

EVIGILIO

Evigilio – manuel de base

Version1 : août 2004, v2 septembre 2004

Galagorn & Docteur Tissot.

Tous droits réservés.

LE MONDE	4
HISTOIRE (FICTIVE, IL FAUT L'ESPERER !)	4
LES PLANETES HABITEES	7
LES GRANDES PUISSANCES	17
EVIGILIO DE A A Z	20
LA TERRE	30
LA CONFEDERATION TERRIENNE	30
LES ÉTATS	31
SOCIETES PLANETAIRES (SP)	35
LE PERSONNAGE	37
LES ANTECEDENTS	37
LES CARACTERISTIQUES	37
LES COMPETENCES	38
LES SPECIALISATIONS	39
L'ÉQUILIBRE MENTAL	42
LA SANTE	42
LES POINTS BONUS	43
L'ÉVEIL	44
UNE ÉVOLUTION	44
LES POUVOIRS COMMUNS	45
LES ORGANISATIONS OUVERTES AUX JOUEURS	52
LES BODHISATTVAS	53
LES QUÉTEURS DE LA GRANDE BIBLIOTHÈQUE	57
LA SECTION OMEGA	61
LES SHAMANS	63
LES RÈGLES	66
LE TEMPS	66
LES ACTIONS	66
L'ÉVOLUTION	69
LE SYSTÈME DE COMBAT	70
LES PERTES D'ÉQUILIBRE	73
LES PERTES DE SANTE	74
LES PROTAGONISTES	75
LES FORCES DE SECURITE	75
LES ORGANISATIONS CRIMINELLES	81
AUTRES ÉVEILLES	82
LES SHADES	85
EQUIPEMENT	86

LES ARMES 86
LES PROTECTIONS 87
LES BIOTECHS 88
LES CYBERTECHS 92
LES VEHICULES..... 96

APPENDICE..... 97

ATOUTS & HANDICAPS 97
RELATIONS 99
INDEX DES TABLES ET TABLEAUX 102

Histoire (fictive, il faut l'espérer !)

XXI siècle

Ce siècle est le témoin de la plus effroyable guerre, qui mènera presque à la destruction de l'humanité, connue dans les livres d'histoire sous le nom de Grande guerre d'Asie.

Pendant la première partie du 21^{ème} siècle, la Chine s'est développée économiquement et technologiquement au point d'être une véritable superpuissance. Mais pas de libéralisation politique. La population est tiraillée par des mouvements d'émancipation de plus en plus violents, toujours réprimés par le pouvoir central. Finalement, une révolution éclate.

2050 : la Grande guerre d'Asie

Février : début de la révolution chinoise. Une démocratie est instaurée à Shanghai. Le gouvernement de Pékin tente de mater le mouvement mais au sud, l'armée appuie les révolutionnaires. Le front se stabilise bientôt entre Pékin et Shanghai.

Mars : Taiwan et la nouvelle république de Chine du sud se réunifient. Au Nord, le gouvernement communiste tient un congrès extraordinaire dont l'aile dure du parti gagne les suffrages.

Fin mars : la Chine du nord lance une vaste offensive contre les insurgés du sud. Ceux-ci, en difficulté, appellent à l'aide la communauté internationale. Le Nord indique que toute ingérence extérieure dans le conflit équivaldra à une déclaration de guerre.

Avril : émeutes au Tibet matées par les nordistes.

Mai : les insurgés parviennent à contenir les armées du Nord. Les États-Unis et l'Europe déploient une grande force navale dans la mer du Japon. Le Nord menace de recourir à l'arsenal nucléaire. Les trois quarts de la force de dissuasion chinoise sont sous le contrôle des ultra-orthodoxes communistes du gouvernement du Nord.

Juin : la ligne de front s'est stabilisée et l'affrontement tourne à la guerre de tranchée. Les insurgés font savoir au nord qu'ils ont la bombe nucléaire. Sans attendre, le nord bombarde nucléairement Taiwan et menace Shanghai de la même sanction. La Corée du Nord offre son aide aux nordistes.

Juillet-août : débarquement des nordistes à Taiwan et résistance acharnée des survivants de Formose. Sous la menace des missiles chinois, les grandes nations restent pour l'instant en dehors du conflit. La nouvelle République du Sud ne se résout pas à bombarder Pékin.

Septembre : La Corée du Nord envahit la Corée du Sud malgré la présence de l'armada américano-européenne en mer du Japon, qui reste inactive, paralysée par la menace nucléaire chinoise. Séoul est sur le point de tomber. La Corée du Sud appelle à l'aide la communauté internationale. Celle-ci est divisée. Aux États-Unis et en Europe, c'est un isolationnisme pacifiste très fort qui prévaut, alors que la plupart des capitales ont été évacuées. La Russie décrète la mobilisation générale. L'Inde et le Pakistan, dans la déclaration commune de Lahore appellent à la

modération et réclament l'arrêt du conflit et la mise en place d'une force de paix internationale.

Seul le Japon décide de venir en aide à la Corée du Sud et envoie une armée se battre aux côtés des sud-coréens. Parallèlement, les villes japonaises ont été évacuées et les habitants sont à l'abri dans de vastes complexes construits en seulement 6 mois dans les montagnes. Le Japon s'est visiblement préparé au pire...

La Corée du Nord lance effectivement ses missiles nucléaires contre l'archipel nippon. Le Japon a sauvé l'essentiel : sa population, abritée, et s'abstient d'une réplique nucléaire. La Corée du Sud alliée à l'armée japonaise enregistre une série de victoires décisives contre les forces de Corée du Nord.

En Chine, les insurgés du Sud lancent une offensive éclair après un débarquement réussi par delà la ligne de front. L'armée communiste est en difficulté. Le gouvernement ultra-stalinien chinois fait face à une gigantesque insurrection à Pékin, matée dans le sang.

Octobre : acculés, en difficulté face aux insurgés du Sud, les ultra-staliniens nordistes tentent de provoquer un sursaut nationaliste et déclarent la guerre au Japon. Mais ni Taiwan, ni la République du Sud ne sont mis en difficulté par cette manœuvre: le Japon présente ses excuses pour les fautes de la seconde guerre mondiale. Les armées de Formose et de Chine du Sud fraternisent spontanément avec les troupes japonaises qui leur sont envoyés en renfort. Les populations de Chine du Sud, de Corée du Sud, de Taiwan et du Japon se montrent solidaires face à la folie des régimes dictatoriaux du Nord.

