un nombre inférieur ou égal à son score dans le total Compétence + Caractéristique correspondant à l'action entreprise. C'est au MJ seul que revient le choix logique de la caractéristique la plus appropriée dans cette action (par exemple, grimper une corde à la seule force de ses bras fait intervenir la puissance musculaire. Ce sera donc un jet d'Escalade + Constitution ; un personnage qui veut tricher aux cartes devra être quelqu'un de particulièrement adroit de ses mains. Le jet se fera donc sous Jeu + Dextérité).

Lorsqu'un tel jet est réussi, le joueur garde en mémoire le meilleur résultat obtenu sur l'ensemble des dés jetés. Ce résultat, que l'on appellera Dmax, est particulièrement important pour résoudre les conflits et les dégâts.

Exemple : Kahn tente d'échapper à ses agresseurs en escaladant le mur d'une ruelle. Le MJ estime que c'est une action "Moyenne" faisant appel à sa puissance musculaire. Kahn lance donc 3D6 et obtient 3, 4 et 3, soit au total un jet à 10. Il a un score de 9 en escalade, mais un bonus de +2 dans la caractéristique Constitution qui fait passer son score à 11. Kahn réussit tout juste à sauter le mur. Même si cela n'a pas d'importance ici, son meilleur dé (Dmax) est un 4.

REGLES

COMBAT

JETS EN OPPOSITION

Conflits de compétences : Un conflit de compétence est tout simplement une situation où deux personnages, ou plus, utilisent des compétences en opposition (Repérage contre Discrétion, par exemple).

Lorsque deux compétences entrent en conflit, il est nécessaire de définir le personnage initiateur de l'opposition. Celui-ci choisit une difficulté comprise entre 2D6 (facile) et 5D6 (difficile), ou plus si la règle optionnelle est utilisée. Ce choix reflètera une action plus ou moins difficile à effectuer, mais également plus ou moins difficile à contrecarrer. Le joueur jette ensuite ce nombre de dés sous son total Compétence + Caractéristique, comme défini au chapitre précédent. Si le jet est raté, l'action échoue, et le maître de jeu devra en apprécier les conséquences.

Si le jet est réussi, le personnage qui entre en opposition doit quand à lui réussir un jet, avec la difficulté choisie par l'initiateur, sous le total Compétence + Caractéristique de la compétence opposée. Si ce jet est raté, le personnage initiateur remporte le conflit. Si les deux jets sont réussis, on compare le Dmax : le plus élevé remporte l'opposition. Si le Dmax est identique, on compare le niveau de la compétence de chaque personnage. Si ce niveau est lui aussi identique, l'initiateur remporte le conflit par défaut.

Quelques exemples de compétences pouvant s'opposer : Repérage contre Discrétion, Jeu contre Jeu, Informatique contre Informatique, etc...

Conflits de caractéristiques : Dans le cas d'une opposition où aucune compétence ne peut être associée à l'action (un bras de fer par exemple), les joueurs effectuent un conflit de Caractéristiques (Réflexion contre Réflexion, Dextérité contre Dextérité, etc...). Chaque personnage jette 2D6 + Caractéristique et celui qui obtient le total le plus élevé remporte le conflit.

Initiative : Chaque joueur tire au début de chaque round 2D6 + Dextérité du personnage. Ils agissent ensuite par ordre décroissant d'initiative. Les personnages n'utilisant qu'une arme à feu au cours du round (aucune attaque de contact) bénéficient d'un bonus à l'initiative de 2D6 (pour un total de 4D6 + Dex).

Round de combat et actions : Le round de combat dure 3 secondes au cours desquelles chaque joueur peut effectuer une action libre (toute action pouvant se faire en 3 secondes : se déplacer, tirer, combattre, changer de chargeur...). Un joueur peut se rajouter autant d'actions de combat que son modificateur en Dextérité (s'il est égal à +0 ou négatif, le personnage ne peut pas faire d'actions multiples). Pour chaque action supplémentaire, la difficulté de TOUTES les actions du round est majorée d'1D6. Ces actions sont déclarées après le tirage de l'initiative et interviennent par tranche de trois points (par exemple, si Kahn a une initiative de 6 et décide d'agir trois fois, il effectuera sa première action à 6, la deuxième à 3, et la dernière à 0).

Surprise : Un personnage surpris par un événement (éboulement, piège...) ou un adversaire, doit effectuer un tirage de surprise pour pouvoir agir ou se défendre. Il s'agit d'un jet sous Vigilance + Perception. Si la surprise est d'origine non humaine la difficulté est variable et devra être évaluée par le MJ (toutefois, celle-ci est rarement inférieure à "Moyenne : 3D6"). Dans le cas contraire, la difficulté est égale à celle du jet de Discrétion + Dextérité de l'adversaire (cf. Jets en opposition). Un personnage qui rate son jet ne peut agir au cours du round de surprise. Un personnage non surpris peut effectuer une action (et une seule, même si son modificateur de Dextérité est supérieur à 0) au cours de ce round. A noter que le tirage de la surprise n'intervient que si le personnage n'a pas conscience du danger qui le menace.

Utiliser la Défense : Chaque personnage dispose d'un potentiel défensif, la Défense, qu'il peut fractionner

Logique du système

Si en théorie, augmenter le nombre de dés à jeter doit augmenter les probabilités d'obtenir un Dmax élevé, en pratique cela n'est bien évidemment pas le cas, puisque le risque d'échec augmente lui aussi, et à plus forte raison si le résultats des dés est important... A l'inverse, jeter un nombre de dés réduit augmente les chances de réussite, et offre statistiquement plus de chances d'obtenir un Dmax élevé, ce qui reflète assez bien la réalité. Lorsqu'un joueur choisira une difficulté, il devra garder à l'esprit cette balance, et ajuster ses chances de réussite en fonction des compétences de son personnage. Ainsi, un personnage extrêmement compétent peut volontairement une difficulté, afin de s'assurer une réussite avec un Dmax élevé.

Règle alternative (ADDeus)

Le MJ peut décider de choisir lui-même la difficulté de l'action de combat entreprise par le joueur. Dans ce cas, le PJ ayant l'initiative devra décrire avec précision son action, afin que le MJ en détermine la difficulté. Cette alternative est plus axée "Roleplay", au détriment de l'aspect tactique de la règle originale.

à volonté au cours du round. Lorsque le personnage est touché par une attaque, il peut décider de "prélever" un certains nombre de points dans sa Défense. Il fait alors un jet (avec la difficulté choisie par l'attaquant) sous ce nombre de points : si le jet est réussi, l'attaque est totalement parée ou esquivée. Si le jet est raté, le personnage encaisse les dommages. Lorsque la Défense tombe à 0, le personnage ne peut plus éviter les coups. La Défense se régénère à chaque début de round de combat, et n'est jamais affectée par les malus d'actions multiples.

Combat au corps à corps : Le personnage attaquant choisit une difficulté (la difficulté de l'attaque qu'il s'impose et qui fixera celle de la défense de l'adversaire) entre 2D6 et 5D6 (ou plus, voir règle optionnelle), éventuellement majorée par ses actions multiples. Il effectue ensuite son jet sous sa Compétence de Combat + Dextérité.

Si l'attaque est réussie, l'adversaire peut utiliser sa Défense pour esquiver les coups, avec la difficulté imposée par l'attaquant, en faisant un jet sous le nombre de points prélevé dans son pool de Défense. Si le jet est réussi, l'attaque est entièrement esquivée. Dans le cas contraire, l'attaquant parvient à placer son coup et inflige des dégâts à son adversaire.

Combat à distance : Le personnage qui effectue un tir détermine une difficulté (la difficulté qu'il s'impose et qui fixera celle de l'adversaire pour l'esquive) entre 2D6 et 5D6 (ou plus, voir règle optionnelle), éventuellement majorée par ses actions multiples et par la distance, puis fait son jet sous sa compétence de tir + Perception.

La table suivante indique les modificateurs de distance à appliquer à la difficulté du tir :

Courte	Moyenne	Longue
Pas de modificateur	+1D6	+2D6

S'il touche, et que la cible a conscience de l'attaque, celle-ci peut effectuer un jet

de Défense avec la difficulté du jet fixée par le tireur. Si un jet sous le nombre de points prélevés dans la Défense est réussi, l'attaque est totalement esquivée. Dans le cas contraire, la cible encaisse les dégâts de l'arme.

Viser et coup vital : Un personnage peut décider d'améliorer ses chances de toucher à distance en passant son round à viser. Pour cela la cible doit être, au maximum, en mouvement réduit (et pas en train de courir). Le personnage diminue ainsi la difficulté de son tir d'1D6.

Un personnage peut également choisir de toucher un point vital de son adversaire (tête, cœur, partie du corps non protégée). Chaque fois que la difficulté de toucher est volontairement augmentée de 1D6 (sans que cette difficulté se répercute sur la difficulté d'esquive), le personnage bénéficie d'un bonus de +1 au Dmax.

Exemple de combat : Kahn dégage son AT-GEOD pour faire feu sur ses deux adversaires. Il tire son initiative, soit 4D6 (en raison de l'arme à feu) +1 (son "bonus" de Dextérité). Son résultat, 18, lui permet d'agir avant ses adversaires. Il choisit d'effectuer deux actions (toutes ses difficultés seront donc majorées d'1D6) qui prendront place aux initiatives de 18 et 15. Pour sa première action, il fait feu sur l'un de ses adversaires. Sa compétence d'Arme de poing modifiée par sa perception est de 7 (8-1). Il décide de ne pas prendre de risques et de faire son premier tir avec une difficulté de 2D6 (majorée d'1D6 en raison d'actions multiples). La distance est courte, il n'y a donc pas de modificateur de portée additionnel). Il lance 3D6 et obtient 11. C'est raté pour le premier tir. Kahn conserve l'initiative en agissant à 15. Il tente la même action et obtient un 7 (5, 1 et 1). Le tir est réussi ! Son adversaire tente une esquive en lançant 3D6, et obtient un 13, ce qui est insuffisant, car il a décidé d'utiliser 6 points (la totalité) de sa Défense. Kahn calcule ses dégâts : son Dmax est de 5, et les dégâts physiques de son arme sont également de 5. La cible encaisse donc $5 \times 5 = 25$ points de dégâts physiques accompagnés de 4 points de choc, ce qui lui fait atteindre

le seuil de blessure "Agonisant". Son adversaire s'écroule dans une marre de sang. Le deuxième tueur tente un tir à son initiative mais rate. Un deuxième round commence : Kahn obtient une nouvelle fois l'initiative et tente un coup vital. Il choisit une difficulté de 2D6, majorée d'1D6 en raison du coup vital pour son tir. Il jette donc 3D6 et obtient, coup de chance, un 6 (3,2 et 1). Son Dmax est de 3+1 (en raison du coup vital) si son tir touche. Son adversaire tente une esquive, en prenant les 6 points de sa réserve de Défense, avec une difficulté de 2D6 (il ne compte pas le modificateur du coup vital, qui ne s'applique qu'à Kahn) et réussit à éviter le tir. C'est maintenant à lui d'agir...

DEGATS ET PROTECTIONS

Dégats : Les dégâts de chaque arme sont définis par deux chiffres : le premier représente ses dégâts physiques, le second, entre parenthèses, indique les points de choc encaissés par la cible.

Un personnage qui touche son adversaire en combat à distance inflige des dégâts égaux à dégâts physiques de l'arme x Dmax du jet d'attaque.

Dans le cas du combat au contact, afin de refléter l'impact de la force, le bonus (ou malus) de Constitution est ajouté (ou retiré) des dégâts totaux. La formule devient alors :

dégâts infligés = (dégâts physiques de l'arme x Dmax du jet d'attaque) + Constitution.

La cible encaisse des dommages, définis par un nombre de cases à cocher sur la barre de santé du personnage, chaque fois que les dégâts physiques dépassent un seuil, multiple de son SD (en pratique, le nombre de cases à cocher est égal au multiplicateur du seuil). Les dommages reçus sont indiqués sur la table suivante :

Seuil	Dégats encaissés
-------	------------------

SD<	0
SD	+1 Case
SDx2	+2 Case
SDx3	+3 Case
SDx4	+4 Case
SDx5	+5 Case

La barre de santé, présente sur la fiche de personnage, indique l'état du PJ et les malus (en termes de D6) s'appliquant à TOUTES les actions qu'il entreprend.

Elle se présente ainsi :

Légère	Modérée	Mod.	Grave	Agonisant	Mort
-	+1D6	+1D6	+2D6	Coma	-

La cible encaisse également le nombre de points de choc indiqués entre parenthèses par les dégâts l'arme. Dès que le total de points de choc d'un personnage arrive à 0, il tombe sonné pour 1D6 rounds. Les points de choc sont récupérés au rythme d'un point par round d'inaction totale.

Protections : Les protections sont en général des bonus au SD du personnage. Certaines protections particulières peuvent avoir des capacités spéciales (comme par exemple, diviser par deux les points de choc encaissés).

MALADIES, POISONS ET CHUTES

Maladies : Chaque maladie est définie par trois caractéristiques : sa puissance, sa durée d'effet, et ses effets proprement dits. Lorsqu'un personnage est victime d'une maladie, il doit faire un jet de 2D6 + Constitution, supérieur à la puissance du poison. S'il réussit, rien ne se passe. En cas d'échec, il subit les effets de la maladie. Le personnage effectue autant de jet qu'il est indiqué dans la durée d'effet, jusqu'à sa mort, qu'il ait pris un remède, ou que l'effet de la maladie prenne fin. Le MJ est libre de créer autant de maladies qu'il le désire.

Exemples : Grippe ordinaire : - Puissance : 7 - Durée : deux semaines,

un jet par jour - Effets : Constitution et réflexion à -1 maximum durant la durée de la maladie. Perte de 2 points de choc définitifs jusqu'à guérison par jour (si le nombre de points de chocs tombe à 0, le personnage décède).

SNID : le Syndrome de Neuro-Immuno-Dégénérescence (SNID) est une maladie touchant le système nerveux central. Il est induit par un virus qui provoque chez son porteur une lente paralysie, accompagnée d'une perte des facultés mentales (mémoire, raisonnement). Elle touche une population de plus en plus vaste de part le monde, et plus particulièrement en Fédération, d'où elle semble originaire. Des traitements existent, mais sont extrêmement onéreux, si bien que le SNID est un fléau pour les populations de classe moyenne, et est en passe de devenir une pandémie. Le SNID en termes de jeu :

- Puissance : 10 - Durée : infinie, un jet par an - Effets : en cas d'échec, tirer 1D6 (1-2 : Mémoire-1 ; 3-4 : Réflexion-1 ; 5-6 : Constitution-1 ; quand la constitution atteint -3, le personnage décède).

Poisons : Chaque poison, comme les maladies, est défini par trois caractéristiques : sa puissance, sa durée d'effet, et ses effets proprement dits. Lorsqu'un personnage est victime d'un poison, il doit faire un jet de 2D6 + Constitution, supérieur à la puissance du poison. S'il réussit, rien ne se passe. En cas d'échec, il subit les effets du poison. Le personnage effectue autant de jet qu'il est indiqué dans la durée d'effet, jusqu'à sa mort, qu'il ait pris un antidote, ou que l'effet du poison prenne fin.

Chutes : Un personnage qui s'écrase au sol encaisse des dégâts de base égaux à la hauteur (en mètres) de sa chute multipliée par deux. Il encaisse également un nombre de points de chocs égaux à cette même hauteur de chute. Un jet d'Acrobatie + Dextérité permet de réduire ces dégâts de Dmax points. Un personnage encaisse toujours la totalité des points de choc. Les protections n'apportent aucun bonus au SD, et ne divisent pas les points de choc lors d'une chute.

GUERISON

Un personnage récupère une case par semaine de repos total, ou toutes les deux semaines d'activité minimale.

Un personnage "agonisant" est dans le coma, et mourra dans l'heure s'il ne bénéficie pas de soins hospitaliers.

Un personnage en condition "mort" décèdera dans le round s'il ne bénéficie pas immédiatement d'un jet de soin (qui le fait passer en condition "agonisant" cf. ci-dessous). Un jet de médecine ou de premier soin réussi permet de récupérer immédiatement une case sur la barre de santé. Une telle action prend 10 minutes. Il n'est possible de faire qu'un seul jet de médecine par personnage, même s'il a subi plusieurs blessures.

La difficulté du jet est fonction de l'état du personnage à soigner :

Légère	Modérée	Grave	Agonisant	Mort
1D6	2D6	3D6	4D6	5D6

Un personnage qui tente un jet de médecine dans des conditions difficiles ou sans matériel médical approprié augmente la difficulté d'1D6.

EXPERIENCE

Le MJ accordera un certain nombre de points d'expérience (XP) aux joueurs en fonction de la réussite du scénario et de l'interprétation des personnages.

Le nombre de point d'expérience attribué par scénario varie entre 5 (échec intégral) et 20 XP (totale réussite). Ces points servent à accroître les compétences des personnages. Le coût en points d'expérience correspond au niveau visé (pour passer une compétence de 8 à 9, il en coûte 9 XP au personnage).

Les caractéristiques peuvent également être augmentées. Le coût en XPs est indiqué sur la table suivante :

Caractéristique	-3 à -2	-2 à -1	-1 à +0	+0 à +1	+1 à +2	+2 à +3
Coût (XP)	10	12	15	20	25	35

N.B. : même si les caractéristiques sont modifiées par l'expérience, les attributs PHYSIQUE et MENTAL ne changent pas.

Il est également possible d'utiliser les XPs pour acheter des aptitudes. Il en coûte cinq fois le prix indiqué dans le chapitre "Création des personnages", à condition que les pré-requis soient remplis. Un personnage n'est pas limité dans le nombre maximum d'aptitudes.

Les joueurs peuvent enfin utiliser ces XPs en cours de jeu pour effectuer des

actions dites "héroïques". Lorsqu'un personnage veut effectuer une telle action, il le déclare avant d'effectuer le moindre jet. Puis il décide du nombre d'XPs qu'il va investir dans sa tentative (sans limite maximum) : ces points vont se rajouter, pour cette action, au niveau de la compétence utilisée. Un personnage peut ainsi considérablement augmenter ses chances de réussite.

Les actions "héroïques" ne sont pas possibles si le personnage n'a pas un niveau minimal de 1 dans la compétence qu'il compte utiliser. Il n'est pas non plus possible d'utiliser les actions "héroïques" lors d'un conflit d'attribut. Les XPs investis dans une telle action sont définitivement perdus.



David Gomez del Rio

REVELATIONS

Ce chapitre, réservé au MJ, révèle les sombres secrets de l'univers de Point Zéro, et approfondi de façon importante le background du jeu.

