



ORIGINES

mardi 2 juin 2009, par [Twinky](#)

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 évènement 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 liguier contre l'ennemi commun. Débuta 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 Sihns 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 demeurait 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 multitude 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 ou un évènement 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 ou 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 évènements 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 évènement 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 sans attaches familiales, 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 Sih. Alerté, le

Sihnarque 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 Sihnarque, 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 Sihnarque 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... Irvén lui-même sera contraint de s'associer au Sihnarque 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 projetera, 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...