Les ultra-staliniens voyant alors la défaite se profiler, abattent leur ultime carte: ils vitrifient les agglomérations du sud mais savent que le Japon, très protégé ne pourra être vaincu de la sorte. Ils mettent alors en oeuvre, le même jour, leur arme secrète prévue de longue date contre l'ennemi héréditaire...

Plus de 15000 ogives de grande puissance détonent dans les profondeurs de la faille du pacifique le 29 octobre 2050 à 15h42 GMT.

Cette mine tectonique provoquera l'effondrement des principales îles japonaises en trois jours.

2 heures après l'explosion et le principal affaissement du Japon, un effroyable raz-de-marée arrive sur les côtes d'Amérique du nord et du Sud ainsi que de l'Australie. La vague gigantesque est arrêtée par les Montagnes Rocheuses et la Cordillère des Andes mais ravage tout l'ouest des Amériques... Les populations américaines sont décimées. Seule la côte Est, à plusieurs milliers de kilomètres de la côte Ouest est épargnée (pour le moment, attendez la suite).

La presque quasi-totalité des nations de la Terre déclare, le 30 octobre, la guerre aux ultra-staliniens du Nord. Les armées du nord de la Chine sont bombardées pendant 6 jours et 6 nuits par l'arsenal nucléaire conjugué des États-Unis, de la France, de la Grande Bretagne, de l'Inde, du Pakistan, de la Russie et de ce qui reste des insurgés du Sud. Les sous-marins nordistes sont tous coulés dans la nuit du 29 au 30 octobre par les actions conjuguées de toutes ces nations, sur leur garde depuis l'éclatement des

hostilités. Les silos nucléaires des nordistes, dans les montagnes sont anéantis. Les dizaines de missiles tirés depuis l'espace vers les capitales ennemies sont détruits par les américains et les russes.

Une force internationale est parachutée dans Pékin le 7 novembre. Les dirigeants ultra-staliniens sont massacrés par les habitants de Pékin survivants. La guerre s'achève.

2051 à 2120 environ : hiver nucléaire et tremblements de terre cataclysmiques. La mine tectonique a bouleversé l'équilibre de l'écorce supérieure de la Terre. Les éruptions volcaniques sont nombreuses et aux régions sismiques "habituelles" s'ajoutent des foyers inattendus de secousses telluriques.

Dans ce contexte agité qui fait la joie des géologues et volcanologues mais anéanti tranquillement le reste de l'humanité, le super volcan du Yellowstone explose le 25 juillet 2053. L'onde de choc détruit la totalité des villes survivantes d'Amérique du Nord. Seul le nord-Est canadien et la Floride sont relativement épargnés. En trois jours, les Etats-Unis sont recouverts d'une couche de cendre de 1 mètre d'épaisseur.

Cette nouvelle catastrophe provoque un hiver volcanique qui dure près d'un siècle. Toute vie animale et la très grande partie de la végétation sauvage disparaît totalement de la surface du globe.

La Seine reste gelée pendant 60 ans et la lumière du soleil ne perce les nuages de poussière qu'à partir du début du 22^e siècle. L'agriculture se fait sous lumière artificielle et la famine qui règne durant tout le siècle ravage la vie sur Terre et cause la mort de plus de 3,5 milliards d'hommes. En outre, les tremblements de terre extrêmement violents, consécutifs à l'utilisation de la mine tectonique modifient drastiquement les reliefs dans certaines régions.

Les hommes vivent reclus et terrés dans des abris souterrains, autour de centrales nucléaires apportant l'énergie à des serres de culture. Mais même enfouis, ils sont à la merci des tremblements de terre et quelques vastes complexes sont détruits par mère nature, quelque peu ombrageuse après les exploits de ces bipèdes turbulents...

L'humanité passe tout prêt de l'extinction. Les 95% des espèces animales disparues par sa faute n'auront pas cette consolation.

XXII siècle

L'hiver volcanique terminé, une seconde catastrophe écologique frappe l'humanité: l'élévation du niveau de CO2 consécutif à la guerre nucléaire et à l'éruption du Yellowstone provoque à contrecoup une hausse de la température. En moins d'un siècle les calottes polaires fondent. L'élévation du niveau des océans surpasse les prévisions les plus pessimistes, atteignant près de deux cents mètres. Conjugée à la modification des reliefs après les multiples tremblements de terre, le dessin des côtes s'en trouve bouleversé.

L'ONU est remplacée par le Conseil terrien, qui s'efforce d'organiser la survie de l'humanité. Le nombre des victimes de la Grande montée des océans s'élève à un milliard d'individus. En deux siècles, l'humanité a régressé à son niveau de 1800. A la fin du 22^e siècle, 950 millions d'êtres humains peuplent la Terre, regroupés dans des complexes de survie.

XXIII siècle

Le climat est stabilisé. Les survivants repeuplent la surface des anciennes villes restées pour l'essentiel inhabitées pendant près de deux siècles. Pour empêcher toute nouvelle atteinte à l'environnement, le Conseil terrien établit en 2227 la Politique globale écologique (PGE). Deux organismes internationaux sont créés : l'Organisation internationale forestière (OIF), qui reçoit la mission de réimplanter les espèces végétales, de replanter en particulier les forêts et de les protéger, l'Organisation Poséidon qui est chargée de la défense du milieu marin.

C'est le siècle dit "du Renouveau" : un boom démographique sans précédent accompagne une croissance économique débridée au fur et à mesure que le climat se stabilise et que les populations restaurent les anciennes infrastructures en surface. L'homme repart à la conquête de l'espace, installe une colonie permanente sur la Lune, marche sur Mars en 2259 et sur Vénus en 2286.

Durant les 150 ans précédents, de nombreux pays se sont disloqués et de vastes régions du globe restent dans une situation cependant instable où les populations sont régies par des systèmes féodaux ou tribaux. Mais dans d'autres régions, des puissances nouvelles sont apparues. En Amérique latine s'est formée l'Union du Soleil ; les pays de l'Afrique du nord ont créé une communauté ; les îles et archipels entre l'Australie et l'Asie coopèrent au sein d'une confédération ; le Népal, le Bhoutan et le Sikkim se sont rattachés au Tibet.

XXIV siècle

La cinquième révolution industrielle basée sur les technologies spatiales s'achève et est relayée par la sixième avec la maîtrise de la fusion nucléaire et des lasers plasmiques. Le programme de colonisation de Vénus débute avec l'installation en 2354 d'un complexe chimique destiné à transformer son atmosphère.