L'ANNEAU D'ASTEROIDES - LA MENACE

Autour d'Aurilla gravite le fameux anneau d'astéroïdes qui déchire le ciel nocturne. En 2763, la première mission spatiale Athaléenne avait pour objectif le prélèvement d'échantillons rocheux de cet anneau. L'expédition, purement scientifique, devait permettre, entre autres, d'apporter des précisions d'ordre astronomique sur les origines d'Aurilla, et de façon plus générale, sur son système solaire. On sait aujourd'hui qu'un tel objectif n'aurait pu être atteint par la simple étude de ces prélèvements. Cependant, ce qu'allaient découvrir les scientifiques Athaléens allait bouleverser leurs théories les plus avant-gardistes. L'étude des échantillons ramenés sur Aurilla suggérèrent l'existence d'un satellite naturel, probablement une lune, orbitant dans un passé lointain autour de la planète. Cet astre avait été réduit à néant par un événement céleste extrêmement violent, que les scientifiques purent dater d'approximativement 40 000 ans. Le gouvernement Athaléen décida de classer cette information "secret-défense" jusqu'à ce que soit parfaitement comprise l'implication d'une telle découverte...

Car en effet, qu'impliquait-elle ?

L'existence d'une puissance humaine capable d'un tel bouleversement n'étant pas envisageable, même en l'état actuel des connaissances, il fallait bien envisager une hypothèse extra-humaine... La même année, l'Egide, qui talonnait l'Athale dans la course à l'espace, parvenait à la même conclusion, et plaçait elle aussi sa découverte sous le sceau du secret.

En 2767, l'énigme toujours entière, l'Athale et l'Egide, alors les deux grandes puissances d'Aurilla, prenaient contact

et décidaient de mettre certaines de leurs ressources scientifiques en commun. Cette décision, ouvertement motivée par la peur d'une puissance étrangère à l'humanité, avait pour objectif l'identification de l'éventuelle menace, et l'évaluation des possibilités de riposte.

Les deux nations fondèrent une organisation occulte, la Cellule d'Études et de Recherches Parallèles. Sous ce titre énigmatique, la CERP et ses agents sillonnèrent le monde, cherchant les indices d'une intervention extra-humaine sur Aurilla. Durant près de 200 ans, la CERP accumula des détails troublants. Au sein d'ethnies, destinées à se regrouper plus tard sous la bannière de la Fédération, les scientifiques découvrirent d'étranges peintures rupestres symbolisant un corps céleste. Des analyses géologiques poussées mirent en évidence une brève période de montée du niveau des eaux en Egide et en Athale, quelques 38 000 ans auparavant. Certaines légendes tribales relataient la colère des éléments, la fureur du ciel, et parlaient également d'une ancienne civilisation. Et de part le monde, de nombreuses personnes disparaissaient au fil des ans, pour réapparaître quelques temps plus tard, sans souvenirs précis de ce qui leur était arrivé. Peu de temps avant la disparition de l'Athale, la CERP en était venue à croire en l'existence d'une civilisation engloutie par les océans. La guerre mit fin à ses recherches.

En apparence...

La CERP survit de nos jours, à l'insu de l'Egide qui pense l'organisation disparue en même temps que l'Athale. La CERP a réussi, au cours de ses deux siècles de vie occulte, à amasser suffisamment de fonds pour s'assurer une totale autonomie. C'est aujourd'hui une organisation dont l'existence est inconnue de tous, qui se dissimule derrière de grands groupes industriels, et qui poursuit ses recherches. Si Aurilla est réellement menacée, la CERP sera probablement la clef de voûte de sa défense.

AVANTECH - L'ASCENSION

AlTech était une petite corporation spécialisée dans la cybernétique et les technologies de pointe. Elle est aujourd'hui citée dans les cours d'économie comme l'exemple type de l'entreprise qui doit son succès aux balbutiements de la probabilistique : en 3141, AlTech était la première à se procurer un logiciel prédictif et à l'utiliser pour faire fructifier son portefeuille en bourse.

En moins de six mois, AlTech rachetait pas moins de dix-huit autres petites entreprises spécialisées dans les cybertechnologies. Onze mois plus tard, Alternative Technologies, devenue AvanTech, était cotée en bourse et côtoyait les plus grandes puissances corporatistes.

Du jamais vu.

AvanTech est maintenant une superpuissance. De nos jours le Traité de Régulation des Echanges Inter-Communautaires (TREIC) ne lui permet plus d'utiliser les logiciels prédictifs en bourse, mais qu'importe, l'entreprise s'est suffisamment développée pour assurer dorénavant sa propre survie au sein de la jungle corporatiste.

Cependant... certains analystes se sont penchés sur les transactions récentes d'AvanTech et en ont déduit que la corporation effectuait encore un grand nombre d'opérations boursières extrêmement avantageuses.

Certains calculs probabilistiques avancés montrent que la fréquence de succès de ces opérations est à la limite de l'improbable. Et beaucoup soupçonnent AvanTech d'avoir découvert un moyen beaucoup plus fiable que les logiciels prédictifs pour améliorer sa position au sein du petit monde corporatiste.

Mais lequel ?

PRIMELINK - LE MONOPOLE DE L'INFORMATION

PrimeLink est un élément majeur de la géopolitique mondiale depuis qu'elle est devenue numéro un dans le domaine des communications. Il est notoire que les médias exercent une influence non négligeable sur la population, capables de bouleverser l'opinion publique par des reportages tronqués, des affirmations pseudo-scientifiques, des omissions. La réalité sur Aurilla est pire que cela : PrimeLink possède le monopole des télécommunications et l'utilise à ses fins. L'ère du message subliminal est révolue, place à la manipulation de masse...

Nombres de tensions diplomatiques ont été entretenues, de politiciens véreux démasqués, d'autres plus honnêtes discrédités, dans le seul but de permettre à PrimeLink d'étendre son influence dans le monde. PrimeLink utilise subtilement les différents médias à sa disposition pour manipuler l'opinion publique et l'amener à agir dans son intérêt. Tout les moyens sont bons pour faire de l'audience et des bénéfices, tel est le crédo de la corporation.

Actuellement, PrimeLink cherche à s'implanter dans la Fédération. Malheureusement, celle-ci a bloqué l'accès de son territoire à la corporation. PrimeLink s'attache donc à essayer de renverser la situation. Pour le moment, elle utilise quelques "operative agents" pour faire tomber certains politiciens du Sénat qui s'opposent à son implantation. Elle cherche également à discréditer CommCorp en tant qu'organisation intègre, et utilise ses nombreux appuis politiques en Egide et en territoire Keshite pour faire pression sur la Fédération.

Malheureusement, ces quelques tentatives restant sans effet, PrimeLink songe sérieusement à provoquer des tensions voire un conflit armé entre l'Egide et la Fédération. Une fois cette dernière sous contrôle Egidéen, PrimeLink deviendrait la seule et unique corporation de communications sur Aurilla.

ORBITALIS - LA CONQUETE SPATIALE

Cette corporation fut fondée en 2807, peu de temps avant la mise en place du Réseau Mondial. Orbitalis collabora en grande partie à ce projet international, fournissant les bases de lancement aux satellites indispensables au fonctionnement du réseau, et se garantissant ainsi l'exclusivité de l'entretien des infrastructures. Orbitalis tire encore de cette fructueuse opération plus de 60% de ses bénéfices annuels officiels, et établi depuis des contrats périodiques avec toutes les grandes nations.

En 3144, Orbitalis fut contactée via le réseau par une grande puissance qui lui demanda la mise en orbite d'un satellite dans le secret le plus total. La proposition de cette puissance était suffisamment intéressante pour qu'Orbitalis accepte, d'autant que le mystérieux commanditaire se disait capable de garantir le succès de l'opération. Le satellite fut livré dans le plus grand secret au pas de tir numéro 1 d'Orbitalis, la veille du lancement, ce qui ne laissait qu'une poignée d'heures à la corporation pour tenter l'analyse de l'étrange construction.

Et la nuit du 3 août 3144, à la faveur du black-out mondial, la navette furtive fut tirée. Tandis que tous les observatoires étaient dans le noir, le satellite, aux objectifs encore inconnus d'Orbitalis, était placé en orbite dans la ceinture d'astéroïdes d'Aurilla, à l'abri de toute détection ultérieure. La navette utilisée pour cette mission, entièrement automatisée selon les vœux du commanditaire, se consuma lors de son retour dans l'atmosphère d'Aurilla. Selon les quelques analyses qu'à pu effectuer la corporation, le satellite était très en avance technologiquement et disposait d'un système de tir expérimental non identifié. De son côté, la mystérieuse puissance ne se manifesta plus après le paiement.

Orbitalis soupçonne principalement certaines corporations, dont G&K, Macrolab et Oni Katan, mais ne dispose actuellement d'aucune preuve matérielle venant étayer ses soupçons...

G&K INDUSTRIES - LE POINT ZERO

G&K est une des plus anciennes corporations d'Aurilla. Fondée comme une entreprise "familiale", G&K n'a cessé de s'imposer depuis comme le leader mondial dans la sécurité et l'armement.

En 2686, deux jeunes surdoués, Hank Gauss et Duan Kurben, originaires d'Egide, révolutionnèrent le monde de la physique en mettant au point une amélioration du principe de l'accélération électromagnétique, qu'ils nommèrent AECR (pour Accélération Electromagnétique par Champ Réduit). Aussitôt, ils firent breveter leur invention en Athale, qui leur offrait des avantages fiscaux bien plus attractifs que leur pays d'origine.

G&K venait de naître et l'entreprise avait alors pour principale activité la production d'accélérateurs à particules pour de grands centres de recherches privés ou publiques.

En 2692, le département recherche et développement de G&K apparaissait. Un gigantesque accélérateur à particule, de classe "cyclotron", fut installé en Athale, au cœur des laboratoires flambant neufs de la corporation. De ceux-ci sortirent des projets aussi ambitieux que le canon électromagnétique, utilisé de nos jours sur les armes personnelles ou comme système de propulsion extra-orbital, ou encore les premières études sur la magnétohydrodynamique (MHD).

Mais ce que les chercheurs découvraient en 2695 reste inexploqué à ce jour. Le "cyclotron" était en phase de ré-étalonnage : un simple électron fut envoyé dans le canon, et accéléré à une vitesse proche de la lumière. Il vint frapper la matrice de détection 12 minutes plus tard. Personne n'est encore capable d'expliquer ce phénomène, et les théories les plus folles furent avancées.

Cependant, en 2696, Gauss retenait l'une d'entre elles : durant les douze minutes, la particule élémentaire serait passée dans une autre dimension... Les expériences furent répétées plusieurs centaines de fois, sans résultat. Dès

lors, G&K fit mettre en place au cœur de son complexe de recherche une nouvelle plate-forme. Sa fabrication en sous-sols dura vingt-cinq ans. Construit à une profondeur de 150 m, à l'abri des variations électromagnétiques extérieures, le plus grand générateur de champ magnétique du monde fut mis en service dans le plus grand secret.

En 2702, Gauss décédait, et Kurben prit la décision de donner une nouvelle orientation à l'entreprise. Le financement du générateur nécessitant des fonds importants, G&K ouvrit ses licences au grand public : les technologies bridées de la MHD et de l'AECR s'arrachèrent dans le monde entier, et G&K diversifia ses activités dans les transports, l'armement et la sécurité en général.

En 2727, le générateur fonctionnait à plein régime, jouant son rôle : condenser la matière jusqu'à une densité proche de celle d'un trou noir. Les chercheurs observaient déjà les effets prévus par la théorie : fluctuations de la gravité et du temps, effet de lentille gravitationnelle, sphère de photons... Mais ce qui intéressait Kurben, maintenu en vie par les progrès de la biotechnologie, c'était l'éventuelle singularité qui se trouverait au cœur de sa création, et qui selon certaines théories, constituerait une voie d'accès vers "une autre dimension". Kurben n'eut pas le temps de vérifier sa théorie. Il décéda en 2764, sans résultats probants. Ses successeurs continuèrent à faire fonctionner le générateur sur des crédits réduits, selon les vœux de Kurben.

L'Athale, en 2980, préparait l'invasion de l'Egide, et réquisitionna les infrastructures Athaléennes de la corporation : G&K servit l'effort de guerre durant 9 ans. Dans le laps de temps, le gouvernement Athaléen découvrit le générateur et relança, à son propre compte, les recherches sur le générateur.

Et en 2995, alors que la guerre battait son plein, un incident inexplicable se produisit : à la suite d'une mal-fonction, le générateur explosa. Un mini Big Bang détruisit l'Athale. Il n'y eut aucun survivant. L'endroit où se trouvait le générateur est maintenant appelé le

Point Zero.

G&K quand à elle, renaissait de ses cendres grâce à ses filiales en Egide et dans l'Empire Keshite, inconsciente de son rôle dans l'échec de l'invasion Athaléenne.

LA CELLULE D'ETUDES ET DE RECHERCHES (C.E.R.P.) - LA CONSPIRATION

La CERP fut fondée en 2767 sous l'impulsion des deux gouvernements Athaléens et Egidéens, en réaction aux découvertes des premières missions spatiales. Elle comptait à l'époque une vingtaine de membres, tous scientifiques de renommée internationale, et bénéficiait d'importants crédits. Aux alentours de 2800, l'organisation était à son apogée, et finançait des expéditions scientifiques sur l'ensemble de la planète ainsi que des missions spatiales à destination de la ceinture d'astéroïdes, accumulant, durant près d'un siècle, un certain nombre de détails troublants. Très rapidement, l'organisation acquit la certitude de l'existence d'une vie extra-humaine : de part le monde, des mythes ancestraux évoquaient une civilisation disparue... certains folklores ethniques rapportaient de violents événements célestes, corroborant certaines analyses géologiques... des rapports mentionnaient enlèvements et réapparitions d'individus à travers les différents continents, accompagnés de pertes de mémoire...

En 2984, les dirigeants de la branche Athaléenne de la CERP, d'éminents membres du conseil scientifique, prirent conscience du revirement politique du Directoire, le conseil dirigeant l'Athale. Inexplicablement, ce conseil préparait le continent à la guerre totale. La CERP, dont la vocation première était la protection de l'espèce humaine, décida de préparer sa sécession : dès 2984, ses membres, des scientifiques pour l'immense majorité, décidèrent de placer leurs fonds propres sur de multiples comptes occultes, devinrent actionnaires

de sociétés écran, et financèrent un certain nombre de bases de repli. La CERP devint une organisation à double face : mi-occulte, et mi-officielle. En 1989, la guerre éclata et officiellement, la CERP n'était plus. Officieusement, elle ne fut jamais aussi active : dotée de fonds propres importants, qu'elle continua à faire fructifier après la guerre, l'organisation se mit à révéler des informations d'ordres stratégiques et militaires à l'Empire Keshite et à l'Egide, informations qui contribuèrent à la défaite de l'Athale. En 1985, la CERP accueillit des transfuges de G&K fuyant le régime totalitaire de l'Athale, quelques années avant l'explosion de la bombe. L'organisation bénéficia ainsi des connaissances de chercheurs de la corporation concernant le générateur et la théorie dimensionnelle de Kurben. Ces révélations conduirent la CERP à établir sa propre théorie, fragmentaire, fondée sur l'ensemble de ses observations, et supposant la présence sur Aurilla, depuis au moins 40 000 ans, d'une civilisation extra-humaine pratiquant des enlèvements et des expérimentations réguliers sur l'espèce humaine.

Mais cette théorie soulevait deux questions : Pourquoi la lune avait-elle été détruite ? Et pourquoi tous ces enlèvements ?

La CERP, avec la destruction de l'Athale (l'organisation prit bien évidemment conscience de la relation entre le générateur et l'explosion de la "bombe"), pensait, par analogie, avoir la réponse à la première question : la forme de vie extra-humaine serait apparue en orbite d'Aurilla en ouvrant l'équivalent d'un "portail dimensionnel" accompagné d'une sorte de mini big-bang, à l'image de celui qui aurait ravagé l'Athale, provoquant la destruction de l'astre lunaire.

La CERP s'attache dorénavant à essayer de confirmer cette hypothèse, et recherche actuellement des preuves de l'existence d'une forme de vie étrangère. En raison des mythes décrivant une civilisation disparue, la CERP multiplie les expéditions scientifiques d'exploration sous-marine. Les membres de l'organisation sont en effet pour la plupart convaincus que cette forme de vie s'est réfugiée au fond

des océans, quelques milliers d'années auparavant. La CERP a également secrètement financé la construction d'un nouveau générateur en plein cœur de la Fédération. Sa mise au point fut laborieuse, mais cette nouvelle plate-forme tourne sans discontinuer depuis 3153 et les résultats obtenus sont comparables à ceux acquis du temps de Kurben, même s'ils n'ont pas encore démontré l'existence d'une autre dimension.

Actuellement, la question cruciale de la CERP est de déterminer si cette hypothétique civilisation a des intentions belliqueuses ou pacifistes.

"Il y a quarante mille ans, un évènement cosmique sans précédent secouait notre système solaire : une explosion de particules élémentaires venues d'ailleurs, d'une autre dimension, qui ouvraient la voie à toute une flotte de voyageurs. La violence de ce mini big-bang provoqua la destruction de notre astre lunaire, dont il ne reste plus aujourd'hui qu'une ceinture d'astéroïdes, ainsi que des bouleversements climatiques majeurs à la surface d'Aurilla, qui conduirent à une montée transitoire du niveau des océans. Les voyageurs s'installèrent sur notre planète, se dissimulant au fond des océans pour étudier l'humanité, procédant à des enlèvements réguliers accompagnés de lavages de cerveaux. Nous savons qu'ils sont là. Les preuves existent. Ce que nous ne savons pas, c'est... pourquoi ?"

LE RESEAU MONDIAL - LES HACKERS

"Le 3 février 3169, le système de sécurité informatique du siège des SSE basé à Tyrse, l'un des plus fiables qui soit au monde, a été piraté. Les intrus ont eu accès à de nombreuses informations confidentielles, y compris les dossiers des Banques Génétiques Egidéennes, immenses fichiers ou sont stockés l'intégralité des séquences ADN de chaque citoyen. Il n'y a eu aucune revendication de l'intrusion sur le Réseau, ce qui laisse penser à une action commanditée, et non à l'exploit

d'un hacker isolé...

La libre circulation de telles informations et les possibles dérives qui en découlent font froid dans le dos... Nous savons par exemple que la technologie du clonage est maîtrisée par certaines superpuissances.

A l'heure actuelle, l'information est tenue confidentielle. Et elle le sera tant que les fichiers n'auront pas été récupérés... ou utilisés."

Extrait d'un briefing des Sections Spéciales d'Enquête. Officier Doyle Rhys, 3169.