Durant le 24^e siècle apparaissent les premiers logiciels semi intelligents permettant l'élaboration de robots autonomes. En outre, l'apparition des éco-sciences permet à l'humanité de résoudre ses problèmes d'alimentation qu'elle subissait depuis la Grande montée des océans et l'inondation des principales terres arables et le boom démographique du XXXIII^{ème} siècle. En 2321, l'African Green Company débute la fertilisation du Sahara. Ce chantier titanesque dure 50 ans et permet de produire en larges excédents céréales et animaux d'élevage. L'Afrique du Nord forme un seul pays : L'Union Africaine.

XXV siècle

La terraformation de Vénus s'intensifie avec la création progressive d'un océan durant le siècle. L'immense complexe chimique Kalaon produit pendant près d'un siècle l'oxygène nécessaire à la vie. Dès 2472, les pionniers peuvent respirer le premier air extraterrestre et quitter leur scaphandre.

Sur terre, la fertilisation des déserts continue avec celle du désert de Gobi par la Chac Corporation, multinationale de l'Union du Soleil.

XXVI siècle

La première vague d'émigration vers Vénus voit le départ de près de deux milliards de personnes entre 2472 et les années 2650. L'économie terrienne, devant le marché gigantesque de la terraformation vénusienne a connu une nouvelle période d'expansion économique.

En 2578, Dragnet, la première intelligence artificielle (IA) est créée par un consortium américano-européen. L'IA est chargée de travailler sur la mise au point d'un nouveau système monétaire d'inspiration marxiste. Celui-ci entre est mis en oeuvre à partir de 2586 : c'est le système Equivalent en Heure de Travail (appelé par tout le monde "système HdT").

XXVII siècle

L'homme continue son entreprise de colonisation du système solaire. En 2602, l'intelligence artificielle Texkaloalt de la Chac Mayca présente son projet de terraformation de Mars. L'opération commence par l'installation d'un gigantesque complexe chimique par la Kalaon Company, assez semblable à celui construit sur Vénus. La densification de l'atmosphère est accompagnée là aussi par la création d'océans dont le niveau se stabilise en 2654. Dès lors, le flux d'émigrants venant de la Terre mais aussi de Vénus s'amplifie pour ne décroître que pendant le 28^e siècle.

Le Conseil Terrien met fin en 2645 à ses fonctions après 500 ans d'activité. L'organisme est remplacé par la Confédération Terrienne aux pouvoirs politiques et judiciaires accrus.

La cybernétique et la génétique ont connu d'énormes progrès durant le dernier siècle. Mais devant les risques d'une diffusion trop importante de ces technologies dans le milieu criminel, la Confédération Terrienne limite leur utilisation dès son entrée en fonction. Ces législations nouvelles, perçues par certaines sociétés comme trop restrictives, conduisent différentes entreprises à quitter la Terre pour Vénus où la législation est particulièrement laxiste en la matière.

XXVIII siècle

La colonisation de Mars achevée, la Terre se tourne vers les satellites de Jupiter où d'après Shungwaya, IA de l'African Green Company créée en 2707, la terraformation est possible. Le projet est démesuré et sa réalisation dure jusqu'en 2768 : un laser plasmique, mis en orbite autour de Jupiter par la Kinich Ahau Mayca apporte à partir de 2723 l'énergie qui manque à Jupiter pour devenir une étoile et, le 9 octobre 2723, deux soleils se lèvent sur la Terre. L'A.G.C et la Kalaon Company achèvent à la fin des années 2760 la terraformation de Ganymède et Europe. Io, surnommée « la soufrière », devra rester sous une assistance permanente pour être viable.

Zimba'ishi, toute nouvelle IA de l'entreprise coréenne Mithshika élabore un programme d'hélioformation de Saturne qui commence en 2756 et dure plus de 50 ans.

L'OIF et l'organisation Poséidon se dotent en 2783 d'une intelligence artificielle commune nommée Gaïa. De même, la Kinich Ahau Corporation a élaboré pour son programme d'hélioformation de Jupiter une IA appelée Axlot.

Un autre fait marquant du 27^e siècle est la guerre dite "de l'Indépendance" qui oppose Vénus aux nations terriennes, de 2763 à 2765. L'affrontement, essentiellement spatial, est peu meurtrier ; il s'achève par la victoire de Vénus avec les accords de Paris d'avril 2765.

XXIX siècle

Le programme de terraformation de Titan commence sitôt le laser plasmique mis en place durant l'année 2805. Un consortium vénusien allié à la Mithshika mène la course à la colonisation des satellites et ce, sans la Kalaon Company, première entreprise vénusienne. Ce fut la première manifestation tangible de la puissance vénusienne après l'indépendance. Les sociétés multiplanétaires qui sont apparues ont la puissance de véritables états et sont appelées "Sociétés planétaires" (SP). Titan est le seul satellite saturnien terraformé de 2806 à 2851 et une importante émigration peuple cette nouvelle planète en moins de 40 ans.

Le Centre de Recherche des Etats-Unis d'Europe et d'Amérique installe une base permanente sur Pluton en 2834. Une ville y est construite malgré l'hostilité de cette planète glacée. A la surprise générale, la colonie plutonienne annonce son indépendance en 2871 mais garde cependant des liens étroits avec la grande bibliothèque jusqu'à la fin du siècle.

XXX siècle

C'est le siècle de la conquête d'autres systèmes solaires. Ces expéditions hors du système sont rendues possibles par la mise en pratique de la technologie Reeves pour des spatonefs habités (jusqu'alors cette technologie était utilisée pour des sondes, des vaisseaux robots de transports de matériel, ou encore pour la transmission des communications entre les planètes habitées du système)

Ces expéditions sont encore peu nombreuses de par leur coût prohibitif et leur temps de préparation : il faut effectuer des repérages pour la navigation (via des sondes), trouver des partenaires (d'autres SP ou multinationales), armer un nouveau spatonef, recruter et former l'équipage qui partira au large du système solaire pendant des mois et souvent même des années...

Durant ce siècle 32 systèmes seront explorés permettant de découvrir 107 planètes, dont 10 seulement naturellement habitables (très hostiles pour certaines cependant...). Partir vers la Zone explorée, c'est partir à la rencontre de mondes nouveaux, loin, très loin du système solaire, avec une végétation et une faune (sur les trois planètes qui en comportaient naturellement) étranges. Rappelons que nulle trace de vie intelligente n'a été découverte par les expéditions à ce jour.