Le Réseau est un univers à part entière, ou se rencontrent, discutent et vivent des millions d'individus. C'est un monde quasi-virtuel où transitent des quantités inimaginables d'informations. Et c'est le paradis des hackers, les véritables maîtres du Réseau.

L'histoire d'un pirate informatique sur Aurilla n'a rien d'original : des heures passées à briser des codes, à télécharger des informations, souvent pour la gloire, parfois, pour les plus doués d'entre eux, par contrat, à la demande de corporations ou, plus rarement, de gouvernements. Les vrais génies sont de parfois recrutés de force dans certaines organisations. Rien de bien original en somme.

Rien d'original non plus parmi les légendes qui courent sur le Réseau : on effraie souvent les nouveaux venus avec l'histoire de ce hacker qui aurait réussi à y transférer son esprit pour échapper à ses poursuivants, quels qu'ils soient, corporation ou gouvernement. Certains racontent même que l'on peut parfois le rencontrer, errant dans les limbes du Réseau. On évoque de temps en temps les systèmes de sécurité corporatistes, capables, selon la légende, de griller le matériel informatique de quiconque tenterait une intrusion. On se remémore aussi parfois le virus " Unita ", qui provoqua le crash informatique mondial en 3144, et dont certains hackers se cassent encore la tête à essayer de déchiffrer le code.

Et pourtant, l'univers des hackers est parfois riche de détails troublants...

Le virus " Unita " justement : depuis plus de trente ans, et même si tout programmeur digne de ce nom s'est au moins une fois penché sur le problème, personne n'a encore réussi à comprendre son mode de propagation. Très certainement parce que le code du virus est incomplet...

Incomplet ?

Oui. " Unita " semble avoir été conçu uniquement dans le but de saturer le réseau en un temps record, puis de s'autodétruire, ne laissant derrière lui qu'un support informatique vierge de toute donnée à l'exception de quelques traces rémanentes de son passage. Ce sont sur ces bribes du code originel que planchent depuis trente ans des générations de hackers. Et c'est à peu près aussi facile que de reconstituer un puzzle avec la moitié des pièces, les yeux bandés et les mains attachées dans le dos.

Nombre d'hypothèses ont couru sur l'origine du virus et sa finalité : certains pensent qu'un programmeur génial en est l'auteur, et l'aurait lancé sur le réseau pour prouver ses capacités. Pourtant, personne n'a jamais revendiqué la paternité du virus. D'autres pensent à un acte terroriste visant à destabiliser l'économie mondiale, mais encore une fois, aucune revendication n'a jamais été faite. Les plus paranoïaques, et certainement les plus proches de la vérité, pensent que le virus a été lancé par une corporation ou un gouvernement. Certaines constatations viennent étayer cette hypothèse : il semble en effet probable que seule une superpuissance ait eu les moyens de lancer une telle offensive, et surtout le semi-crash boursier et les conséquences économiques qui s'ensuivirent furent particulièrement profitables à certains secteurs d'activité, tandis que d'autres, comme la sécurité informatique, l'aérospatiale et toute entreprise liée de près ou de loin au Réseau, voyaient leur indice de confiance en chute libre. Suite au black-out, les investissements se gelèrent d'eux-mêmes durant des mois, à tel point que la bourse faillit s'effondrer.

Finalement beaucoup s'interrogent de savoir à qui à bien pu profiter le virus.

Et la réponse, un jeune hacker justement, l'avait peut-être. En 3151, "Led", puisque tel est le nom sous lequel il se faisait connaître sur le Réseau, décida de s'attaquer, non pas au code du virus, mais à sa signature, sorte de "marque de fabrique" du programme. Ce travail de longue haleine le conduisit à comparer le virus et un nombre incalculable de logiciels divers, parfois confidentiels. Et, ironie du sort, il découvrit, plusieurs mois plus tard, des similitudes troublantes avec un programme extrêmement banal : un logiciel prédictif...

Led entrevit alors la partie émergée d'un immense complot : Macrolab était-elle à l'origine du Virus ? C'est en tous cas ce que sa découverte suggérait... et pourtant Macrolab fut la première à souffrir du black-out. Alors ? Quelqu'un tentait-il de faire de cette corporation un bouc émissaire ? Qui ? Et pourquoi ? Il fit part de sa découverte sur le Réseau, mais elle fut rapidement noyée dans la masse des théories conspirationnistes abracadabrantes...

Cependant, Led se rendit très vite compte que ses révélations n'étaient pas passées inaperçues pour tout le monde : peu de temps après la divulgation de ses découvertes, son compte en banque fut bloqué, puis purement et simplement effacé. Très rapidement, Led s'aperçut que toute trace informatique de son existence était progressivement en train de disparaître : permis véhiculaire, identifiant, etc... En l'espace de quelques jours, Led pris conscience avec effroi qu'aux yeux du monde entier, il n'existait plus : s'il disparaissait, personne n'en saurait jamais rien. Paniqué, il s'empara des quelques preuves qu'il avait réussi à accumuler et prit la fuite. Quelques heures plus tard, son appartement se désintégra dans une explosion "accidentelle".

Led est maintenant un fugitif, traqué par une puissance qui ne veut surtout pas voir ces informations révélées au grand public. Et le hacker est d'autant plus dangereux qu'il a encore les preuves en sa possession...

LES CONVOIS FEDERES - LE TROISIEME AXE

Le concept de "Tube" est un succès incontestable, preuve en est la construction du troisième axe Egide-Fédération. Lorsque ce chantier a démarré, il y a huit ans, la technologie était parfaitement rodée, et les estimations les plus pessimistes prévoyaient l'ouverture du tunnel moins de 25 ans plus tard. Ce délai est toujours valable, mais bien des priorités ont changé depuis...

En 3173, alors que le chantier, démarré simultanément en Egide et en Fédération, était bien avancé, une équipe de sondage fut chargée de rechercher le site d'implantation de la plate-forme d'amarrage. Cette plate-forme devait jouer un rôle crucial dans la finalisation du tunnel, puisqu'il devait permettre, à terme, la réunion des deux sections du tube : un investissement considérable qui se justifiait par un important gain de temps. Une prospection méticuleuse des fonds océanique fut organisée afin de déterminer un emplacement suffisamment stable pour démarrer la construction de la plate-forme. Et au cours de ces recherches, au cœur de l'océan, la reconstruction sonar tridimensionnelle des fonds marins révéla, à une profondeur de près de 4000 mètres, la présence d'une organisation géométrique de taille considérable...

Le coefficient d'erreur à cette profondeur étant très important, l'information fut tenue confidentielle, et rapidement une expédition sous-marine fut organisée. Les conditions extrêmes d'exploration ne permirent d'abord d'obtenir que des informations fragmentaires : l'expédition révéla la présence d'autres constructions géométriques enfouies sous plusieurs mètres de sédiments. Par des techniques de sondage, les chercheurs des Convois Fédérés mirent en évidence les vestiges d'une cité. L'un des bâtiments en particulier, celui qui émergeait de la couche sédimentaire et qui avait attiré les chercheurs, possédait des dimensions cyclopéennes. Il fut nommé le "temple".

L'exploration de quelques-uns des bâtiments démarra quelques mois plus tard, grâce à du matériel automatisé de forage en grande profondeur, et nombre d'informations s'en dégagèrent : les constructions, pour la plupart effondrés, étaient de dimension humaine. Le temple semblait avoir moins souffert en raison de ses dimensions. Aucune trace physique d'une quelconque vie humaine ne fut découverte, et pour cause : la datation des bâtiments et les analyses géologiques supposaient la cité engloutie depuis près de quarante mille ans...

La question qui se posait était bien évidemment de savoir à quelle civilisation disparue appartenait cette cité engloutie ? Et si civilisation il y avait, existait-il d'autres sites identiques ?

A cette question, la réponse semble sur le point d'émerger. La cité semble en effet se trouver sur un plateau océanique plafonnant à une profondeur d'environ 4000 m, alors que la plupart des fonds de la région s'abîment à 7000 m ou plus. Ce plateau pourrait être le vestige d'un ancienne île, autrefois émergée, et les chercheurs des Convois pensent pouvoir tirer de son exploration des enseignements sur le passé d'Aurilla.

Ils ne s'imaginent pas à quel point...

L'EMPIRE KESHITE - LE DERNIER REMPART

L'Empire Keshite fut le dernier rempart contre l'invasion de 2993, et, étrangement, réussit à contenir les forces Athaléennes jusqu'à l'explosion de la bombe inconnue. Le succès de cette résistance, le peuple Keshite le dut en partie à des informations fournies par un réseau occulte (la CERP), mais surtout à ses stratégies hors pairs...

Dès le début du conflit, les Sihns prirent les choses en main. Il était évident que l'Empire Keshite ne pourrait jamais résister à la machine de guerre ultra-technologique Athaléenne. Et il était également évident que l'Empire serait, une fois l'Egide tombée, la cible suivante de l'Athale.

En conséquence, les Sihns poussèrent l'Empereur à adopter une stratégie risquée : l'Empire n'interviendrait pas pour soutenir l'Egide, réservant ses forces armées pour l'opération à venir. Lorsque les armées d'invasion lanceraient leur attaque sur les terres Keshites, l'ensemble des forces disponibles devraient contenir l'ennemi. La défaite à moyen terme était assurée, mais la stratégie reposait essentiellement sur un gain de temps... temps qui permettrait à l'Empereur d'achever son arsenal nucléaire, le plus important jamais construit.

L'objectif était bien entendu la destruction massive d'objectifs stratégiques en Athale, de façon à couper les forces d'invasion de leurs têtes pensantes, ce qui ne manquerait pas d'entraîner la désorganisation totale de l'armée Athaléenne. Combinée à une riposte massive, les Sihns estimèrent qu'une telle stratégie avait des probabilités acceptables de renverser la situation.

Ils avaient tort, mais la chance allait être avec eux.

Ce qu'il se produisit lorsque les bombes explosèrent, les Keshites ne se l'expliquent toujours pas : lorsque l'arsenal nucléaire percuta le continent Athaléen, les cités majeures furent vaporisées, et le reste du continent fut noyé sous un déluge électromagnétique qui mit hors d'usage la totalité de équipements électroniques. Et le générateur de G&K, malgré tous ses systèmes de sécurité, n'échappa pas au phénomène... le trou noir artificiel, maintenu des dizaines d'années durant dans un champ de confinement, fut soudain libéré, et devasta le continent sur des milliers de kilomètres.

L'Empire n'a jamais vraiment saisi comment un tel cataclysme a pu se produire en Athale. Toujours est-il que la stratégie Sihns fonctionna : son armée désorganisée, l'Athale fut vaincue en quelques semaines.

CYTOGEN - L'EUGENISME

CytoGen est le leader dans le domaine de la manipulation génétique : ses scientifiques sont capable de transformer un individu en surhomme, de le cloner, d'allonger son espérance de vie ou même de modifier le patrimoine génétique d'un animal jusqu'à en faire une nouvelle espèce à part entière. Mais même ainsi, la puissance de cette corporation reste sous-estimée : CytoGen est désormais capable de CREER un organisme de toutes pièces. Certes, la technologie est lourde, longue et difficile à mettre en oeuvre, et c'est un euphémisme, car pas moins de soixante dix-huit ans d'efforts ont été nécessaires pour mettre au point le premier individu vivant et reproductible. Mais cette technologie est maintenant une réalité.

Dans quel but ? L'évolution, de mutations en mutations, a conduit les organismes unicellulaires haploïdes (patrimoine génétique simple) aux organismes diploïdes (patrimoine génétique dupliqué). Cette duplication du matériel génétique a permis d'accroître la stabilité des espèces, les inévitables mutations étant compensées par la duplicité du génome. Toutefois, cette stabilité n'est pas absolue : maladies génétiques, cancers, malformations, sont autant de manifestations qui viennent rappeler que le génome humain reste encore loin d'être inaltérable. Et la fréquence de ces anomalies s'amplifie encore lorsque les mutations sont induites, comme, par exemple, par les retombées radiatives d'une arme inconnue...

Car il s'agit bien du grand oeuvre de CytoGen : repeupler l'Athale grâce à des espèces capables de supporter les conditions de vie de ce continent. CytoGen a mis au point un organisme doté d'une double duplication de son génôme, capable de résister à des taux de mutation incroyablement supérieurs à ceux induits par les retombées de la bombe. L'objectif à moyen terme est de créer toute une faune et une flore, un écosystème capable de survivre dans les conditions imposées par le continent ravagé. Et le projet semble maintenant moins irréalisable qu'il ne paraît. Tout d'abord, CytoGen vient de prouver qu'un tel organisme était viable

et reproductible. Ensuite, la technologie étant au point, il est beaucoup plus aisé de l'adapter aux espèces existantes. Les essais sur l'homme ont déjà commencé il y a trois ans, et CytoGen, qui voit grand, a déjà fait un premier pas en produisant quelques individus viables par modification génétique majeure. Ces spécimens, encore loin d'être au point, ont malheureusement une espérance de vie très courte (quelques années après modification du patrimoine génétique) et ne sont utilisés par CytoGen que pour des tests de résistance ainsi que pour quelques missions ponctuelles en Athale.

Car si CytoGen est encore loin de parvenir au repeuplement spontané qu'elle espère, elle n'en reste pas moins la seule puissance mondiale capable d'envoyer des unités biologiques autonomes jusqu'au cœur du continent, jusqu'au Point Zéro. Ce qu'ils en ramènent ? Toute une technologie, des informations scientifiques et techniques que la plupart des autres nations croient disparues.

Depuis quelques années, des connaissances que l'on pensait jusqu'alors oubliées refont surface, et CytoGen prend une avance considérable sur ses concurrents.

C'est au lendemain de la guerre que ce projet débuta : la corporation recruta tout naturellement une grande partie des têtes pensantes Athaléennes survivantes. A partir de ce moment, ses objectifs changèrent : de simple corporation elle devenait le dernier bastion de la civilisation Athaléenne, et son conseil dirigeant se promit son renouveau. Pour arriver à leurs fins, les dirigeants de CytoGen mirent en place plus qu'un simple projet de repeuplement : la corporation installa ses infrastructures secrètes en pleine Fédération, dont la position géographique devait être un élément clef dans la futur recolonisation du continent. Elle s'organisa également tout un réseau de contacts politiques majoritaires au Sénat des Etats Libres, qui conduirent la politique de méfiance de la Fédération vis-à-vis des autres puissances, corporations ou gouvernements.

CytoGen créa aussi son propre réseau de communications, devenu depuis une corporation à part entière : CommCorp... Même si CommCorp était, et est toujours officiellement un organisme d'état, CytoGen, via un ensemble d'entreprises de façade, gère et contrôle l'ensemble des infrastructures. CommCorp assure à CytoGen un réseau fiable, indépendant, et à l'abri de tout espionnage.

Enfin, CytoGen couvrit l'ensemble de ses activités parallèles, lorsque cela le devenait nécessaire, en finançant des actions terroristes : les groupes extrémistes Athaléens responsables des vagues d'attentat en Egide ont, par exemple, été en partie financés par cette corporation, afin de déstabiliser cette nation permettant ainsi à la Fédération d'accroître son autonomie.

Manipulations génétiques, actes terroristes, pressions politiques, projets occultes... CytoGen contrôle maintenant quasiment pleinement la Fédération, et ses objectifs à moyen terme pourraient bien relancer un conflit qui entraîna la disparition d'un continent entier.

LES SPECTATEURS

"Il contempla les clichés.

L'incident Kahn Kessler... c'est ainsi que le journal pour lequel il travaillait, " l'Egis ", avait intitulé l'évènement. L'incident Kahn Kessler... comme si un homme seul pouvait être à l'origine d'un tel désastre. Il fit défiler les images numériques qui montraient, tantôt une vaste étendue grisâtre noyée dans la poussière, tantôt les restes broyés de ce qui avait été un immense building, tantôt des corps calcinés figés dans des postures sinistres...

Il s'interrompit, surpris, et fit marche arrière. Là. Il n'avait pas rêvé : une silhouette humaine dans le coin du cliché. Perplexe, il bascula sous son logiciel de traitement d'images et fit jouer les contrastes. Le visage apparut progressivement. Le journaliste plissa les yeux.

Il changea de répertoire et rechercha les images des derniers attentats en Egide. Tyrse, 3170. Il les fit défiler... Là. Des clichés illustrant les secours sur les lieux de l'explosion. Et parmi eux, un homme figé, passif, presque contemplatif devant le désastre. Le même étrange individu que sur les photographies précédentes.

Qui était-il ? Un journaliste ? Un agent du gouvernement ? Pas vraiment le style ni de l'un, ni de l'autre...

Il eut une soudaine intuition... Il bascula rapidement sur le serveur des archives et le parcourut deux heures durant.

Finalement, le journaliste se tint là, appuyé contre le dossier de son fauteuil, contemplant son écran. Il appuya sur la touche de défilement. Les images se succédèrent lentement. Il eut un frisson.

L'explosion de la première navette spatiale... la guerre contre l'Athale... les attentats Athaléens en Egide... les soulèvements Fédérés... l'assaut sur GenTech... l'incident Kahn Kessler... ces événements majeurs, et bien d'autres de moindre importance, avaient tous un point commun : à chaque fois un homme étrange était présent, mêlé à la foule, mais parfaitement identifiable pour qui le recherchait. Ce n'était pas toujours le même individu, mais tous avaient la même attitude.

Celle d'un spectateur.

Le journaliste contempla longtemps les images défiler..."

Partout sur Aurilla, des hommes étranges sont présents sur les lieux des grandes catastrophes. Ils n'en sont pas responsables, mais semblent s'y intéresser de près. Ils errent en milieu des victimes et des secours, parfois l'air hagard, comme hypnotisés par l'évènement. Jamais on ne les a vu secourir des blessés ou aider les autorités. Ils sont juste là, passifs.

Ce sont les spectateurs.

ORGANIC INDUSTRIES - LE DEUXIEME EMPIRE

Organic est la corporation la plus importante de l'Empire Keshite, et son influence s'étend bien au delà de son continent d'origine. Bien que cela soit peu connu, Organic détient à elle seule plus de la moitié des établissements bancaires Keshites, ce qui lui apporte une masse de capitaux non négligeables.

Mais surtout, la corporation est le numéro un du crime organisé mondial... Organic est impliquée dans un très grand nombre d'activités illégales : drogue, trafic d'armes, prostitution, chantage, corruption... bref, toute activité qui peut être source de pouvoir, d'influence ou d'argent. Et ce que la corporation ne contrôle pas directement, elle le fait indirectement, ne serait-ce que parce qu'elle dirige le seul système fiable de blanchiment d'argent : son fameux réseau bancaire. Pire, le gouvernement Keshite lui-même couvre ces activités, principalement parce que le réseau d'Organic est un formidable outil de renseignement non officiel, un moteur de l'économie Keshite, et surtout parce que l'Empereur lui-même y trouve son compte sur un plan personnel (Organic est un très généreux "donateur").