Outre la conquête spatiale hors du système solaire, un premier événement marquant du siècle est la formation du Conseil des vingt par les Sociétés planétaires, ce malgré les protestations de la Confédération Terrienne. Autre événement : la perte de contact avec le gouvernement plutonien, qui ne donne plus signe de vie durant tout le siècle.

Les planètes habitées

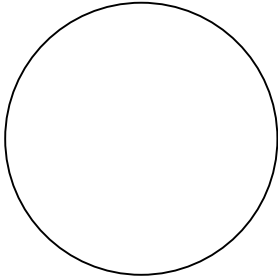
Les principales planètes habitées par l'homme, Vénus et Mars, ne sont pas très loin de la Terre : selon l'alignement planétaire, il est possible de s'y rendre en quelques jours.

Plus loin, les satellites jupitériens (Io*, Europe, et Ganymède) et le saturnien Titan sont terraformés autour des étoiles que sont devenues les géantes gazeuses Jupiter et Saturne. (* terraformation sous assistance permanente).

Il y a plus d'un siècle, les scientifiques des Etats-Unis d'Europe et d'Amérique ont établi une base sur Pluton. On est sans nouvelle de cette expédition, mais plus grave, la planète n'a pu être jointe par la suite par des expéditions. 4 expéditions de secours furent perdues corps et bien lors des 29ème et 30ème siècles. L'alignement planétaire est très défavorable au 31ème siècle (4 ans de voyage infra-luminique).

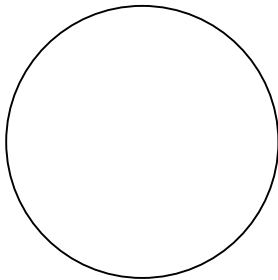
Enfin, il existe des colonies hors du système solaire dans ce qui est appelé la Zone Explorée. La vie sur ces planètes y est dure et restrictive, les habitants sont généralement des colons appartenant à la Confédération Terrienne et Compagnies Stellaires ou SP.

Terre



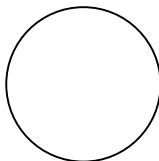
Pop. : 11,9 Mds
Océans (% surface couverte) : 80%
Gravité (% gravité terrestre) : 100 %

Vénus



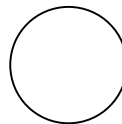
Pop. : 14,8 Mds
Océans (% surface couverte) : 75%
Gravité (% gravité terrestre) : 99%

Mars



Pop. : 5,2 Mds
Océans (% surface couverte) : 38%
Gravité (% gravité terrestre) : 33%

Titan (Satellite de Saturne,
terraformation Permanente)



Pop. : 510 M
Océans (% surface couverte) : 55%
Gravité (% gravité terrestre) : 14%

Pluton



Pop. : inconnue
Océans (% surface couverte) : 0%
Gravité (% gravité terrestre) : 6%

Callisto (*non terraformée*)



Pop. : 100 K (estimations)
Océans (% surface couverte) : 100% (glace)
Gravité (% gravité terrestre) : 13%

Io (*terraformation permanente*)



Pop. : 10 M
Océans (% surface couverte) : 25%
Gravité (% gravité terrestre) : 19%

Ganymède



Pop. : 212 M
Océans (% surface couverte) : 80%
Gravité (% gravité terrestre) : 15%

Europe



Pop. : 90 M
Océans (% surface couverte) : 99%
Gravité (% gravité terrestre) : 14%

La Terre

Population : 11,9 milliards d'habitants

Planète naturellement habitable la Terre est le berceau de l'humanité. Depuis son apparition, l'homme en a considérablement modifié le climat ainsi que la géographie. Modifications volontaires (fertilisation des déserts, plantations forestières) et involontaires (Grande montée des océans du 23ème siècle).

Géographie générale : le contour familier des continents du 20ème siècle a été bouleversé par la Grande montée des océans. La plupart des terres très fertiles ont été recouvertes par les mers (Europe occidentale, Ukraine, Middle-west Américain), ce qui a posé après l'hiver volcanique du 21-22ème siècle des problèmes récurrents d'alimentation réglés avec la fertilisation du Sahara.

A noter les stigmates des guerres et des cataclysmes écologiques entre le 21ème et le 23ème siècle : des zones radioactives en Chine et au Proche-Orient, la disparition sous les océans du Japon et profonds séquelles des plaques tectoniques, après l'usage par les Chinois de la mine thermonucléaire posée dans la faille orientale du Japon (10 Tera Tonnes en équivalent de TNT soient 40 millions de fois Hiroshima ...).

Sites intéressants : la Terre a fait l'objet de modifications artificielles. Des constructions titanesques qui ont permis de sauver certaines villes de la Grande montée des océans. D'immenses barrages destinés à sauver de larges portions de Terres (Portes de fer). La fertilisation du Sahara. Ou encore, la mise en place d'immenses ponts destinés à relier les continents entre eux (pont transatlantique).

Désert fertilisé du Sahara ou « Désert vert » : La Société planétaire « African Green Company » (AGC) a réalisé ce chantier de 2321 à 2352 avec l'aide du super-ordinateur Ecologia (pas une IA, notez bien) de l'OIF.

Ce fut le plus grand chantier de terrassement avant les terraformations et hélioformations des planètes et géantes gazeuses du système solaire. Un cycle de précipitation fut créé artificiellement, moyennant la création d'une vaste mer intérieure au centre du Sahara. Le modèle bien qu'imparfait (mais amélioré depuis), a permis de quadrupler la production mondiale de céréales. La fertilisation du désert fut nettement améliorée par les travaux de Dragnet, la première IA des Etats-Unis d'Europe et d'Amérique, qui fut prêtée pendant 5 ans après la mise au point du système HdT (l'AGC disposa de Dragnet de 2590 à 2595).

Aujourd'hui (en 3000), le Sahara est le grenier à blé de la Terre.

Les sept piliers des océans : ce programme n'en fut pas un à l'origine puisque ce sont les pays eux-mêmes qui, lors de la Grande montée des océans, lancèrent ou non les chantiers destinés à sauver des eaux certaines grandes villes. Les villes qui furent sauvées furent les suivantes :

Paris : barrage construit sur les hauteurs autour de Paris de plusieurs centaines de kilomètres entourant l'agglomération (butte de 350 m de haut).

New York : ville sous-marine et îles artificielles, tours bâties depuis les fonds sous-marins et sortant des flots. L'aspect marquant de New York en 3001 est plus que jamais celui de la cité-métal de Manhattan.