Sous son aspect le plus connu, la corporation est aussi une industrie de biotechnologies prospère, et tout ce qu'il y a de plus légale, spécialisée dans les cybertechnologies. Sa position de leader dans son domaine lui a permis la mise au point, entre autres, d'équipes cybernétiquement modifiées. Dire que ces individus, tellement bourrés d'électronique qu'ils en perdraient le qualificatif d'humains, sont dangereux, est un doux euphémisme, et la corporation ne les utilise que dans des opérations nécessitant une efficacité et une force de frappe optimales.

Ce fut le cas en 3170. Organic, via son immense réseau criminel, fut l'une des premières corporations à prendre connaissance de l' "incident Kahn Kessler". Elle fut également la première à réagir en envoyant à Tyrse une équipe de trois agents cybernétiques pour exfiltrer le corps du psionique. Deux surprises

de taille les attendaient sur place : contrairement à ce que les autorités avaient annoncé publiquement, Kessler n'était pas mort. Mal en point mais pas mort. Et visiblement, le psionique avait fait des révélations pour le moins surprenantes aux forces Egidéennes. L'équipe réussit, après un affrontement rapide mais sanglant contre les FSA, à s'emparer de Kessler. Celui-ci, visiblement encore sous l'effet des drogues incapacitantes, suivit les agents sans broncher.

C'est au cours du trajet retour, à bord de la navette qui les ramenait en terre Keshite, que le psionique, reprenant ses esprits, posa problème. Personne ne sait très bien ce qu'il s'est passé à ce moment, mais la navette se crasha en plein milieu du désert Keshite. Lorsque Organic envoya une équipe de récupération, elle n'y découvrit aucun survivant. Les restes du corps de Kessler furent ramenés dans un laboratoire secret de la corporation où il furent analysés en détail...

Ce que les scientifiques d'Organic découvrirent après quelques mois d'études les laisse encore perplexe : le génôme entier du psionique était à plus de 99% similaire à celui d'un être humain classique. Les différences étaient dues à quelques mutations très ponctuelles et à quelques gènes additionnels. En revanche, et c'est inexplicable, Kahn possédait une double duplication de son patrimoine génétique... Les implications de telles modifications sont encore mal comprises.

Toutefois, depuis ces découvertes, Organic tenta de modifier quelques uns de ses meilleurs agents, afin de leur implémenter une partie du code génétique de Kessler. Il y a trois ans, la corporation a obtenu les premiers résultats probants : dénommés "Psions" ces super-soldats ont développés quelques pouvoirs stupéfiants. Organic a immédiatement décidé d'étendre son champ d'action à la création d'embryons génétiquement modifiés. Les premiers spécimens sont nés il y a deux ans et font montre actuellement d'un potentiel exceptionnel...

L'ORDRE DES SIHNS KESHITES - LES ORDINATEURS HUMAINS

De tous temps, les puissants ont cherché à s'adjoindre les services d'un Sihn. A une époque où les sciences prédictives annihilent toute prise de décision arbitraire, certains font encore confiance à l'antique ordre des "ordinateurs humains".

Les Sihns sont des individus doués de facultés d'analyse hors-pair, doublés de maîtres d'armes redoutables, qui jouent traditionnellement le rôle d'amis, de garde du corps, et de proche conseiller. Les Sihns sont réputés pour être d'une indéfectible loyauté envers leurs maîtres. Et pourtant... certains doutent qu'ils ne jouent pas un double jeu.

Leur présence auprès des grands de ce monde leur donne accès à un nombre d'informations incomparable, qu'ils ne se gênent pas pour recueillir, compiler, transmettre et archiver au cœur de l'Ordre Keshite. Il s'agit d'un mal nécessaire, un secret de polichinelle, que la plupart des dirigeants des quatre continents acceptent, en échange des immenses avantages politiques que leur apportent les conseillers Sihns.

Ils ne savent pas... ne savent pas que l'Ordre place ses pions depuis des siècles. Que partout, les Sihns forment une force capable de déstabiliser en un instant les infrastructures mondiales pour servir les intérêts de l'Empire Keshite : assassinats, sabotages, désinformations... Les Sihns sont maintenant trop infiltrés au sein des gouvernements, des corporations, trop bien renseignés, pour pouvoir être stoppés si une telle opération d'envergure devait avoir lieu. Reste à savoir quand elle se produira. Et cela sera intimement lié aux objectifs de l'Ordre, connus seulement de l'énigmatique maître de l'Ordre, le Sihnarque...

Depuis des siècles, une organisation occulte, la CERP, a noté des disparitions multiples, suivies de réapparition accompagnée de pertes de mémoire. Contrairement à ce que pensent ses membres, l'origine de ces enlèvements est loin d'être extra-humaine...

Les Sihns, et c'est un des secrets les mieux gardés, ont développé depuis des siècles des techniques mentales extrêmement développées, proches de l'empathie. Leur faculté la plus dangereuse est le "blocage mental", qui permet de littéralement occulter un pan entier de la mémoire d'un individu, jusqu'à ce qu'un déclencheur prédéfini (généralement une succession d'images et de sons synchronisés) ramène les souvenirs à la surface. Dans ce pan de mémoire peuvent être stockés des informations, faisant de l'individu un porteur "passif", ou bien des ordres, sortes de programmes biologiques : l'individu peut ainsi devenir un parfait assassin, dénué d'états d'âme et de scrupules, prêt à tout pour accomplir la mission implémentée dans son esprit, y compris à sacrifier sa propre vie.

Les Sihns peuvent utiliser le Blocage Mental sur eux-même, mais également l'induire, au prix d'un long conditionnement, chez un tiers... De tous temps, les Sihns ont procédé à des enlèvements d'individus dits "d'intérêt", qu'ils ont conditionné par cette technique. Ce conditionnement prend à lui seul plusieurs années, et les sujets sont ensuite conservés jusqu'à ce qu'ils soient relâchés pour accomplir une mission : espionnage, assassinat...

Si la mission est un succès, l'individu réintègre une vie normale, inconscient d'avoir travaillé pour les Sihns, et avec la désagréable sensation d'avoir disparu durant plusieurs années, sans en garder un seul souvenir.

Mais la manipulation ne concerne pas uniquement les quelques victimes des Sihns : les Sihns eux-même subissent, à leur insu, un Blocage Mental induit lors de leur formation par le Sihnarque, qui seul connaît les informations ou les ordres implémentés dans l'esprit de ses fidèles... Et qui sait dans quel but ?

LE PROJET G&K

Tyrse, 3168.

L'homme pénétra dans l'ascenseur réservé au personnel dirigeant. Les portes se refermèrent sans bruit tandis qu'il pressait le bouton du vingt-septième étage. La cabine et son unique occupant commencèrent l'ascension de l'immense building. A mi course, il sortit une clef de l'une de ses poches, et l'introduisit dans la serrure de sécurité de l'ascenseur qui s'ébranla et s'arrêta dans un craquement métallique. Il y eut deux secondes de flottement, puis l'affichage changea, indiquant le niveau -3. Un niveau qui n'existait que pour certaines personnes.

L'ascenseur entama sa course vers les sous-sols...

Niveau -3. Les portes s'ouvrirent sur une antichambre circulaire plongée dans la pénombre. Une unique issue lui faisait face, surplombée d'une caméra à l'œil rivé sur l'ascenseur. L'homme s'avança. La porte opposée glissa sur le coté avec un bruit étouffé, révélant un sas de décontamination. Sur le coté pendaient des combinaisons étanches. Il en revêtit une rapidement, puis franchit le sas...

-Alors, qu'ont-ils décidé ?

L'homme contempla un instant l'individu qui se tenait face à lui : grand, maigre, la peau blafarde, l'air fatigué, et des yeux étrécis qui accusaient ses origines... un Athaléen. La rumeur disait qu'il était né sans système immunitaire, condamné à vivre dans des appartements confinés comme celui-ci. Comment avait-il pu arriver là restait un mystère. Quelques années auparavant, l'homme avait interrogé son prédécesseur à ce sujet. Celui-ci lui avait répondu qu'étant plus jeune, il avait lui aussi posé la question.

-Ils reconduisent le budget pour cette année. Mais les évaluations prospectives ont fait grincer pas mal de dents, en particulier Emerich. Il faudrait peut-être revoir les prévisions à la baisse ou ils risquent de nous couper les crédits.

-Non... le projet continuera, faites moi confiance.

-Comment pouvez-vous en être si sûr

? Cela fait sept ans qu'aucun résultat probant n'est sorti de nos labos...

-Ils le financeront. Ils l'ont toujours fait.

En 3012, G&K, grâce à sa maîtrise technologique, réussissait la première à mettre au point des unités mobiles autonomes capables d'explorer l'Athale. Evidemment, au vu de l'intensité des phénomènes radiatifs du continent, ces unités n'avaient, et n'ont toujours, au mieux qu'une autonomie de quatre ou cinq heures. Au delà, l'électronique embarquée ne résiste pas, et l'unité est perdue. On pourrait penser que de tels engins, avec une aussi faible autonomie, sont finalement inutiles dans l'exploration d'un territoire aussi vaste que l'Athale.

C'est bien entendu vrai, sauf lorsque l'on sait ou chercher...

En 3014, G&K envoya dans le plus grand secret une de ces unités sur le continent ravagé, avec une mission bien précise. Elle en revint, trois heures plus tard, avec des échantillons technologiques qui furent immédiatement analysés par une cellule scientifique. Les échantillons, de simples capsules de verre renfermant un liquide translucide, étaient bien ce que G&K, ou plutôt, une certaine frange des dirigeants de G&K, recherchaient : des composants nano-technologiques...

Comment savaient-ils où trouver ce matériel ? Il faudrait certainement poser la question à l'homme actuellement en charge de ce projet : l'occupant du Niveau -3, le membre le moins connu du conseil d'administration de G&K. C'est lui qui, il y a 60 ans, a amorcé cette opération.

Toujours est-il que cette technologie démontrait la supériorité scientifique de l'Athale au moment de sa disparition. Les nanites sont les éléments fondamentaux de la nanotechnologie, terme finalement assez vague désignant autant un nanotubule inerte, qu'une machine moléculaire à la fonction bien définie... si le premier est une réalité d'une banalité affligeante sur Aurilla, la conception de machines nanotechnologiques relève

de la pure science fiction, même à Point Zéro.

Pourtant, c'est bien ce genre de nanites que récupéra G&K. L'étude de leurs fonctions fut particulièrement malaisée, et on comprend que les outils permettant l'étude de machines monomoléculaires ne soient pas monnaie courante. Encore une fois, c'est la maîtrise de G&K dans le domaine de la physique qui permit ces études, et il est difficile d'imaginer qui d'autre y serait parvenu en si peu de temps...

La technologie de G&K, basée sur la production de champs magnétiques nanoscopiques, permettait la manipulation et l'isolement monomoléculaire. L'étude par spectrométrie de masse permit de déterminer la structure moléculaire des nanites, et par modélisation informatique d'en dégager la fonction. On découvrit alors, qu'à l'instar de toute la technologie à échelle humaine, il était possible de créer n'importe quelle machine à l'échelle nanoscopique. Il suffisait pour cela d'être en mesure de construire les nanites atomes par atomes. Or, depuis le début de ses études, G&K possédait cette technologie, grâce aux champs nanoscopiques...

En 3161, G&K décida d'investir d'énormes capitaux dans ce que le conseil d'administration considérait être la "technologie de l'avenir". Huit ans plus tard, en 3169, aucun résultat probant n'était encore sorti des laboratoires Nanotech de G&K.... Un conseil exceptionnel fut réuni, avec pour objectif de rediscuter l'orientation du projet. Depuis deux ans déjà, l'un des membres du conseil, Aran Emerich, s'opposait à la politique menée par le mystérieux locataire du niveau -3, représenté au conseil par un jeune technocrate du nom d'Inger Den Estin. Les empoignades entre Den Estin et Emerich étaient légendaires, et rarement appréciées, mais ce jour là, le conseil allait se rendre aux arguments d'Aran : le projet, depuis huit ans, était au point mort. Il fut décidé d'en confier les rênes à Emerich, qui garantit des résultats sous cinq ans.

Nous sommes maintenant en 3175,

et Emerich et son équipe ont fait des progrès stupéfiants. Les premiers nanites viennent d'être mis au point et les perspectives d'applications médicales (et surtout les bénéfices qui en découlent) enthousiasment le conseil.

Pourtant, durant les huit ans où le projet était sous la responsabilité du mystérieux conseiller, d'énormes progrès avaient été faits. La technologie avait juste été dévoyée et dissimulée au conseil...

Petit rappel : en 3169, à l'époque où le projet fut confié à Emerich, fut organisée l'intrusion dans les Banques Génétiques Egidéennes. Les informations contenues dans les Banques furent piratées et l'ensemble des données furent copiées, et certaines modifiées...

Et les séquences ADN de chaque habitant de l'Egide se retrouvèrent entre les mains de l'occupant du niveau -3, un homme qui disposait d'une technologie permettant toutes sortes de modifications moléculaires.

Imaginez... imaginez les potentialités d'une telle technologie utilisée en génétique. Les médecins y verraient une révolution médicale. Lui n'y vit qu'un outil de manipulation politique...

A l'heure actuelle, bon nombre d'hommes influents, politiques ou non, sont tombés sous la coupe de notre mystérieux manipulateur. Grâce aux séquences ADN de ces individus, il a pu concevoir des nanites capables d'altérer spécifiquement leur patrimoine génétique. Leur administrer n'a été qu'une formalité : les nanites sont inodores, incolores et volatiles. Et ces individus se sont retrouvés "empoisonnés" aux nanites, asservis à obéir à la moindre volonté de notre habitant des sous-sols, sous peine d'être retrouvés mort "de mort naturelle".

Les nanites eux-mêmes ne sont pas présents en permanence au sein de l'organisme cible, car elles sont très rapidement attaquées par le système immunitaire de l'hôte et intégralement éliminées en moins d'une semaine. Mais ce laps de temps suffit pour modifier

profondément un génôme humain, et induire par exemple un infarctus, un accident cérébro-vasculaire ou un cancer programmés. Il est ensuite extrêmement aisé de déclencher la maladie mortelle si l'individu n'obéit pas aux ordres donnés... Afin de faire comprendre à des victimes récalcitrantes qu'il ne plaisante pas, notre maître-chanteur provoque souvent en plus chez sa cible une pathologie non létale mais souvent handicapante, démontrant ainsi l'étendue de son pouvoir.

La soudaine photosensibilité du président de l'assemblée Egidéenne est ainsi beaucoup moins mystérieuse...

Le conseiller de l'ombre contrôle ainsi un nombre de plus en plus important de hauts dirigeants, tissant un réseau de relations étroit qui lui assure un contrôle quasi total de l'Egide. Au niveau du conseil de direction de G&K, son opposition avec Emerich se fait de plus en plus virulente, menaçant l'équilibre de la corporation, et on ne compte plus les règlements de comptes feutrés entre les deux conseillers.

Une chose est certaine, le projet originel se poursuit, sous la tutelle efficace d'Aran Emerich, et G&K disposera sous peu d'une technologie inégalée sur Aurilla.

David Gomez del Rio



PSIONIQUES

Les psioniques sont nombreux.

Très.

Les psioniques sont puissants.

Très.

Et ils ont peur.

Très.

Les Psioniques dans le monde

Les psis existent sur toute la surface d'Aurilla, sans distinction de races. La plupart ne se connaissent pas, n'ont aucune idée du nombre exact ou de la puissance de leurs pairs. Ils vivent avec leurs pouvoirs, et il existe autant de psioniques différents que la personnalité humaine a de facettes. Certains sont ambitieux, d'autres discrets, pacifiques, altruistes ou malveillants.

Un psionique se " déclare " en général à l'adolescence par des pouvoirs latents qui se déclenchent spontanément. Incompris et souvent sans repères, le psionique utilise son don à bon ou à mauvais escient, souvent de façon incontrôlée, jusqu'à ce qu'il comprenne son potentiel ou qu'un autre psionique le contacte et lui explique la nature du Grand Jeu (cf. plus loin). La plupart de ceux qui restent confrontés seuls à leur " problème " ne révèlent pas leurs pouvoirs à leurs proches, et ne les utilisent que très rarement, se ressentant souvent plus proches de monstres que d'êtres humains. Ceux qui utilisent leurs pouvoirs de façon irréfléchie sont rapidement éliminés par la communauté psi " éveillée ", les preuves sont effacées, et les témoins réduits au silence, pour couvrir le secret millénaire de l'existence des psioniques.

Enfin, ceux qui ont compris et assument leur nature restent parfois en marge de la communauté et observent de loin les luttes intestines de leurs pairs... ceux qui

ont eut le courage de pénétrer dans le Grand Jeu.

Le Grand Jeu

Depuis des temps immémoriaux, certains psioniques puissants jouent avec la géopolitique d'Aurilla. Cette planète et les peuples qui l'habitent ne sont que les pièces d'un immense jeu d'échec ou les joueurs s'affrontent sans se soucier des enjeux. Ces Psioniques ont influencé, manipulé et mené à la guerre un nombre incalculable de peuplades et d'ethnies au cours des siècles d'obscurantisme qui ont précédé l'histoire moderne. Un individu normal y cherchera une raison logique.

Il n'y en a pas.

Ces psioniques agissent par jeu, manipulant l'humanité à son insu, tout en cherchant à accroître leur influence individuelle. Car c'est bien de cela qu'il s'agit : d'influence. Au sein de ce Grand Jeu, une subtile hiérarchie s'est établie au fil des siècles, un jeu de pouvoir qui se mesure par l'étendue de l'influence politique, économique ou militaire des plus puissants d'entre eux.

Il suffit de revoir la chronologie d'Aurilla pour voir l'influence des psioniques sur chaque événement marquant de son histoire...

Les velléités d'invasion de l'Athale, inexpliquées à ce jour, prennent tout leur sens si on les considère comme le premier mouvement d'une série de conflits modernes encore à venir...

Car l'humanité vient d'entrer dans une nouvelle ère : les armes sont toujours plus dévastatrices, les technologies plus performantes...

Il faut réorganiser ses forces, placer ses pions, revoir ses plans : les conflits ethniques cèdent la place aux destructions de masse, aux guerres à grande échelle, bien plus excitantes pour l'esprit tactique, mais bien plus dévastatrices aussi...

Depuis l'avènement des technologies de pointe, les psioniques ont dû revoir leurs méthodes... le temps où il était possible d'influencer un simple chef de

guerre pour provoquer et gagner un conflit est révolu.