Moscou : Comme Paris, Moscou a été entouré d'un immense barrage artificiel, une butte de terre de 200 mètres de hauteur. Au sommet de cette butte, les russes ont ajouté un barrage de béton plus traditionnel, haut de 75 mètres.

Bombay : la ville a été sauvée par la construction d'un immense rempart de béton, d'acier et de terre haut de 315 mètres. Cette muraille a du être rénovée et consolidée à plusieurs reprises. De plus, des digues ont été construites au large de la ville au 26^{ème} siècle pour la protéger des tempêtes.

Buenos Aires : 11 plates-formes géantes, ancrées au fond sous-marin.

Pusan : Les Coréens ont fait le choix d'une vaste ville sous-marine avec trois plates-formes en surface qui abritent les bâtiments publics, un vaste parc et les infrastructures publiques de transport : gare, aéroport et port.

Singapour : La ville est une combinaison de toutes les solutions techniques adoptées pour les autres piliers des océans. Des quartiers ont été partiellement déplacés vers les hauteurs des îles, d'autres ont été rendus étanches comme à New York (blocs sous-marin soutenant des gratte-ciel en surface), des plates-formes enfin ont accueilli le flot sans cesse grandissant d'immigrants.

Les portes de fer : Différentes portions de terre ont été sauvegardées de la Grande montée des océans moyennant des barrages gigantesques nommés « Portes de fer », du nom du plus significatif d'entre eux, sur le site du même nom dans l'actuelle Hongrie. On peut également citer la Porte de fer du Caire : la ville y est protégée par une chaîne de collines artificielles au nord surplombée de barrages buildings. De même, le barrage de Bollène qui protège la seconde métropole française du 3ème millénaire, Lyon-Bollène.

Les spatioports : La volonté de contrôler strictement les entrées et sorties sur Terre a conduit la Confédération Terrienne à limiter leur nombre en 2525. Encore de nos jours, et malgré les demandes incessantes de la Corée, il n'y a que trois spatioports sur Terre : New York, Paris et Cuzco.

Les ponts transatlantiques : reliant Paris à New York et Cuzco (Ligne des spatioports) ; Wuhan à Cuzco d'autre part, ils permettent de traverser les océans à trois fois la vitesse du son. Ces ponts, construits au 23ème siècle pendant la période du Renouveau, l'ont été selon les principes de l'ingénierie millénariste. Ils ne demandent qu'une révision tous les deux siècles (refonte du blindage anti-corrosion). Ces ponts flottent et tirent l'énergie nécessaire à leur repositionnement de la houle. L'échauffement causé par l'air frottant sur le train nécessite l'emploi d'un blindage en iridium et laisse derrière le passage du train un panage de vapeur de plusieurs kilomètres. Lors du passage des trains, le tablier du pont se relève de près d'un mètre sous l'action seule de la dépression à l'arrière du train.

Site de l'Everest : Ce site partiellement enterré, est principalement composé de la station de communication établissant le faisceau antimatière avec Vénus et Ganymède. Pour ce faire, la station dispose de sa propre centrale nucléaire et d'une base de la Légion planétaire. Le complexe abrite aussi depuis 2992 un observatoire météorologique doté d'un super-ordinateur périphérique à l'IA Gaïa, ainsi que qu'un laboratoire astronomique géant du CIRS (Centre International de Recherche Scientifique).

Climat : il a profondément changé, avec des températures plus élevées et une pluviométrie concentrée sur certaines zones. L'Intelligence Artificielle Gaïa gère aujourd'hui la Politique écologique globale instaurée en 2227, premier programme confédéral avant l'heure. Pour donner quelques points de repères, Paris, vaste île artificielle, est une station balnéaire très cotée ainsi que... Toronto et Moscou. 30° et soleil toute l'année.

Géopolitique : la Terre reste la première puissance du système des trois étoiles même si Vénus devient un concurrent redoutable. (Plus de détails dans le Chapitre sur Les Grandes Puissances).

Vénus

Population : 14,8 milliards d'habitants

Géographie générale : Vénus fut la première planète terraformée du système des trois étoiles. La gravité est sensiblement celle de la Terre et vivre sur Vénus sans compensation gravitique n'est pas un problème. Une bonne partie (60%) de la faune et de la flore terrestre a été implantée avec succès. Art of Life ou Allgreen ont fait leur fortune sur ces opérations de biodiversification.

75% de la surface de Vénus est recouverte d'océans.

Sites intéressants/particularités : Vénus n'est peuplée que depuis 400 ans mais l'empreinte de l'homme a eu le temps de s'exercer. D'immenses villes (Kalaon City, Lakshmi) ont vu le jour, avec des gratte-ciels géants et des immenses constructions de plusieurs kilomètres de long. Il est à noter que le littoral n'a été peuplé que plus récemment (150 ans) dès lors que les IA de Venusian Voyager et d'Hitsiyo ont conclu simultanément à la stabilisation des océans. Il y a encore une faible incertitude et ces villes sont toutes construites selon les principes de l'architecte Van Niürsten permettant de les transformer le cas échéant en « pilier des océans » à la mode Vénusienne.

La tour Kalaon : C'est le plus haut bâtiment construit par l'homme. Son sommet culmine à 3 km dans le ciel de Vénus. Le bâtiment se décompose de bas en haut en trois parties superposées d'un kilomètre, large en bas de plus en plus fin en haut. La dernière partie du bâtiment rassemble une station de communication Reeves privé, d'un spatioport, de la salle du Conseil d'Administration et des appartements du PDG.

Geyser City : cette ville est le siège de la Société Planétaire souveraine Geyser. Elle trouve son attrait par le bâtiment abritant le conseil d'administration de la SP. Ce building est en fait une sorte de globe de 100 mètres de rayon en sustentation au dessus du plus important parc de la ville. Sa surface est composée d'un blindage d'Iridium polie lui donnant un aspect chromé. Il dispose bien entendu de la technologie occulte d'antigravité de Geyser et peut sans doute se déplacer bien que personne ne l'ait vu se mouvoir. Il fût construit au sol dans le parc avant de décoller et prendre sa place finale à 500 mètres d'altitude. Le globe possède aussi un anneau composé d'une myriade de micro-robots servant d'armure flottante au bâtiment.