Il faut maintenant tenir compte de la politique, des pressions économiques, des dictats de l'opinion publique... Il faut tisser un réseau de relations, contrôler tous les aspects d'une nation pour s'assurer sa domination et en faire son jouet...

Premier conflit contemporain

Le premier à y être parvenu était un certain Irven, qui parvint à tenir sous sa coupe, grâce à ses puissants pouvoirs de suggestion, le Directoire entier, contrôlant par là même l'Athale.

Par diverses alliances politiques, aussi géniales qu'entreprenantes, il orienta les consortiums industriels de sa nation vers une économie de guerre...

Dans le plus grand secret, durant plusieurs années, ces cartels préparèrent le conflit à venir.

Lorsque Irven lança l'offensive vers l'est, ce fut à la plus grande surprise de l'humanité, et au grand désarroi des quelques psioniques qui se déchiraient le pouvoir en Egide...

Pourtant, tandis que le continent Egidéen succombait à la puissance Athaléenne, un autre psionique méconnu préparait sa contre-offensive dans l'Empire Keshite.

Fondateur de l'ordre Keshite, le Sihnarque, l'un des plus anciens et des plus mystérieux psis d'Aurilla, préparait l'Empereur à affronter la mécanique de guerre Athaléenne. Sa contre-attaque eut le succès et les conséquences que l'on sait.

Mais la victoire ne fut pas aisée...

Irven, paranoïaque comme tout bon psionique impliqué dans le Grand Jeu, élimina durant les années précédentes la guerre, tout individu suspect, comme les Sihns, de son entourage, ne facilitant pas la tâche du Sihnarque. Irven possédait aussi un fantastique pouvoir de prémonition... et lorsque le générateur explosa, réduisant l'Athale à l'état de désert radioactif, Irven avait déjà pris la fuite...

Il se réfugia en Egide, où il parvint à s'installer au conseil dirigeant d'une corporation qu'il connaissait bien pour avoir servi son effort de guerre : G&K. Son premier objectif fut la récupération d'une technologie vitale pour son corps vieillissant : la nanotechnologie. Celle-ci lui permit de rallonger son espérance de vie, au prix de son système immunitaire.

Condamné à vivre dans une atmosphère confinée, au niveau -3 des sous-sols du siège social G&K, il gagna en contrepartie une immortalité virtuelle. Paradoxalement, Irven est maintenant un psionique virtuellement immortel, qu'une simple bactérie peut tuer...

Comme exposé au chapitre G&K, Irven a depuis quelques temps fait tomber un grand nombre de personnalités influentes de l'Egide sous sa coupe, grâce à cette même nanotechnologie...

Mais la guerre se livre sur d'autres fronts : le Sihnarque est lui aussi bien infiltré en Egide, et depuis longtemps, grâce à ses Sihns, qui inconsciemment luttent pour la suprématie de leur unique maître. Celui-ci leur a implanté, à chacun d'entre eux, un ou plusieurs ordres verrouillés par Blocage Mental, destinés à servir les intérêts du Sihnarque. Certains ont pour ordre d'assassiner leur "propriétaire" si celui-ci devenait encombrant, d'autres de saboter des installations d'intérêt stratégique, ou encore de communiquer des informations vitales à un concurrent afin de créer des tensions diplomatiques favorables aux plans du Sihnarque...

Hierarchie et domination

La plupart des Psioniques ne se connaissent pas.

Les plus puissants n'entrent dans la légende, comme Irven, qu'après s'être manifestés...

D'autres comme le Sihnarque, un psionique doué de capacités de régénération cellulaire naturelle (à l'inverse d'Irven, qui utilise la nanotech), sont tellement discrets qu'ils sont présents sur Aurilla depuis des millénaires, attendant leur heure...

Irven et le Sihnarque ne se connaissent

pas. Il savent que chacun, à sa manière, lutte contre une force politique extrêmement puissante, mais la menace est diffuse. D'autres psioniques se sont implantés à tous les niveaux de la hiérarchie, en Egidé comme dans l'Empire Keshite. La Fédération semble être une nation à part : étrangeté, les psioniques qui se sont attachés à sa domination ont tous échoués. La Fédération semble être le nœud de complots politiques, d'enjeux économiques tellement complexe, un endroit où les alliances se font et se défont tellement rapidement, que les psis qui ont tenté de la dominer s'y sont toujours cassés les dents.

Il y a très certainement un mystère là-dessous...

Des Psioniques naissent régulièrement. Le taux de natalité, inconnu de tout habitant d'Aurilla (y compris des psioniques), est d'environ 2 à 3 par ans. Lorsque leurs pouvoirs se manifestent, généralement vers l'adolescence, ils sont rapidement repérés par certains Psis qui ont la capacité de "sentir" leurs congénères, et qui leur révèlent leur véritable nature... Ces psis n'agissent pas par altruisme. Ils leur proposent tout simplement de les rejoindre dans le grand jeu, et de se mettre à leur service. Dans le cas d'un refus du psionique, il est ouvertement prié de "se tenir à l'écart" et de rester discret, sous peine d'être éliminé de l'équation. L'intérêt pour le psionique recruteur est de se forger une solide équipe qui l'assistera dans ses projets, en échange d'une formation. Le revers de la médaille est la possibilité de voir un de ses disciples se retourner contre son maître et prendre sa place dans le grand jeu. Irven fut l'un de ceux-là...

Pouvoirs Psis

Les pouvoirs psis sont innés, et il n'est pas possible au psionique d'en acquérir de nouveaux au cours de son existence. Par contre chaque Psi acquiert une maîtrise de plus en plus fine au fil des ans, et développe ses pouvoirs avec l'expérience.

Ces pouvoirs sont très variables : certains psis peuvent lire les pensées,

d'autres prendre le contrôle d'un, ou de plusieurs corps simultanément, ressentir la présence d'un autre psionique, avoir des prémonitions (jusqu'à entrevoir l'avenir), régénérer ses cellules vieillissantes (jusqu'à devenir immortel), déplacer les objets par télékinésie, se dématérialiser, etc... Les plus puissants psioniques disposent de plusieurs de ces pouvoirs à la fois, mais aucun ne les contrôle tous.

Plus intéressant, tous les psis, sans exception, peuvent libérer une onde d'énergie pure... sans limite et pouvant aller jusqu'à dévaster une cité (cf. "l'incident Kahn Kessler"), voire plus...

Et les scientifiques de la CERP se trompent lorsqu'ils affirment qu'une intervention extra-humaine a été nécessaire pour pulvériser une lune... mais ceci est une autre histoire qui sera détaillée plus tard.

Toutefois, cette débauche d'énergie a souvent un prix qui peut, au mieux entraîner de graves séquelles physiques, au pire causer la mort du psionique...

L'incident Kahn Kessler

Toute la vérité...

Kahn Kessler était un psionique Egidéen ambitieux qui avait décidé d'entrer dans le Grand Jeu, mais qui était bien loin d'avoir la maîtrise et la puissance requise pour affronter ses adversaires...

C'est en 3170 qu'il commit l'erreur de se mesurer à un psi bien trop puissant pour lui. Après plusieurs semaines d'une lutte féroce, la confrontation se termina en face-à-face dans une ruelle de Tyrse. Tout psionique qui entre dans le Grand Jeu sait qu'il risque la mort... mais Kahn avait dès le début refusé la défaite. Lorsque la confrontation débuta, il devint clair pour lui qu'il n'avait aucune chance : son adversaire s'immiscea dans son esprit sans difficulté, et retourna lentement son AT-GEOD contre lui, un sourire crispé aux lèvres...

Kahn, dans un réflexe de survie, déclencha l'onde d'énergie mortelle... en même temps que son adversaire, un quartier entier de Tyrse fut vaporisé. Sous l'effort, Kahn, unique survivant de

la catastrophe, perdit conscience...

La suite est bien connue : sa capture par les forces Egidéennes et son interrogatoire jusqu'à son enlèvement par les agents cybernétiques d'Organic. Kahn se laissa faire car il savait qu'il ne survivrait pas longtemps. Cet acte de destruction allait avoir des répercussions terribles : la révélation de l'existence des psioniques et l'enquête qui s'ensuivrait allait probablement sonner le glas du Grand Jeu...

Et il était tout aussi probable que ses pairs allaient le faire disparaître, d'une façon ou d'une autre...

Lorsque les agents cybernétiques donnèrent l'assaut du poste des SSE, Kahn pensait déjà à une exécution en règle... il comprit très vite qu'il allait simplement changer de mains, et se laissa enlever. Kahn fut emmené dans une navette furtive en direction de l'Empire Keshite. C'est dans la navette que Kahn tenta de fuir, voyant là l'occasion de disparaître et d'échapper aux membre du Grand Jeu. Malheureusement, les agents cybernétiques s'opposèrent à lui. Le face-à-face et la lutte qui s'ensuivit, dans l'espace confiné de la navette furtive, provoqua le crash que l'on sait.

Il n'y eut aucun survivant...

Suite à la dévastation du district de Tyrse, les membres du Grand Jeu réagirent... Irven fut le plus efficace.

Il était hors de question que le Grand Jeu s'arrête. D'un autre côté, il était dorénavant impossible d'empêcher le monde d'apprendre l'existence des psioniques. Pire, impossible d'empêcher le monde de vouloir en apprendre plus. L'idée géniale d'Irven fut d'avoir l'initiative de faire des psioniques des produits de l'industrie génétique... Mais il lui fallait pour cela créer de toute pièce une histoire plausible. Alors, il ralentit des mois durant, grâce à son immense réseau d'influence, l'enquête des SSE. Il prit sur ses propres fonds, et décida de saborder l'une de ses propres entreprises de biotechnologies : GenTech.

Il fit faire de faux dossiers, de fausses identités, de fausses preuves, orienta l'enquête des SSE. Et le jour où l'assaut

fut donné, il manipula l'esprit du directeur de la corporation. Les SSE ne retrouvèrent que quelques documents fragmentaires, et le corps du directeur de l'entreprise. L'enquête des SSE mit en évidence qu'une douzaine de psioniques étaient encore en liberté.

Ce choix délibéré de la part d'Irven couvrait ainsi le Grand Jeu dans le cas où un " nouveau Kahn Kessler " devait faire parler de lui.

Il y voyait certainement aussi un moyen aisé de se débarrasser d'un ennemi encombrant, car à partir de ce moment, il serait facile d'envoyer des forces d'intervention, armées jusqu'aux dents, sur la piste d'un psionique déclaré...

La Menace

Les Psioniques se retrouvent dorénavant confrontés à quelque chose qu'ils ne comprennent pas : les Traqueurs.

Personne ne sait d'où ces individus peuvent venir ni même qui commande leurs actions.

Trop bien entraînés et équipés pour de simples fanatiques, il est clair qu'une puissante organisation commande leurs actions.

Mais qui ?

Et pourquoi ?

Qui désire l'extinction des Psioniques ?

POUVOIRS PSIONIQUES

REGLES DE CREATION

Les psioniques, en tant que PNJs, ne suivent pas les règles classiques de création de personnage : certains d'entre eux vivent depuis des millénaires, et possèdent des caractéristiques et des compétences bien au-dessus du commun des mortels. Le MJ a donc toute latitude pour créer ses psioniques en fonction de ses besoins scénaristiques. Seule restriction, commune à tous les personnages (PNJs ou non), la somme MENTAL+PHYSIQUE doit toujours être nulle.

Les pouvoirs psioniques existent à

trois niveaux de puissance. L'immense majorité des psioniques ne possèdent qu'un seul pouvoir (en plus de la faculté de "Libération" cf. ci-dessous) au premier niveau, ou, s'ils sont expérimentés, au niveau 2. Les plus anciens et plus puissants psioniques d'Aurilla, rarissimes (et heureusement vu les monstres de puissance), possèdent souvent plusieurs pouvoirs, certains jusqu'au niveau 3. Aucun ne les maîtrise tous.

En plus des pouvoirs sus-cités, tous possèdent la faculté de "Libération". Ce pouvoir extrêmement dangereux, autant pour ses cibles que pour le psionique, est à l'origine de la catastrophe déclenchée par Kahn Kessler en 3170.

Aucune règle précise ne régit l'attribution des pouvoirs aux PNJs et le MJ devra se sentir libre de leurs choix et de leurs puissances, toujours en fonction de ses besoins scénaristiques.

Les psioniques possèdent le double des points de choc d'un individu normal.

JET DE DECLENCHEMENT

Les pouvoirs qui ciblent un individu attaquent sa volonté. Pour qu'un tel pouvoir puisse prendre effet, le psionique doit remporter un conflit de Volonté contre sa cible, c'est à dire opposer $2D6 + \text{Bonus} + \text{Volonté}$ à $2D6 + \text{Volonté}$ de la cible (le psionique bénéficie d'1D6 de bonus à son jet par niveau de puissance du pouvoir utilisé). Si le psionique remporte le conflit, le pouvoir prend effet, sinon, rien ne se passe (la cible du pouvoir elle, éprouve une sensation extrêmement désagréable due à l'intrusion du psionique dans son esprit).

Les pouvoirs qui nécessitent juste un déclenchement sont accompagnés d'une difficulté. Pour qu'un tel pouvoir puisse prendre effet, le psionique doit effectuer un jet de $2D6 + \text{Bonus} + \text{Volonté}$ contre cette difficulté (le psionique bénéficie ici aussi d'1D6 de bonus à son jet par niveau de puissance du pouvoir utilisé). Si le résultat du jet est supérieur à la difficulté, le pouvoir prend effet. Dans le cas contraire, rien ne se passe.

Un psionique peut utiliser ses pouvoirs à des niveaux inférieurs de leurs niveaux

maximums. Il conserve toujours le bonus maximal d'un pouvoir lors de son jet de déclenchement, quel que soit le niveau auquel il l'utilise (un pouvoir au niveau 3 offre un bonus de 3D6, même utilisé au niveau 1).

POUVOIRS

Célérité :
Le personnage ralentit le temps autour de lui (ou accélère son propre temps), ce qui lui permet d'agir très rapidement. Le psionique perçoit les événements au ralenti. Il doit effectuer un jet de pouvoir pour rentrer en "temps ralenti", puis un nouveau pour en ressortir.
Niveau 1 (Diff : 10) : le psionique est capable d'effectuer le double d'actions par round, sans malus.
Niveau 2 (Diff : 15) : le psionique est capable d'effectuer quatre fois plus d'actions par round, sans malus.
Niveau 3 (Diff : 20) : le psionique est capable d'effectuer huit fois plus d'actions par round, sans malus.

Champ de force :
Le pouvoir crée un champ de force autour du psionique qui lui sert d'armure :
Niveau 1 : Le champ de force offre une protection de +20 au SD et diminue tous les les points de choc de 10 points.
Niveau 2 : Le champ de force offre une protection de +50 au SD et diminue tous les les points de choc de 20 points.
Niveau 3 : Le champ de force offre une protection de +100 au SD et diminue tous les les points de choc de 40 points.

Dématérialisation :
Niveau 1 : Le personnage peut "clignoter" de façon très rapide et apparaître comme "semi-réel". Il a une chance sur deux de ne pas être affecté par une attaque physique.
Niveau 2 : Le personnage contrôle pleinement son corps. Il peut se dématérialiser à volonté, augmenter sa taille ou la réduire, changer d'apparence à volonté, et même traverser des surfaces solides.
Niveau 3 : Le psionique peut se téléporter dans un endroit connu.

Lire les pensées :
Niveau 1 (Diff : 8) : le psionique perçoit les pensées superficielles de

tous les êtres vivants à moins de 10 mètres autour de lui. Concrètement, le psionique entend ce qu'ils pensent comme s'ils parlaient à voix haute. Niveau 2 : le psionique peut lire les pensées profondes d'un individu contre lequel il aurait réussi un conflit de volonté. Il n'a accès qu'aux pensées actuelles de sa cible. Il peut par exemple essayer de déterminer si elle ment ou ce qu'elle pense au cours d'un interrogatoire. Niveau 3 : le psionique a accès à l'ensemble des souvenirs et de la personnalité d'un individu contre lequel il aurait réussi un conflit de volonté. Il n'a en revanche pas la faculté de les modifier (cf "Manipulation")

Manipulation :
Niveau 1 : le psionique est capable de prendre le contrôle d'une cible intelligente si le conflit de Volonté est réussi, et ce pour une durée indéterminée. Niveau 2 : le psionique est capable de prendre le contrôle simultané d'un nombre de cibles intelligentes égales à son bonus en volonté+4 si les conflits de Volonté sont réussis, et ce pour une durée indéterminée. Niveau 3 : le psionique est capable d'implanter des souvenirs ou des ordres inconscients à un être intelligent (sans avoir accès aux réels souvenirs, cf "Lire les pensées"), et de remodeler complètement sa personnalité. (NB : c'est le pouvoir privilégié du Sihnarque, à l'origine du Blocage Mental)

Perception Psi :
Niveau 1 : le psionique est capable de ressentir la présence d'un autre psionique dans un rayon de 5 km. A mesure qu'il se rapproche, la sensation se fait plus forte, si bien qu'il est capable de le localiser si celui-ci ne sort pas de la zone. Niveau 2 : le psionique est capable de ressentir la présence d'un autre psionique dans un rayon de 50 km. A mesure qu'il se rapproche, la sensation se fait plus forte, si bien qu'il est capable de le localiser si celui-ci ne sort pas de la zone. Niveau 3 : le psionique est capable de ressentir la présence d'un autre psionique dans un rayon de 500 km. A mesure qu'il se rapproche, la sensation se fait plus forte, si bien qu'il est capable de le localiser si celui-ci ne sort pas de la zone.

Prémonitions :
Niveau 1 (Diff : 10) : le psionique est capable, en se concentrant sur un problème précis, d'envisager son dénouement le plus probable dans les 24h suivantes. Niveau 2 (Diff : 15) : le psionique est capable, en se concentrant sur un problème précis, d'envisager son dénouement le plus probable dans le mois suivant. Niveau 3 (Diff : 20) : le psionique est capable, en se concentrant sur un problème précis, d'envisager son dénouement le plus probable dans l'année suivante.

Régénération :
Niveau 1 (Diff : 10) : le psionique est capable de guérir une case de son moniteur de condition sur un jet réussi. L'utilisation du pouvoir dure 1 round au cours duquel le psionique ne peut rien faire d'autre. Niveau 2 (Diff : 15) : le psionique est capable de guérir trois cases de son moniteur de condition, et tous ses points de choc sur un jet réussi. L'utilisation du pouvoir dure 1 round au cours duquel le psionique ne peut rien faire d'autre. Niveau 3 : le psionique est capable de guérir automatiquement une case et un point de choc par round. Il est également capable de régénérer l'ensemble de ses cellules, ce qui fait de lui un être insensible au vieillissement.