Le Mont Maxwell : C'est le plus haut sommet de Vénus, il culmine à 11 000 mètres d'altitude. Ce Mont se trouve sur le territoire d'Ishtar. L'intérêt principal de cette montagne est de renfermer la station créant le canal de communication Reeves avec la Terre. La station dispose de sa propre centrale antimatière ainsi que d'une importante centrale solaire afin d'être autonome en énergie. Le haut du Mont Maxwell est éblouissant en raison des milliers de panneaux solaires qui couvre sa façade Sud. Le Mont Maxwell est fortement gardé et il est interdit de s'en approcher sans autorisation. Notons que Ishtar a fait appel à la société Scorpio pour protéger le site.

Climat : il est tempéré et globalement sous forte influence océanique, très proche de ce qu'il était sur Terre avant son réchauffement.

Géopolitique : Vénus est devenue une grande puissance aussi bien économiquement que politiquement. (Plus de détails dans le Chapitre sur Les grandes puissances).

Mars

Population : 5,2 milliards d'habitants

Géographie générale : Mars est la seconde planète terraformée du système des trois étoiles tout comme pour Vénus. La Kalaon Company a été le maître d'œuvre de cette terraformation avec la collaboration de la Chac Mayca.

Mars est une planète plus petite que la Terre et Vénus, ce qui implique une faible gravité (3/8ème de celle de la Terre et de Vénus). La faune, la flore connaissent de très grandes difficultés à être implantée et les laboratoires de la Kalaon Company ou de l'OIF n'ont pas fini de chercher à intégrer avec succès les espèces terriennes. En quelques centaines d'années, Mars n'a pu recevoir que 5% des espèces végétales et animales terrestres selon les estimations ; par contre quelques centaines d'espèces, essentiellement végétales sont propres à la planète martienne et ont pu par la suite être implantées sur les autres planètes à faible gravité.

Mars est couverte à 38% par un immense océan : l'Oceanus Borealis, cet océan occupe presque tout l'hémisphère nord de la planète (70% de l'hémisphère nord). L'hémisphère sud, quant à lui, possède une mer intérieure : Hellas (5% de l'hémisphère sud).

Dans l'ensemble, la vie sur Mars et sur la Terre est très différente. Le vent y règne en maître sur les étendues martiennes. Les tempêtes, qu'elles soient maritimes, de sable ou de neige prennent des proportions immenses en raison de la faible gravité de la planète. Les embruns peuvent monter jusqu'à des kilomètres de haut et les vagues culminer à des centaines de mètres de haut.

Sites intéressants/particularités : réponse directe à ces tempêtes, l'architecture de Mars est conçue pour abriter ses habitants du sable venu directement du désert radioactif ainsi que des tempêtes maritimes. Remparts lisses et noirs blindés à l'Iridium de plusieurs kilomètres de long, Pyramides tronquées, dômes...

La Pyramide de la Stellarcom : Les bâtiments dans l'ensemble sont bas, comparés aux gratte-ciels de plusieurs kilomètres de Vénus ou même ceux de la Terre. Seule la pyramide Stellarcom avec ses 1500 mètres d'altitude fait exception. C'est une véritable montagne artificielle partiellement brillante (surface métallique), partiellement noire et partiellement blanche).

Le Mont Olympus : c'est un volcan géant, la plus haute montagne des planètes colonisées avec 25 km de hauteur. La gravité sur le sommet est très basse. Un spatioport a été aménagé sur le versant nord pour les navettes de tourisme. Le Mont Olympus est en effet un centre de loisir très important, drainant des visiteurs de l'ensemble du système solaire. Au sommet, c'est une station d'hiver sur les neiges éternelles. Le respirateur y est obligatoire en raison de la très faible densité de l'air. Au niveau de la mer le climat est tropical dont profitent de vastes stations balnéaires. Le Mont Olympus possède aussi une station établissant un faisceau de communication Reeves vers Vénus, le complexe est doté de sa propre centrale antimatière enfouie, et il est fortement gardé.

Le désert radioactif : il est impossible d'y survivre sans protection adaptée. La cause de cette radioactivité naturelle si forte n'a pu être expliquée. Des minéraux très lourds sont présents en grande quantité : uranium, radium, ainsi que le précieux iridium (présent en grande quantité avec d'autres platinoïdes). Des Sociétés planétaires ont essayé d'exploiter ces ressources sans parvenir à rentabiliser cette activité, à cause notamment de la forte radioactivité, des violentes tempêtes et de l'extrême corrosion du milieu. Les grands complexes chimiques automatisés de la Kalaon qui ont transformé l'atmosphère sont toujours là, rouillant et abritant la seule population vivant dans cet enfer depuis 200 ans. Récemment la Kalaon Company a acheté l'intégralité du désert, suscitant l'opposition de ses rares habitants, qui sont entrés en rébellion armée face aux troupes de sécurité de la Kalaon.

Climat : Il est plutôt aride et très changeant. Les événements météorologiques (cyclones, tempêtes) prennent ici des proportions gigantesques en raison de la faible gravité, conduisant les habitants à adapter leur mode de vie et leur architecture. L'hiver est très froid, y compris dans les zones habitées en raison du faible effet de serre qui réchauffe la planète (-20° de moyenne). Le désert radioactif est au contraire un point chaud toute l'année en raison de l'activité tellurique et radioactive du sous-sol. L'amplitude thermique du désert entre le jour et la nuit n'excède pas 10°.

Géopolitique : Mars est une puissance économique subordonnée aux intérêts de la Terre et de Vénus. La planète rouge est divisée entre les colonies terriennes et vénusiennes qui se partagent la surface et le riche sous-sol martien. Il est à noter qu'une guerre est encore en cours entre la Kalaon Company et l'Etat de Kaseï qui a déclaré son indépendance en 2952 (chance de succès de la sécession cotée à 1 contre 1526 chez les bookmakers de New-York).

Comme cela a été évoqué précédemment, les Rebelles du désert radioactif de Mars ont également engagé les hostilités contre la Kalaon.

Il existe quelques SP qui ont récemment installé leur siège social sur Mars, préfigurant peut être une indépendance à la manière de Vénus :

Stellarcom : Communications et courrier spatiaux.

Siège social : Stellarcom City (cité-Etat du même nom).

Narron : Armement.

Siège social : Dalishan (U.S.G.).

T.S.T : Chaîne de Tri-Télé.

Siège social : Olympe (Olympus).

Scorpio : Services de mercenaires.

Siège social : Dalishan (U.S.G.).

Enfin, quelques pseudo-états martiens se sont créés. Ils sont encore plus faibles que leurs homologues Vénusiens et ne sont cités ici qu'à titre anecdotique. Bien souvent ils n'ont obtenu qu'une autonomie limitée vis à vis de leur métropole ou Société planétaire (vénusienne ou terriennes) : United States of Galilaeï (U.S.G.), Olympus, Arsia, Kaseï, Cruis.