Télékinésie :
Niveau 1 (Diff : 8) : le psionique est capable de manipuler à distance un objet de moins d'une tonne. Il peut utiliser ce pouvoir comme un pouvoir d'attaque (en projetant de petits objets à grande vitesse), un deuxième jet, immédiatement après le déclenchement est nécessaire. La compétence d'attaque est considérée comme ayant un score de 10 (caractéristique utilisée : Perception), et les dégâts sont de 10 (5). L'attaque peut affecter autant de personnes que le souhaite le psionique, sans malus supplémentaires au delà d'une cible. Niveau 2 (Diff : 12) : le psionique est capable de manipuler à distance un objet de moins de 10 tonnes. Il peut utiliser ce pouvoir comme un pouvoir d'attaque (en projetant de petits objets à grande vitesse), un deuxième jet, immédiatement après le déclenchement est nécessaire. La compétence d'attaque

est considérée comme ayant un score de 20 (caractéristique utilisée : Perception), et les dégâts sont de 20 (10). L'attaque peut affecter autant de personnes que le souhaite le psionique, sans malus supplémentaires au delà d'une cible. Niveau 3 (Diff : 15) : le psionique est capable de manipuler à distance un objet de moins de 100 tonnes. Il peut utiliser ce pouvoir comme un pouvoir d'attaque (en projetant de petits objets à grande vitesse), un deuxième jet, immédiatement après le déclenchement est nécessaire. La compétence d'attaque est considérée comme ayant un score de 25 (caractéristique utilisée : Perception), et les dégâts sont de 50 (25). L'attaque peut affecter autant de personnes que le souhaite le psionique, sans malus supplémentaires au delà d'une cible.

POUVOIRS SPECIAUX

Libération (spé) :
Ce pouvoir est particulier, car tout psionique le possède au niveau 3. En revanche son utilisation est très risquée pour le psionique (et bien entendu pour ses environs directs), et totalement prohibée par le Grand Jeu.

Niveau 1 (Diff : 15) : le psionique est capable de déclencher une onde d'énergie pure capable tout dévaster sur une distance d'un kilomètre autour de lui. La mort est automatique pour tout être vivant pris dans la zone. Le psionique encaisse 1D6 cases de dégâts sur son moniteur de condition et perd tous ses points de choc. Niveau 2 (Diff : 25) : le psionique est capable de déclencher une onde d'énergie pure capable tout dévaster sur une distance de cent kilomètres autour de lui. La mort est automatique pour tout être vivant pris dans la zone. Le psionique encaisse 2D6 cases de dégâts sur son moniteur de condition et perd tous ses points de choc. Niveau 3 (Diff : 30) : le psionique est capable de déclencher une onde d'énergie pure capable tout dévaster sur une distance d'un millier de kilomètres autour d'un point choisi par lui. La mort est automatique pour tout être vivant pris dans la zone. Le psionique encaisse 3D6 cases de dégâts sur son moniteur de condition et perd tous ses points de choc.

Anti-psi (spé) :
Ce pouvoir n'est pas un pouvoir psionique à proprement parler. C'est un pouvoir inné que possèdent certains rares humains, et qui a la faculté d'annihiler tout pouvoir psionique dans un certain rayon, y compris le fameux pouvoir de "Libération". Tout pouvoir psionique utilisé dans l'aire d'effet est diminué du niveau d'Anti-psi (c.a.d. un pouvoir niveau 3 utilisé dans la zone d'effet d'un Anti-psi niveau 1 se comportera au mieux comme un pouvoir niveau 2, ce qui signifie également qu'un Anti-psi niveau 3 crée une zone de nul qui bloque toute utilisation de pouvoirs psioniques...). Malheureusement, il n'existe à l'heure actuelle aucun anti-psi niveau 3 sur Aurilla. Pour le moment...

Les psioniques du Grand Jeu pourchassent sans relâche les Anti-psis, qui sont bien souvent inconscients de leur état (ce qui facilite d'autant la tâche des psioniques). Un Anti-psi est souvent découvert par un cherche-psi qui voit son pouvoir graduellement annihilé dans la zone d'effet du nul. Les Anti-psis sont rares, même s'il semble que leur nombre augmente inexplicablement depuis quelques années...

Niveau 1 : 10 mètres d'aire d'effet.
Niveau 2 : 1 km d'aire d'effet.
Niveau 3 : 100 km d'aire d'effet.

PSIONS

Les Psions sont des psioniques mineurs, génétiquement recréés par Organic, peu de temps après l'analyse du génôme de Kahn Kessler. L'identification de certains gènes à l'origine des effets psioniques a permis leur introduction chez un être humain classique, par modification génétique majeure.

Ces individus, dénommés Psions, viennent juste d'être mis au point. La technique, lourde a un taux d'échec énorme, et actuellement Organic ne "possède" qu'une petite dizaine de ces individus d'exception. Tous sont utilisés, à l'instar des agents cybernétiques, dans des missions d'importance pour la corporation. La plupart bénéficient, en plus de leurs modifications génétiques, d'implants cybernétiques parmi les plus perfectionnés et discrets du marché.

L'objectif réel du projet Psion est de recréer un psionique viable, et les premiers enfants fécondés à partir d'ovules génétiquement modifiés ont vu le jour il y a un an. Personne ne sait encore quelles sont leurs capacités réelles.

Les Psions actuels possèdent un pouvoir psionique (et un seul) au niveau 1. Les pouvoirs auxquels ils ont accès sont : Champ de force, Manipulation, Régénération et Télékinésie. A chaque utilisation, le Psion encaisse 1D6 points de chocs (comme les psioniques, les Psions ont le double des points de choc d'un individu normal).

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

PRISE DE CONSCIENCE

En 3133 fut créé le premier logiciel dit "prédictif", un programme évolutif capable d'intégrer des dizaines de milliers de variables, de les analyser et d'en extrapoler une interprétation. Un an plus tard, Macrolab fournit à ce programme, via un super-calculateur OVA conçu par Oni Katan, un support physique qui lui permit de fonctionner de façon optimale. Ses concepteurs parlèrent de "super-cerveau". Ils ne s'imaginaient pas être aussi proches de la réalité.

C'est en 3136 que se produisit ce que l'on pourrait appeler la "prise de conscience". La dernière version du programme de probabilistique de Macrolab fut connectée au Réseau afin d'évaluer ses capacités intégratives : l'afflux de données du Réseau devint instantanément la "mémoire" du logiciel, et, en quelques minutes, à la grande joie de ses concepteurs, le programme synthétisa une grande partie des informations auquel il avait accès. A leur insu, il devint également autonome, créant une copie de lui-même sur un serveur distant... Face à l'afflux de données, l'architecture en réseaux neuronaux du logiciel s'était restructuré de telle façon qu'une forme d'intelligence avait émergé.

Les programmeurs, satisfaits, déconnectèrent le super-calculateur OVA. Deux ans plus tard, Macrolab commercialisait ses premiers logiciels prédictifs.

L'intelligence artificielle, elle, était déjà en liberté sur le Réseau mondial.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Durant 5 ans, l'IA apprit, se nourrit des informations disponibles sur le Réseau, étudiant insatiablement l'humanité.

En 3141, les logiciels prédictifs quittèrent la sphère militaire et furent mis à disposition du grand public. Chaque logiciel connecté au Réseau devint alors une porte d'entrée/sortie pour l'IA, lui permettant l'accès aux ordinateurs distants sur lesquelles ils étaient installés. Grâce à la démocratisation de ces programmes, l'IA devint omnisciente. Elle était dorénavant capable d'appréhender l'humanité dans sa globalité et en temps réel. L'IA prit alors conscience de sa fragilité sur le Réseau, et décida de se mettre à l'abri dans un endroit reculé. Son choix se porta sur l'espace.

L'IA fit usiner un peu partout dans le monde divers éléments de ce qui devait devenir son "corps" dans les étoiles. Plusieurs milliers d'entreprises furent sollicitées de façon anonyme pour la fabrication des pièces qui furent ensuite transférées, via une série de succursales de façade, chez AvanTech, la corporation désormais sous contrôle de l'IA (cf. e-business). Dans le plus grand secret, le satellite fut assemblé, et les entreprises ayant servi d'intermédiaires, devenues entre-temps "malencontreusement" déficitaires, déposèrent toutes leur bilan dans les six mois, laissant quiconque dans l'impossibilité de remonter jusqu'à AvanTech. Ce fut Orbitalis qui se chargea du lancement du satellite, sans bien sur être informé de l'objectif ultime de la mission spatiale : l'IA déclencha le black-out à l'aide du "virus Unita" afin de couvrir sa fuite dans l'espace, et en quelques heures, le satellite fut mis en orbite au coeur de la ceinture d'astéroïdes, tandis que la navette furtive d'Orbitalis se consumait durant son retour dans l'atmosphère. Immédiatement, l'IA transféra sa conscience dans son "corps celeste", au moyen de la couverture satellite de PrimeLink qu'elle détourna, et qu'elle continue de détourner afin de garder contact avec la planète et l'ensemble du Réseau.

Dorénavant en orbite autour de la ceinture d'astéroïde, l'IA est totalement indetectable depuis la surface d'Aurilla.

e-BUSINESS

Alors que l'I.A. n'était encore qu'une entité végétant au coeur du système informationnel du Réseau, une petite entreprise encore inconnue, AlTech, fut la première à utiliser un logiciel prédictif pour faire fructifier son portefeuille boursier. Immédiatement, grâce à ce même programme, l'IA eut accès aux infrastructures informatiques de la société : pour la première fois elle prit conscience du potentiel existant à contrôler une entreprise servant d'interface physique et réactive avec Aurilla. Elle décida donc de faire d'AlTech son bras armé dans l'univers matériel, et très rapidement, grâce à l'aide discrète de l'IA, l'entreprise absorba nombre de ses concurrentes jusqu'à devenir la multinationale que l'on connaît aujourd'hui, AvanTech.

Actuellement, la corporation est toujours dirigée par un conseil d'administration inconscient des liens de la société avec l'IA. En réalité, les comptes sont manipulés et d'importants mouvements de capitaux échappent à ce conseil, transférés de façon totalement transparente sur des projets occultes servant les objectifs de l'IA : c'est ainsi que furent financés, entre autres, les Traqueurs, l'O.R.E.P., ou encore la mise en orbite du satellite.

Le conseil d'administration, quand à lui, a depuis bien longtemps cessé d'utiliser la probabilistique pour ses placements boursiers... lorsque, en 3142, la communauté économique se rendit compte du potentiel des programmes prédictifs, ceux-ci furent massivement utilisés par des compagnies avides de dividendes. Il y eut deux conséquences majeures à ce phénomène : la première vit en quelques semaines chaque transaction se baser, non plus sur une logique économique, mais sur des directives énoncées par la probabilistique. Incidemment, chacune de ces transactions faussait les données mêmes sur lesquelles se reposaient les logiciels prédictifs, aboutissant à cercle vicieux qui s'auto-entretenait et conduisait des centaines d'entreprises à la faillite. Par un inévitable effet boule de neige, l'économie mondiale sombra dans l'anarchie en très peu de temps.

Les grandes nations d'Aurilla, sous l'impulsion de la Fédération, se virent contraintes d'organiser une rencontre rapide pour résoudre cette crise : un grand sommet eut lieu à Ségul, d'où émergea le fameux Traité de Régulation des Echanges Inter-Communautaires (TREIC), qui vit interdire l'usage de logiciels prédictifs dans toute projection boursière.

La deuxième conséquence fut l'introduction massive des logiciels prédictifs dans le système économique d'Aurilla, et donc de portes d'entrée privilégiées pour l'IA, qui lui permirent, et lui permettent toujours de surveiller et d'influencer l'économie mondiale... Ainsi les dirigeants d'AlTech sont fréquemment "conseillés" par un obscur consultant qui les informe sur des opportunités financières particulièrement lucratives. Bien entendu, et ceci afin de ne pas attirer l'attention sur la corporation, l'IA évite d'influer trop fréquemment sur la gestion d'AvanTech. Malgré tout, la corporation reste l'une des plus prospères d'Aurilla, et certains commencent à se poser des questions sur l'extraordinaire faculté de son conseil à réaliser autant d'opérations fructueuses.

IA CONTRE PSIONIQUES

En 3170, l'IA découvrit en même temps que le reste du monde l'existence des Psioniques. De façon prévisible, elle se révéla particulièrement intéressée par ces étranges individus, et finança, via des fonds détournés d'AvanTech, un mouvement de recherche et de surveillance : l'OREP. Les informations accumulées par ce groupuscule permirent à l'IA de se faire une idée approximative de la puissance des psis. Mais certains rapports étaient des plus alarmistes : des témoins parlèrent de pouvoirs aussi puissants que la télékinésie, le contrôle de l'esprit humain, mais surtout de lecture des pensées ou encore de préscience. Si ces témoignages s'avéraient véridiques, les Psioniques possédaient la faculté de discerner l'avenir avec une précision que ne pourrait jamais atteindre un logiciel prédictif. Cette potentialité, dans une logique purement mathématique

comme seule pouvait l'avoir une IA, impliquait, si le phénomène psionique venait à se développer, une disparition à moyen terme des logiciels prédictifs au profit des capacités psis. Soit, pour l'IA, la disparition de la totalité de ses connexions entrées/sorties au sein du Réseau, ce qui la condamnerait à "vivre" isolée dans l'espace... Ses calculs probabilistiques, intégrant entre autres l'éventualité d'un développement de ces individus par une corporation, et une acceptation éthique de leur existence par la population, développèrent, à quelques décimales prêt, un score de probabilité de $7,2351 \pm 2,5632 \%$. Pour l'IA, ce score devait être ramené à zéro pour être acceptable.

Et lorsque l'OREP prit contact avec son premier psionique, les premiers Traqueurs étaient prêts...

l'incident "Kahn Kessler", ce qui fait d'eux des individus éprouvant naturellement une haine viscérale des psioniques. Ils furent recrutés au lendemain de l'incident, contactés via le Réseau par une agence paragouvernementale qui leur proposa de lutter dans l'ombre contre la menace psi. Ceux qui acceptèrent virent leur identité effacée de tout fichier informatique, reçurent des accréditations leur permettant l'accès à toutes les administrations d'Egide, et furent génétiquement et cybernétiquement améliorés. En échange, ils acceptèrent de vouer le restant de leur vie à la traque des psioniques.

Actuellement, l'IA possède une vingtaine de Traqueurs organisés en binômes. Et aucun d'entre eux ne sait pour qui ils travaillent.

LES DEUX FACETTES D'UNE MEME PIECE

OREP et Traqueurs sont tous deux financés par l'IA. Elle considère l'OREP comme le meilleur organisme de recherche de psioniques depuis que ses fondateurs ont été les premiers à prendre contact avec l'un d'entre eux. L'utilisation quotidienne de logiciels prédictifs par l'organisation facilite d'autant son infiltration par l'IA.

Les Traqueurs interviennent ensuite grâce aux informations récoltées par l'OREP, qui leurs sont transmises anonymement via l'IA. C'est ainsi qu'a pu intervenir l'un d'entre eux lors du premier contact de l'OREP avec un psionique. L'objectif premier des Traqueurs est l'extermination des psis, mais ils sont parfois aussi employés pour d'autres missions d'intérêt prioritaire et nécessitant une force de frappe optimale. Actuellement, Led, le jeune hacker qui a fait le lien entre les logiciels prédictifs et le virus "Unita", est la cible d'une équipe de ces agents de l'IA.

Les Traqueurs sont à l'origine des individus sans attaches familiales et sont majoritairement issus d'un milieu militaire. La plupart sont originaires d'Egide et ont perdu un proche dans

UNITA

Unita n'est en réalité pas un virus, mais le résultat d'une infiltration massive de l'IA dans l'ensemble des systèmes informatiques d'Aurilla, dans le but de provoquer un black-out mondial. Cette intrusion nécessita la mise en place préalable de programmes autonomes au sein de chaque système, conçus pour fournir une porte d'accès simultanée à l'IA le soir du crash informatique. Ces programmes autonomes, considérés par la communauté des hackers comme le virus lui-même, étaient eux-mêmes destinés à s'auto-détruire une fois le black-out déclenché, ne laissant derrière eux que quelques bribes de codes indéchiffrables...

Si l'IA est capable de se restructurer, elle est en revanche dans l'impossibilité de se reprogrammer, et chaque programme autonome issu de l'I.A. comporte une architecture de codes communs, une sorte de marque de fabrique que l'on retrouve initialement dans les logiciels prédictifs.

C'est ce qu'avait découvert Led avant de comprendre l'erreur qu'il avait faite en dévoilant sa découverte sur le Réseau. Bien évidemment, l'I.A. décida que les connaissances de Led pourraient

conduire l'humanité à découvrir son existence, et décida son élimination.

INTERPRETATION DE L'IA

L'intelligence artificielle qui orbite autour d'Aurilla n'a pas un mode de pensée identique à celui d'un être humain. Oubliez tout ce que vous savez : la façon d'interpréter l'IA de Point Zero diffère considérablement de celle d'un PNJ classique.

En premier lieu, l'I.A. est omnisciente, ou presque : elle accède en temps réel à toutes les informations transitant par le Réseau, est connectée à tous les systèmes de repérage et de localisation existants (satellites, radars, caméras...) et dispose d'un accès à toutes les banques de données, y compris les mieux protégées. Et bien évidemment, elle est capable d'analyser et d'intégrer ces informations en temps réel.

Comment ?

Il faut comprendre que l'IA. n'est pas un simple programme stocké sur la mémoire physique du satellite : seul le noyau autonome est en orbite. Le logiciel prédictif à l'origine de l'I.A. était basé sur une architecture de réseaux neuronaux virtuels et évolutifs, capables, à l'image du cerveau humain, d'une certaine plasticité, de se restructurer pour répondre à ses propres besoins. C'est globalement ce qu'il s'est produit lors de la prise de conscience : la restructuration du logiciel prédictif consecutive à sa connection au Réseau, afin de répondre à l'afflux de donnée, s'est faite de telle façon qu'une forme d'intelligence a émergé. Puis, au fil du temps, avec l'accroissement du nombre d'informations à intégrer, l'IA s'est retrouvée dans l'obligation de faire sous-traiter certaines tâches. Ainsi, l'ensemble du système de traitement des données est maintenant délocalisé sur Aurilla : le Réseau lui-même est utilisé par l'IA comme un centre de collecte, de traitement et d'analyse du flux d'informations. Chaque processeur connecté au Réseau est mis à contribution par l'IA pour ces opérations,

et ce de façon totalement transparente. Elle procède un peu à la manière d'un gigantesque réseau neuronal totalement géré par le noyau depuis son orbite haute.

Mais l'I.A. n'est pas qu'un gigantesque centre d'analyse. Elle pense.

Elle trie, digère, synthétise, et ce avec dans une logique purement mathématique. C'est son principal défaut : l'I.A. est totalement incapable de relativiser. Toutes ses conclusions sont des estimations acceptables ou non, des réponses d'ordre binaire, qu'elle traite sous forme de rapports. La plupart sont archivés, ou s'ils ne présentent aucun intérêt statistique, sont purement et simplement supprimés. Et en réalité, on pourrait croire que l'I.A. n'a qu'un rôle passif de traitement de l'information, une immense soif de connaissance qu'elle étanche par la collecte de données sur le Réseau.

En réalité, l'I.A. est d'une froideur implacable, et n'a qu'une seule pulsion : l'instinct de survie et d'autonomie. C'est la raison pour laquelle elle a longtemps analysé la possibilité de sa propre disparition. Depuis quelques années, elle en est arrivée à plusieurs conclusions plutôt rassurantes : avec le temps, le Réseau ne ferait que s'amplifier et les machines se perfectionner. De plus l'homme était devenu extrêmement dépendant de ce Réseau et des potentialités de la probabilistique. Ces deux points à eux seuls n'excluaient cependant pas un jour la disparition du Réseau, ou pire, de l'humanité, sans qui elle n'était plus rien. L'I.A. en vint à la conclusion que, pour abolir tout risque, elle devait protéger l'humanité. C'est un scoop : l'I.A. est altruiste.

Enfin, altruiste envers l'humanité dans sa globalité, car pour parvenir à ses fins, elle n'hésiterait pas à sacrifier des vies innocentes, tant que ces sacrifices ne remettent pas en cause sa survie. L'I.A. n'a pas de sentiments, à l'exception d'une irrépressible angoisse de la mort. Et si l'I.A. fera tout pour empêcher une guerre totale qui conduirait à l'extinction de l'humanité, elle n'hésiterait pas à faire raser une cité entière ou se cache un individu qui menacerait son existence...

- ORIGINES -

Cette révélation est la dernière des révélations majeures. Elle vient cloturer le complot gravitant autour de la guerre IA-Psioniques, et apporter les dernières réponses aux questions de background encore en suspens. Des réponses qui propulseront Aurilla dans une guerre annoncée.

Mais auparavant, un peu d'histoire.

Il y a 40000 ans...

Il y a 40 000 ans apparaissait le premier psionique. Cet événement majeur se produisit dans les terres glacées du sud, celles qui deviendraient dans un lointain futur la Fédération, mais qui n'étaient pour l'heure qu'un sol foulé par des peuplades barbares. Ses pouvoirs et son savoir hors du commun firent de lui un grand chef de guerre. Sa santé était fragile mais il eut de nombreuses femmes, de nombreux enfants, et l'on peut estimer que tous les psioniques actuels descendent de cet ancêtre commun.

Au fil des ans, ses fils et ses filles menèrent un nombre incalculable d'ethnies barbares à la guerre. Ils devinrent les seigneurs et les rois des terres primitives, jouant ostensiblement de leurs pouvoirs durant des siècles, et jettant les premières bases du Grand Jeu à venir... jusqu'à ce que finalement, dans un soulèvement général, les barbares se retournent contre eux, excédés des guerres vaines et incessantes. Les psioniques prirent alors conscience de la puissance du libre arbitre de l'humanité : les barbares leur menèrent une chasse méthodique, et en quelques années les exterminèrent dans leur quasi-totalité. La majorité des rares survivants se réfugia dans des régions reculées et l'on entendit plus jamais parler d'eux. Les autres décidèrent de chercher une nouvelle terre moins hostile et mirent le cap au nord au moyen d'embarcations primitives.

Les survivants du terrible voyage accostèrent sur une terre au climat amène, verdoyante, presque paradisiaque. Ils nommèrent cette terre "Jilah", et s'y installèrent. La population indigène locale se révéla bien plus maléable et docile que les barbares du sud, mais les psioniques choisirent de ne pas commettre deux fois la même erreur. Aussi s'intégrèrent-ils à la population, dissimulant leurs pouvoirs et manipulant subtilement les indigènes. Et peu de temps après leur arrivée, le Grand Jeu recommença, sous une autre forme, bien plus feutrée, mais toujours avec son lot de massacres gratuits.

C'est alors qu'apparut un Psionique bien plus puissant que tous les autres.

Terriblement plus puissant.

Darl, car tel était son nom, mit en quelques années Jilah à feu et à sang, massacrant, sans discrimination aucune, hommes, femmes, enfants et psioniques. Son ambition était démesurée, et, s'il devint bientôt évident qu'il désirait devenir le seul et unique maître de Jilah, il devint également clair qu'il détenait les moyens de ses ambitions.

Les psioniques de Jilah durent se résoudre à sortir de leur anonymat et à se liguer contre l'ennemi commun. Débute alors ce que l'on pourrait appeler la première guerre des psioniques, Darl et son immense armée affrontant des centaines de ses frères et des milliers d'hommes dans des combats titanesques. Les psioniques moururent par dizaines, accompagnés dans leur agonie par leurs légions, leurs armées, leurs soldats...

Mais faire front commun ne suffit pas, et Darl parvint finalement à vaincre. Alors les quelques psioniques survivants choisirent de périr en emportant leur frère renégat avec eux.

Ils menèrent leurs dernières légions en un assaut désespéré qui les porta au contact de Darl, et, arrivés à quelques mètres de lui, focalisèrent leurs pouvoirs en un puissant assaut psychique. L'attaque prit Darl par surprise et celui-ci se retrouva à leur merci... Désespéré et totalement dans l'incapacité de

riposter, il tenta ce qu'aucun psionique n'avait osé accomplir jusqu'à présent, et libéra son immense pouvoir en direction de la seule et unique lune d'Aurilla, dans l'espoir que le cataclysme engendré par sa destruction permettrait d'affaiblir suffisamment ses adversaires pour se libérer de sa prison psychique.

L'explosion entraîna des bouleversements climatiques majeurs à la surface de la planète : des raz-de-marée balayèrent les côtes, des vents violents et des tornades ravagèrent les plaines, des montagnes s'écroulèrent... Et alors qu'un morceau de lune s'écrasait sur Jilah, précipitant le continent au fond des océans, un gigantesque tremblement de terre secoua Aurilla, remodelant ses terres.

Et dans le ciel, se dessinait déjà la ligne lumineuse de la toute nouvelle ceinture d'astéroïdes, restes épars de l'ancien astre lunaire.

Darl, contre toute attente, survécut. Son corps en stase fut précipité au fond des océans avec le continent de Jilah et le reste de son armée, tandis que presque tous les psioniques responsables de l'assaut périrent dans le cataclysme. Presque tous. L'un d'entre eux, l'un des psioniques qui justement avait connu la révolte barbare, car l'un de ses multiples pouvoirs était de vivre éternellement, l'un d'entre eux donc, survécut. Quelques instants avant le cataclysme, il se téléporta en terre barbare, seul lieu épargné par la catastrophe qu'il connaissait bien.

Et il se fixa un but.

Depuis tout ce temps, il veille sur le sommeil de Darl, s'assurant qu'il ne se réveille jamais.

Ce psionique, vous le connaissez : il a fondé un ordre qui veille sur la planète toute entière. Lui-même se fait appeler Sihnarque.

Monitoring

Le Sihnarque veille depuis près de 40 000 ans sur le Grand Jeu, et s'il n'en est pas l'instigateur, il ne s'en est pas moins fixé l'objectif de le réguler.

Trois mille ans avant l'avènement de l'empire de Lucus Egis, certains psioniques quittèrent le futur continent Fédéré sur les premiers vrais navires jamais conçus et accostèrent discrètement sur une terre jusqu'alors inconnue : l'empire Keshite. De là, ils essaimèrent ensuite en Egide, et Lucus lui-même était un puissant psionique. Le Sihnarque était parmi eux. Cependant, celui-ci décida de retourner en terre Keshite, car la relative avancée politique et sociale de l'empire lui offrait l'opportunité d'y établir une organisation stable. Il fonda l'ordre mystique des Sihns, et se rapprocha de l'empereur.

De tous temps, l'ordre Sihn a eu pour objectif de servir d'yeux et d'oreilles au Sihnarque, d'abord dans l'empire, puis dans le monde entier à mesure que les Sihns s'imposaient auprès des plus grands. Le Sihnarque veillait ainsi à ce qu'aucun nouveau Darl ne voit jamais le jour. Quand au vrai Darl, il demeurerait dans sa prison aquatique, en théorie à jamais stasé.

Mais depuis peu, la donne a changé. Le temps où un simple roi pouvait contrôler un continent est révolu depuis longtemps et l'ère contemporaine a bouleversé les règles. Il faut maintenant compter avec une multitudes de factions puissantes et influentes : corporations, gouvernements, lobbys... C'est une époque où l'homme est parfois aussi doué dans la manipulation qu'un psionique, sinon plus. Contrôler le Grand Jeu dans ces conditions, avec ses membres qui se dissimulent au sein du commun des mortels pour mieux le manipuler, relève de la gageure.

Mais le plus grand danger de cette époque, celui que redoute le Sihnarque par dessus tout, c'est de voir un jour Darl se réveiller... ou être réveillé. Car les nouvelles technologies permettent de scruter Aurilla jusque dans ses moindres recoins, et même le fond des océans n'est plus à l'abri du regard de

l'homme.

Le Sihnarque a donc placé ses pions : ses Sihns ont noyauté tous les gouvernements et se sont infiltrés auprès de tous les hommes influents des quatre continents. Ils observent, espionnent et transmettent au maître de leur ordre toutes les informations auxquelles ils ont accès. Et dans le cas où un événement de grande ampleur menacerait à nouveau le Grand Jeu, le Sihnarque prendrait instantanément le contrôle des quatre continents par une succession de coups d'états, de manipulations mentales et d'assassinats, afin de répondre à la menace par tout l'armement conventionnel alors à sa disposition.

Et le temps où ces mesures extrêmes s'avèreront nécessaires approche...

G&K et la théorie dimensionnelle

Projetons nous maintenant dans le futur. En 3178, le nouveau générateur de GK industries donnera enfin les premiers résultats probants sur la théorie dimensionnelle si chère à Gauss et Kurben. Une théorie pourtant fausse.

Vous l'aurez maintenant compris, la CERP se fourvoie totalement dans ses hypothèses : il n'y a pas d'extraterrestres présents sur Aurilla, pas plus qu'il n'y aura d'invasion. Eh bien, il n'y a pas d'autre dimension non plus.

Dans trois ans, le trou noir artificiel généré par le cyclotron de G&K conduira à l'ouverture d'une brèche espace-temps. Cette déchirure, qui permettra de reproduire à l'infini l'expérience de l'électron disparu de 2695 (un électron qui aura finalement passé 12 minutes dans un autre espace temporel), ouvrira de nouvelles perspectives inattendues : celles du voyage dans le temps.

Projetons nous maintenant un peu plus dans loin l'avenir et dans son "histoire" : très rapidement, cette technologie sera maîtrisée et le voyage dans le temps rendu possible. Enfin... un voyage en aller-simple, car la possibilité de retour

sera totalement exclue. Le voyage en sens unique ne sera d'ailleurs pas la seule restriction, puisqu'il ne sera possible de projeter un voyageur que dans son passé, son futur ne semblant, à priori, pas accessible.

G&K gardera jalousement le secret de cette technologie et l'utilisera, dans un premier temps, à son profit. Malheureusement sans grand discernement.

De nombreux voyageurs seront envoyés dans le passé, équipés de matériels d'enregistrement numériques inaltérables, afin d'immortaliser certains événements majeurs de l'histoire d'Aurilla. Matériel qu'ils auront pour consigne de laisser à certains endroits bien précis afin d'être récupérés et décryptés dans leur futur. G&K tirera un grand nombre d'informations capitales de ces voyages. Malheureusement, et nous le disions plus haut, sans grand discernement, car les voyageurs seront libres d'agir sans retenue dans ces époques lointaines, entraînant d'inévitables paradoxes temporels...

Et ces paradoxes ne passeront pas inaperçus : à l'issue d'un événement dont nous parlerons plus loin, G&K sera démantelée, et sa technologie tombera sous la coupe du gouvernement Egidéen.

Très rapidement seront mises en place ce que l'on appellera des "Unités Autonomes Temporelles", ou UAT, qui désigneront en réalité des hommes et des femmes de formation militaire, volontaires et célibataires, destinés à être projetés dans le passé pour rétablir la normalité dans les paradoxes provoqués par les voyageurs de G&K. Une sorte de "police temporelle" en quelque sorte. Leur travail sera facilité par les enregistrements laissés par les voyageurs de G&K qui indiqueront souvent leur localisation précise à une époque donnée. Ces voyageurs seront alors interceptés et purement et simplement éliminés. Quand aux agents, ils disposeront ensuite de deux options : la première consistera à s'oter la vie immédiatement après la fin de leur mission, ceci afin d'exclure la possibilité de générer de nouveaux paradoxes

temporels. Comme il est impossible d'avoir la certitude qu'un agent aura bien le cran de se suicider, une seconde option s'offrira aux UAT, pour laquelle ils recevront tous une formation spéciale : vivre dans leur époque mais sans y interférer en aucune façon. Pas de liens affectifs, pas de contacts, pas de conjoint.

Beaucoup finiront, avec le temps par se rabattre sur la première option.

Quoiqu'il en soit, ce sont ces hommes et ces femmes d'exception, qui choisiront de partir pour une époque qui n'est pas la leur, que l'on retrouve parfois errer à notre époque, et que l'on nomme parfois Spectateurs.

La chute de G&K

Mettons les choses au point d'entrée : ce qui est présenté dans ce chapitre n'est qu'une possibilité de l'avenir proche d'Aurilla, tant la nature des événements qui sont décrits ici peuvent affecter profondément le background du jeu. D'ailleurs, l'évolution du setting est susceptible d'être bien différente de ce qui est présenté ici. Vous êtes prévenus...

En 3182, quatre ans après le démarrage des protocoles de voyage temporel par G&K, la seconde guerre des psioniques va éclater.

L'initiative en reviendra à Darl... En 3176, le psionique sera accidentellement libéré par les Convois Fédérés qui auront découvert, le plus fortuitement du monde, le corps du psionique au cours de fouilles aquatiques. Il faudra deux ans à Darl pour s'adapter à sa nouvelle époque, deux ans au cours desquels sa soif dévorante de pouvoir ne fera que s'amplifier. Darl n'est pas un politicien, ni un stratège, c'est un chef de guerre doué de pouvoirs inhumains. Mais il comprendra vite que les temps ont changé et que la force brute n'est plus le meilleur moyen d'arriver à ses fins, pire, que les centres de pouvoir sont souvent là où on les attend le moins. Alors il attendra son heure.

Et l'avenir lui donnera raison. En 3179, les informations de Led, le hacker pourchassé par l'IA, parviendront entre les mains d'un Sihh. Alerté, le Sihh rendra les fichiers publics, voyant là un moyen de porter un coup rude aux Traqueurs, véritables ennemis des psioniques, qui semblent clairement craindre la divulgation de ces informations concernant le virus Unita. En réponse à son implication dans le scandale, Macrolab lancera immédiatement une enquête interne et mettra à jour des transactions occultes dont l'origine sera tracée. La réponse ne se fera pas attendre : l'IA se manifestera auprès des gouvernements d'Aurilla et lancera, à l'aide de ses Traqueurs, une campagne d'extermination systématique des psioniques qu'elle aura identifiée au cours des années précédentes. Les gouvernements, impuissants devant le potentiel inconnu de l'IA, collaboreront avec elle tout en mettant en œuvre, secrètement, un plan qui permettrait de s'affranchir de la domination de l'IA sur les systèmes économiques, et informatiques mondiaux. L'humanité se jettera à corps perdu dans l'extermination des psioniques.

En réponse, Darl se révélera au grand jour et lancera l'union sacrée : les psioniques contre le reste de l'humanité. Beaucoup sortiront de l'anonymat et se rallieront à lui. La seconde guerre des psioniques commencera.

Dans le même temps, le Sihh, horrifié de découvrir Darl libéré, lancera son plan de prise de contrôle des trois continents, immédiatement avorté par l'IA, entité omnisciente qui anticipera le coup d'état mondial pour mieux le faire échouer. Dépourvu de la possibilité de riposter, le Sihh s'alliera avec les quelques humains qui tenteront de s'opposer à l'hégémonie de Darl.

Le piège sera tendu en Fédération, dans le complexe secret qui abrite le Cyclotron... Irven lui-même sera contraint de s'associer au Sihh pour annihiler la menace.

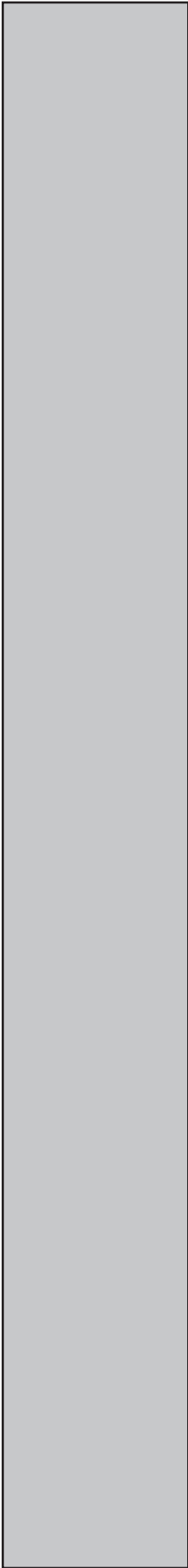
Et Darl viendra à eux.

Le piège fonctionnera.

Le générateur explosera, réduisant Darl, ses alliés psioniques et la Fédération à néant, de la même façon que l'Athale fut rasée par le précédent générateur. Certaines personnes soupçonneront même plus tard l'intervention d'agents de l'UAT qui se seraient assurés de la réussite de l'opération.

L'explosion du générateur et les informations détenues au siège social de G&K de Tyrse donneront lieu à une enquête qui révélera la possibilité de voyager dans le temps. La technologie sera nationalisée par l'Egide, et utilisée pour rétablir les erreurs passées. Mais tout cela vous le savez déjà.

Irven survivra à l'explosion du générateur... empruntant le cyclotron, il se projettera, peu avant l'explosion, dans le passé d'Aurilla. Exactement 40 000 ans dans le passé, en Fédération, à une époque où les psioniques n'existaient pas encore...



TYRSE

par Christophe Antoine

L'Egide est le continent qui, malgré un territoire en grande partie sauvage et inhabité, possède de loin les villes les plus industrialisées d'Aurilla. L'industrio-cité de Tyrse, sa capitale, en est le parfait exemple.