Les Satellites Galiléens

Population : 312 millions d'habitants

Présentation générale : Les satellites galiléens, en orbite autour de Jupiter sont au plus à 5 jours des principales planètes du système des trois étoiles. Lorsqu'on gagne les satellites jupitériens, ce qui frappe au premier abord est la grande taille de l'étoile Jupiter dans le ciel, faiblement lumineuse (jaune pâle) mais très proche.

De 2720-2760, L'A.G.C (African Green Company) et la Kalaon Company organisent la terraformation des satellites jupitériens selon les indications de l'IA Shungwaya.

Pour commencer ce projet l'A.G.C. et la Kalaon Company font appel à la Kinich Ahau pour l'hélioformation de Jupiter. Un laser stellaire est mis en orbite autour de Jupiter, et lui apporte à partir de 2723 l'énergie pour devenir une étoile. Le 9 octobre 2723, deux soleils se lèvent sur la Terre.

Jupiter ayant été hélioformée par la Kinich Ahau, les conditions d'ensoleillement et de chaleur sont alors suffisantes pour commencer la terraformation de Io, Ganymède et Europe. Ainsi à la fin des années 2760, les trois satellites étaient viables pour l'arrivée des premiers habitants.

La lenteur relative de ces terraformations est imputable aux difficultés économiques (crise boursière de 2751) et politiques (guerre d'indépendance de Vénus) de l'époque. Mais aussi aux difficultés particulières dues aux caractéristiques de départ des satellites : épaisseur considérable de glace, faible diamètre des planètes, cœur éteint ou en faible activité et mauvaise rotation des satellites sur eux même.

L'accord établi par le Consortium Galiléen des 3 S.P. (Kalaon, A.G.C. et Kinich Ahau) a partagé les satellites Galiléens comme suit :

- Terraformation de Io par le consortium, puis colonisation par la Kalaon.
- Terraformation de Europe par le consortium, puis colonisation par l'A.G.C..
- Terraformation de Ganymède par le consortium, puis colonisation à parts égales par le consortium.
- Pas de terraformation pour Callisto, le satellite est immédiatement cédé à la Kalaon.
- Destruction des satellites restants.

Enfin, depuis 2933 sous la pression des populations, les satellites se sont regroupés en une association de libre circulation des habitants et des marchandises (ASG: Association des Satellites Galiléens). Cependant, depuis les années 2960-70 les populations des satellites se sentent unies par le même destin et se considèrent de plus en plus comme indépendantes de leurs métropoles (Union Africaine, Union du Soleil et Kalaon). Depuis 2980 un important mouvement d'indépendance s'est développé. Ce mouvement est toujours resté non violent et est largement soutenu par les populations locales. De ce fait, en 2995 la Kalaon, l'Union du Soleil et l'Union Africaine ont signé la naissance de la Convention galiléenne. Cette instance doit travailler à l'élaboration d'un système institutionnel permettant de répondre aux attentes des populations et aux intérêts des états Terriens et de la Kalaon. Nous lui souhaitons tous nos vœux de succès.

Io, « la soufrière »

Géographie générale : Io est le satellite galiléen le plus proche de Jupiter et celui avec la plus grande activité tellurique. De ce fait, Io se caractérise par un climat très chaud, une grande activité volcanique et des secousses sismiques permanentes.

Mais Io possède aussi des zones où l'atmosphère est saturée d'anhydride sulfurique produit par le contact entre l'oxygène et le soufre abondant sur Io. Ce gaz, au contact de l'eau, produit de l'acide sulfurique qui retombe en pluies... qui usent assez rapidement les parapluies...

Io, de part ces caractéristiques extrême n'est pas considérée comme véritablement terraformée. Elle est toujours sous l'assistance d'un complexe de terraformation actif, qui restreint à la portion congrue ses possibilités d'autonomie vis à vis de la Kalaon. Les meilleurs analystes estiment que la terraformation d'Io ne sera complètement terminée que d'ici un ou deux siècles (si la Kalaon y met de la bonne volonté...).

Population : 10 millions
Surface : 41 millions de Km²
Diamètre : 3630 Km
Durée d'une journée : 15 heures
Températures sur l'équateur:
Printemps et été :
- la nuit en moyenne + 35°
- le Jour en moyenne + 42°
Automne et hiver :
- la nuit en moyenne + 31°
- le Jour en moyenne + 36°

Io est couverte à 25% d'océans, surface encore provisoire et aujourd'hui insuffisante pour le maintien d'une hydrosphère (cycle de l'eau) viable. Io est ainsi également dépendante de Callisto, qui possède des réserves de glace en grande quantité.

En dehors de l'être humain, la vie est loin d'être florissante. Son développement est également indispensable à l'amélioration des conditions de vie sur la planète et le succès final de la terraformation. Ont été implantées des espèces végétales "utiles" comme les champignons, lichens ou algues qui transforment le soufre en oxygène et en dioxyde de carbone. Les seules espèces animales présentes sont constituées de bactéries, de vers et de poissons dans le petit océan de la planète (Ces bactéries absorbent en grande quantité le soufre).

Io est très riche en soufre et ses dérivés chimiques. Tous sont abondamment exploités par la Kalaon.

Sites intéressants/particularités : au vu des conditions climatiques et géologiques de Io, la petite population de la planète a dû adapter son mode de vie.

Sulpharé : seule ville de la planète, elle se trouve dans une des rares régions où le soufre ne règne pas en maître (comme son nom ne l'indique pas !). L'agglomération a été construite sur une presqu'île de l'océan d'Io. Sulpharé reste tout de même protégée par un dôme filtrant les eaux de pluies et l'atmosphère. Sulpharé compte 8,5 millions d'habitants.

Les complexes de terraformation de la Kalaon : ce sont d'énormes blocs de plusieurs kilomètres de long qui rejettent par de hautes cheminées de grandes quantités d'oxygène et de vapeur d'eau. Le principale complexe de la planète se trouve non loin de la ville de Sulpharé.

Les soufrières de la Kalaon : des usines d'exploitations du soufre qui se trouve facilement à la surface d'Io, en très grande quantité et sous une forme immédiatement utilisable par l'industrie. Ces soufrières sont nombreuses et représentent, en dehors de Sulpharé, les principaux foyers de peuplement de la planète. Ces soufrières participent aussi à la terraformation de la planète en réduisant la concentration de soufre à la surface.