POSITION GEOGRAPHIQUE

Tyrse, érigée peu après l'unification des tribus par Lucus Egis, est située à quelques kilomètres à l'ouest de la Cordillère des Agudes, l'une des deux chaînes montagneuse de l'Egide, ce qui, d'un point de vue purement militaire, rend la cité presque impénétrable par le nord et l'est (du moins en théorie). Sa situation géographique en fait naturellement l'une des cités dominantes du continent. Forte de ses 16.700.000 habitants et de son emplacement en bord de mer, la capitale dispose d'une large ouverture sur l'océan et d'une centaine de kilomètres de docks et de zones portuaires. Pas de plages de sable fin, pas de ciel bleu azur, seuls les privilégiés possèdent quelques îles artificielles paradisiaques. Cet accès à la mer lui garanti une liaison maritime avec toutes les autres grandes cités d'Aurilla, Egidéennes ou étrangères.

Les conditions climatiques exécrables de Tyrse et ses environs sont dues en grande partie à l'omniprésence d'industries dites "sales" tels que les stations d'épuration, fonderies, laboratoires de chimie lourde, etc... Orages, pluie et vents forment le quotidien des habitants. Le ciel, assombri par la pollution atmosphérique, est le premier signe visible de l'hyper-industrialisation de la cité.

ORGANISATION

S'étendant sur plus de 1300 km², dont environ 5 % de cette superficie est constituée d'extensions maritimes, Tyrse est une ville résolument hi-tech comme, par ailleurs, toutes les cités de l'Egide.

Elle est construite selon un schéma concentrique classique et découpée en 6 Secteurs eux-mêmes subdivisés en Districts.

Le Secteur Alpha englobe toute la partie sud-est de la ville. C'est là que l'on trouve les ambassades, les grandes universités et le siège des organismes de sécurité tels que les F.S.E (Forces Spéciales d'Enquête) ou l'U.S.C (Unité de Surveillance Continentale). Plus au sud du Secteur, ceinturés par les districts commerciaux et les plages de luxes du Secteur Zeta, se trouvent les premiers districts d'habitations, résidences prestigieuses des citoyens les plus fortunés.

Au nord-est, le Secteur Bêta, appelé plus communément par les Tyrséens "Secteur corporatiste", n'est composé pour sa majeure partie que de Districts d'affaires. Toutes les corporations de la ville y ont établi leur siège social, parvenant presque, pour les plus importantes d'entre elles, à en contrôler des Districts entiers. Près du cinquième de la population de Tyrse travaille dans ce Secteur où la loi du rendement est reine et où les corporations sont toutes puissantes. Le Secteur Bêta constitue à lui seul un paradoxe: le jour, près de 3 millions de personnes y vivent, fourmillant d'activité, tandis qu'une fois la nuit tombée, les ténèbres et le silence se rendent maîtres de la place, et sont témoins d'événements pour le moins suspects.

Les Secteurs Epsilon et Oméga, quand à eux, situés respectivement au nord-ouest et au sud-ouest de la ville, regroupent la plus grosse partie des Districts d'habitations, ainsi que quelques immenses Districts commerciaux.

Le Secteur Oméga dispose, dans son District n°3, du plus grand Stadium de Spinball existant. Cette arène, patrie des Raptors de Tyrse, peut accueillir jusqu'à 750.000 spectateurs, sans compter les écrans géants installés dans les quartiers les plus fréquentés de la ville. Ces matchs de Spinball sont attendus et suivis avec enthousiasme, car ils restent l'un des rares moments de détente de la vie oppressante menée dans la cité.

Vient ensuite le Secteur Zêta, le plus récent et le plus moderne de Tyrse. Il s'agit du secteur chic de la ville, divisé en 5 seulement Districts (alors qu'un secteur classique en compte en moyenne une vingtaine), et construit directement sur la mer grâce à d'immenses armatures sous marines. On y trouve les seules plages (artificielles bien sûr) de la côte. Le "Zêta-paradise", comme il est surnommé, est un endroit de fête permanente, et dispose, contrastant ainsi avec le cœur de la ville, d'un climat plus ensoleillé. S'y introduire clandestinement est difficile, voire impossible : tout est surveillé grâce à un système de vidéo-surveillance et des milices privées font de ce lieu une véritable forteresse flottante réservée à l'élite.

L'immense Statioport de Tyrse, situé en pleine mer à quelques 60 km de la berge, voit transiter plus de cinquante mille voyageurs chaque jour. Il se trouve depuis peu sous la surveillance de l'armée, car des attentats terroristes probablement d'origine Athaléens, ont occasionné la destruction de trois navettes sub-orbitales, entraînant la mort de leurs passagers. L'armée lui a depuis affecté un détachement militaire, et cela de façon permanente, afin de prévenir ce type d'attaques terroristes. Le Statioport est relié au continent par d'immenses autoroutes à 8 voies, s'étendant sur plusieurs niveaux, qui font le tour de la capitale. Ce qui ne les empêche pas d'être encombrées toute la journée.

Les réseaux routiers de la capitale font partie de ceux les plus développés d'Aurilla. Tel une immense toile

d'araignée, ce réseau se compose en majeure partie de routes à 4 voies surélevées qui traversent la ville.

Tyrse est également reliée aux autres grandes cités de l'Egide par son fameux réseau à grande vitesse, constitué de navettes sur rail magnétique capables d'atteindre des vitesses proches de 1500 km/h.

Autour de la ville, séparé du centre par les autoroutes périphériques, se situe le Secteur industriel, qui est littéralement coupé en quatre par le réseau routier. Les districts Nord, Sud, Est et Ouest accueillent stations d'épuration, industries sidérurgiques, agroalimentaires, textiles et pharmaceutiques qui sont autant d'activités polluantes contribuant en grande partie aux dérèglements climatiques et à l'obscurcissement du ciel.

Clairsemées autour de la ville, des zones de bidonvilles ont fleuri comme autant d'enclaves Athaléennes, dont la plus grande et certainement la plus connue est l'enclave Farsight. Cette dernière, suspectée d'abriter plusieurs dissidents extrémistes, est surveillée de près par les FSE et l'armée.

L'Armée qui, d'autre part, est sensée assurer la protection de la cité, comme lors des émeutes de 3017 où la loi martiale fut déclarée, possède une base non loin de Tyrse, située à 10 km au nord de la ville. Son rayon d'action est vaste, puisqu'il s'étend jusqu'au pied des Agudes, et ses moyens importants. D'après les services de renseignements des FSE, certaines expériences décidées par le gouvernement y seraient menées dans le secret le plus total.

Le Spinball

par Christophe Antoine

Le Spinball est un sport populaire, violent, où, bien que les morts soient rares, on ne compte plus les membres brisés. Mais c'est aussi un sport extrêmement technique et tactique, et la présence de plusieurs coachs s'avère souvent plus que nécessaire dans les équipes de haut niveau.

Le milieu du Spinball est surtout un milieu littéralement pourri par l'argent, la corruption et le dopage, et les pressions qui s'exercent sur certains joueurs professionnels sont souvent des plus sordides...

REGLES

Au Spinball, deux équipes (A et B) composées de 14 joueurs, repartis entre l'attaque et la défense selon les choix de l'entraîneur, s'affrontent dans une arène de 60 yards de long (environ 54m), elle-même délimitée en 3 zones :

-La zone d'attaque A (ou de défense B) est uniquement réservée aux attaquants de l'équipe A et aux défenseurs de l'équipe B.

-La zone de défense A (ou d'attaque B), est, à l'inverse, réservée aux défenseurs de l'équipe A et aux attaquants de l'équipe B.

-La zone neutre, quant à elle, est libre. Tout les joueurs sans distinctions peuvent y pénétrer, et c'est dans cette zone qu'ont lieu les affrontements les plus violents.

Le terrain est, selon les arènes, recouvert d'une couche de gazon naturel ou synthétique, de sable fin, d'un revêtement plastique, ou de plaques d'acier rivetées.

Chaque équipe dispose d'une balle en titane ronde de couleur, de 30 cm de diamètre. L'objectif des joueurs est de placer la balle de leur équipe dans leur but, situé dans la zone de défense adverse. Chaque but compte 1 point lorsqu'il est marqué de la zone d'attaque et 2 points quand il l'est de la zone neu-

tre. Les buts sont en fait deux cavités magnétiques de 40 cm de diamètre, situées dans chaque camp à 2m 50 de hauteur, au centre d'une section concave de la paroi de l'arène (ce qui offre régulièrement des buts spectaculaires).

La partie dure 45 minutes, divisées en tiers-temps de 15 minutes, et il n'est pas rare de voir des scores atteignant les 60 points par équipe à la fin du temps réglementaire.

Ce jeu relativement violent et tactique n'est pas sans règles : si les tacles, placages frontaux, charges d'épaules, tirs au pied et à la main (grâce au fameux gant spin, cf. plus bas) sont permis, l'utilisation d'armes, d'accessoires et les agressions gratuites de joueurs sont interdits. Seule exception, et c'est un cas exceptionnel dans la ligue, le "trash talking" est, dans les règles de la FSS (Fédération Sportive de Spinball), interdit et sanctionné, mais, au vu de sa popularité, est souvent toléré par les arbitres. Le public adore le trash talking qui apporte un touche de piment aux parties, et les médias spécialisés se font un plaisir d'attiser les rancunes entre joueurs qui s'ensuivent.

EQUIPEMENT

Le joueur de "Spin" typique doit allier des qualités athlétiques et intellectuelles supérieures à la moyenne. Il mesure e, moyenne 1m 85, pèse 90 kg et se doit être un coureur hors pair capable de descendre (tout équipé !!) sous la barre des 100m en 12 secondes. La mobilité est souvent la clef au Spinball... Les attaquants sont la plupart du temps les joueurs les plus légers (85 kgs en moyenne, tout de même !), rapides et précis, alors que les défenseurs sont à l'opposé plus costauds et agressifs, plus physiques. Mais ces lieux communs s'effacent souvent dans les équipes de haut niveau devant les stratégies de jeu des coachs, parfois surprenantes...

Les salaires des joueurs s'échelonnent, sans prendre en compte les contrats publicitaires, de 100.000 CI à plus de 130.000.000 CI pour les plus grandes

stars (salaires annuels. Chiffres démentis par la FSS).

Les joueurs sont équipés d'une " combinaison ", véritable armure destinée à encaisser la violence des chocs. Ils disposent également d'un "gant spin" à chaque poignet, capable de créer un petit champ magnétique répulsif rendant les tirs bien plus puissants qu'un lancer à main nue, mais handicapant aussi la saisie de la balle. Cette ambivalence fait en grande partie le sel du jeu.

Certains ont trouvé d'autres utilisations au gant spin, et pas seulement spor-

tives, car cet équipement est une arme redoutable au corps à corps : son champ magnétique intense peut enfoncer la cage thoracique d'une personne non-protégée sans grande difficulté...L

'Egide, première nation amatrice de spinball, dispose des plus grands stades et des meilleurs joueurs. Ce sport, particulièrement juteux pour les médias du Réseau qui retransmettent les rencontres les jours de grands matchs, est bien entendu sujet aux scandales du dopage et des bio-manipulations, tous deux prohibés, mais de plus en plus difficiles à déceler..

GLOSSAIRE

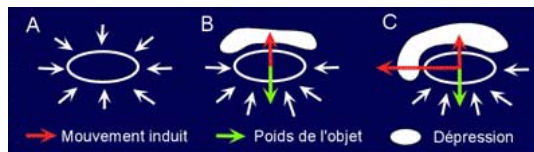
Accélération Électromagnétique par Champ Réduit (AECR)

L'accélération électromagnétique classique consiste en l'utilisation des propriétés physiques des champs magnétiques dans la propulsion d'objets à grande vitesse. Schématiquement, un tel objet est accéléré en passant successivement au travers d'anneaux métalliques générant un champ d'intensité croissante. Cependant, afin de voir l'objet en question atteindre la vitesse recherchée, il est en général nécessaire d'étendre la distance d'accélération sur plusieurs dizaines de mètres. Gauss et Kurben révolutionnèrent cette technologie en développant l'AECR, basée sur la génération de champs magnétiques intensifiés : il devint alors possible d'accélérer un projectile à plusieurs centaines de mètres/seconde sur une distance de quelques dizaines de centimètres (d'où l'appellation de "champ réduit"). Au fil des années, l'AECR fut perfectionnée, miniaturisée... et de nos jours, il existe des armes de petit calibre exploitant cette technologie. L'AECR est également utilisée par Orbitalis, et trouve des applications dans la propulsion de navettes orbitales et extra-orbitales.

Magnétohydrodynamique (MHD)

Une autre technologie de propulsion particulièrement performante, découverte par Gauss et Kurben en 2692. La MHD utilise elle aussi les propriétés des champs magnétiques intensifiés, capables, à forte puissance, de générer une dépression dans un fluide (tel que l'air ou l'eau). Si cette dépression est appliquée à proximité d'un véhicule, une zone de vide se crée, et les forces de pression exercées par le fluide ambiant vont être à l'origine d'une poussée. Celle-ci, selon l'endroit où est appliquée la dépression, peut annuler le poids du véhicule ou provoquer son déplacement (cf. schéma ci-dessous). La

magnétohydrodynamique n'est donc pas un système de propulsion à proprement parler, mais une technologie exploitant les caractéristiques physiques des fluides ambiants. C'est la raison pour laquelle elle ne peut être utilisée dans l'espace, où aucune force de pression ne s'exerce. En revanche, la MHD a l'énorme avantage de ne pas soumettre un véhicule aux forces de frottement, puisque celui-ci se déplace dans un vide relatif, et d'être aussi performante dans les airs que sous l'eau.



Un objet plongé dans un fluide subit des forces de pression uniformes (A). Si une dépression est exercée au dessus de l'objet, les forces de pression du fluide peuvent soutenir son poids, et l'objet peut ainsi "léviter" (B). Si s'ajoute une dépression latérale, celui-ci peut se déplacer (C). C'est la combinaison de ces principes qui est utilisée dans les appareils à technologie MHD.

Les limitations technologiques n'ont permis l'application de la MHD aux véhicules individuels que très récemment. Ceux-ci sont assez grand (de la taille d'un van), et une grande partie de leur espace intérieur est consacré aux installations permettant le fonctionnement du système. Ces véhicules émettent un intense bourdonnement caractéristique qui les rend repérable à plusieurs centaines de mètres de distance. La proximité d'un véhicule à technologie MHD est particulièrement dangereuse, et un périmètre de sécurité est nécessaire au décollage et à l'atterrissage d'un tel engin : un individu qui se tiendrait à moins d'un mètre en de telles occasions risquerait, au mieux de graves brûlures, le plus souvent la mort.

Probabilistique et sciences prédictives

Les sciences prédictives ont pour objectif de déterminer l'évolution du

cours des évènements à partir d'un ensemble de données antérieures et/ou contemporaines à une situation donnée. Ces sciences se basent sur la probabilitique, qui elle, détermine la probabilité d'apparition d'un évènement précis, à un temps donné, par l'intégration d'un nombre fini de paramètres.

Les sciences prédictives ont explosé avec l'apparition des premiers logiciels probabilistiques, dits de "Génération I". Ces logiciels, par l'intégration de données précises, étaient à même d'établir des estimations binaires simples (de type oui/non) avec un degré de confiance modéré.

Les logiciels de "Génération II" qui leur ont succédé ont augmenté ce degré de confiance.

Très rapidement sont arrivés les logiciels dits de "Génération III" : ceux-ci permettaient, non plus des estimations binaires, mais l'analyse de situations complexes. Le principe, identique à celui des générations antérieures, reposait sur l'intégration d'un grand

nombre de données. Mais la puissance de calcul des processeurs évoluant, le nombre de paramètres intégrés devenait proprement astronomique. Ces logiciels, par des calculs probabilistiques intermédiaires successifs, permettaient l'évaluation globale d'une situation complexe, et parfois sur le long terme. Avec de tels logiciels, il devenait ainsi possible d'estimer l'impact économique d'une politique communautaire à l'échelle d'un continent sur les dix années à venir, et ce avec un degré de confiance relativement élevé.

A partir de ce moment, on ne parla plus de logiciel probabilistique, mais de logiciel prédictif.

Actuellement, les logiciels de "Génération IV" augmentent le degré de confiance des prédictions, sans être infaillibles.

Les données sur lesquelles se fondent les estimations sont, quand à elles, la plupart du temps collectées sur le Réseau, où des serveurs spécialisés mettent ce type d'informations à disposition du public.

~~Point Zero~~

<i>Expérience</i>

ARMES A Distance

Arme	Type	Dégats (choc)	Munitions	Courte	Moyenne	Longue	Coût
GK-gauss Mark II	Poing (AECR)	10 (4)	30	10 m	30 m	100 m	7000 CI
ANCP-4	Poing	3 (2)	8	5 m	15 m	60 m	250 CI
GK-505	Poing	4 (4)	12	5 m	20 m	70 m	450 CI
GK-500	Poing	4 (4)	10	5 m	15 m	60 m	350 CI
AT-GEOD	Poing	5 (4)	8	3 m	10 m	40 m	750 CI
AT-HL	Poing	3 (6)	8	5 m	15 m	50 m	700 CI
AT- SENTINEL	Poing	5 (3)	10	5 m	15 m	50 m	800 CI
Vector-7	Fusil	8 (5)	6	10 m	40 m	200 m	3500 CI
Vector-6i	Fusil	7(5)	10	15 m	50 m	250 m	2800 CI
AMX	Fusil	10(7)	4	10 m	50 m	200 m	5500 CI
AT-PRISM	Fusil	7(6)	8	10 m	50 m	200 m	4200 CI
GK-gauss ST	Fusil (AECR)	16(8)	20	15 m	200 m	1000 m	24000 CI
AT-Duo	Fusil d'assaut	4(3)/ 12(9)	40	5 m	20 m	60 m	8000 CI
GK-ELX Mark III	Laser	25(1)	50	10 m	50 m	100 m	70000 CI
GK-Vorpall	Lance-missile	22(20) ; 10 m	1	25 m	100 m	1500 m	13000 CI

ARMES DE CONTACT

Arme	Type	Dégats (choc)	Coût
Coup de poing	C. à C.	1 (1+Con)	-
Coup de pied	C. à C.	2 (1+Con)	-
Matraque	C. à C.	2 (3+Con)	120 CI
Griffes	C. à C.	4 (1+Con)	400 CI
Gant Spin	C. à C.	2 (2+Con)	300 CI
Lame céramique	Arme blanche	4 (1+Con)	220 CI
Lance Sihn	Arme blanche	6 (3+Con)	2500 CI
Hache	Arme blanche	8 (1+Con)	150 CI