Le pénitencier K-IO : considérant les agréables conditions de vie de cette planète, il était tentant pour la Kalaon d'y installer un pénitencier... Il s'agit d'une prison spéciale de très haute sécurité où seuls des criminels, terroristes, et opposants politiques très dangereux sont enfermés là pour le reste de leurs jours. Il faut croire que ce n'est pas encore assez car la Kalaon a planifié le déplacement de cette installation vers Callisto.

Camp militaire de la Kalaon : la Kalaon a installé sur Io un camp militaire pour entraîner ses commandos, qui forment également les gentils gardiens du non moins sympathique pénitencier.

Climat : Le climat est rude sur Io, cela est dû en partie à sa faible gravité, mais aussi à la température de 36° en moyenne annuelle. De plus; l'hydrosphère est insuffisante, ce qui provoque une sécheresse permanente qui brûle et détériore les corps. Enfin le cycle de l'eau sur Io est pollué par les pluies d'acide sulfurique.

Message publicitaire

"Le dépaysement d'une nature à l'état brut. L'excitation de se faire surprendre par un orage. La chaleur d'une planète qui vous marquera.

IO, votre prochaine destination de vacances

En vente dans tous les commissariats de la Kalaon"

Géopolitique : Io appartient totalement à la Kalaon et son accès est sévèrement contrôlé, bien que possible : seuls les résidents de la Kalaon peuvent séjourner sur IO, les personnes ayant un casier judiciaire ou étant fiché comme opposant politique ne peuvent visiter que le pénitencier... Depuis la création de l' Association des Satellites Galiléens, le régime de séjour s'est assoupli et tous les habitants d'Europe et Ganymède ont le droit de venir sur Io, mais uniquement à Sulpharé.

Il faut cependant admettre qu'IO n'est pas vraiment une destination courue...

Europe, « planète des océans »

Géographie générale : Europe fût le satellite galiléen le plus facile à terraformer, à son origine il contenait déjà de l'eau à l'état liquide, ainsi que de l'oxygène. Mais en quantité insuffisante pour cette dernière.

Aujourd'hui la vie sur Europe est très agréable, l'eau est en abondance, il fait relativement chaud et la nourriture abonde dans l'océan qui recouvre la planète. A 4 jours environ des principales planètes du système des trois étoiles (Terre, Vénus et Mars), Europe est devenue une luxueuse destination de vacances et de détente.

Population : 90 millions
Surface : 30 millions de Km²
Diamètre : 3098 Km
Durée d'une journée : 20 heures
Températures sur l'équateur:
Printemps, été :
- la nuit en moyenne + 21°
- le Jour en moyenne + 38°
Automne, hiver :
- la nuit en moyenne + 16°
- le Jour en moyenne + 32°

Europe est couverte à 99% par des océans résultant de la grande quantité d'eau et de glace présente à l'origine sur la planète ainsi qu'à sa surface très lisse. La seule faune présente est évidemment aquatique (en dehors de l'homme...). Les villes d'Europe sont essentiellement d'immenses plates-formes antigraevitiques qui survolent à près de 5 mètres les océans d'Europe (elles peuvent prendre de l'altitude en cas de tempêtes qui peuvent être extrêmement violentes). Ces plates-formes n'ont pas besoin d'une puissance formidable pour tenir en sustentation car la gravité du satellite est très faible (la plus faible gravité de toutes les planètes terraformées par l'être humain).

Sites intéressants/particularités :

Le Dôme : comme son nom l'indique c'est un dôme, seule structure importante fixée de façon permanente à la planète (à ses fonds sous marins pour être plus précis). Le dôme est une structure de 2 kilomètres de haut et de 6 kilomètres de rayon. Il protège la plus grande ville d'Europe, qui se nomme Europa (15 millions d'habitants).

Oceanopolis, complexe touristique de Paradise Entertainment : c'est la plus importante plate-forme antigraevitique de la planète mais aussi du système des trois étoiles. Elle est constituée en son centre d'un grand palais des congrès, puis autour de celui-ci de nombreux hôtels, des commerces, des casinos, des boîtes de nuits, des centres de mondes virtuels, des complexes aquatiques et des centres de

thalassothérapies... Cette plate forme peut abriter 3 millions de personnes, et il y a 250 000 habitants permanents appartenant à la Paradise Entertainment.

Il y a en plus d'Océanopolis 5 autres complexes de la Paradise Entertainment sur Europe : Persepolis, Poseïdopolis, Blue coral, Dream Island et the Beach.

Les champs de coraux géants : se sont de vastes champs de coraux qui prolifèrent aux fonds des océans d'Europe. Ces coraux qui venaient de la terre se sont parfaitement adaptés à la vie sur Europe et ont même mutés pour devenir une particularité et une richesse d'Europe. Ils sont d'une taille impressionnante et malgré la gravité ils sont très solides. Avec la faune maritime implantée depuis la Terre, cette beauté naturelle attire les plongeurs de tout le système solaire. Certaines parties des coraux géants sont aussi exploitées en tant que pierres précieuses et/ou semi-précieuses suivant leur variété.

Climat : Le climat d'Europe est plutôt favorable. Il est cependant très humide et relativement chaud. Le climat d'Europe est semblable à un climat tropical océanique comme sur certaines îles du Pacifique au XXème siècle sur Terre.

Géopolitique : C'est l'African Green Company qui a terraformé Europe et qui l'a ensuite rétrocédée à l'Union Africaine. Près de 90 millions de citoyens de l'état Africain peuplent le second satellite galiléen. On compte 1 million de ressortissants de la Paradise Entertainment, habitant et travaillant sur les différents complexes touristiques de la SP. Cette forte présence résulte d'un contrat juteux entre l'Union Africaine et la SP Vénusienne, celui-ci accordant l'exclusivité des activités touristiques sur Europe.

Ganymède

Géographie générale : Ganymède est le plus important des 4 satellites galiléens colonisés par l'être humain. Son diamètre originel représentait 5276 Km, qui diminue légèrement lorsque la terraformation fit fondre les glaces qui recouvraient la surface de la planète. La transformation de Ganymède fût facilitée par cette présence d'oxygène dans l'atmosphère d'origine.

Population : 212 millions

Surface : 42 millions de Km²

Diamètre : 3662 Km

Durée d'une journée : 30 heures

Températures sur l'équateur:

Printemps, été :

- la nuit en moyenne + 12°

- le Jour en moyenne + 24°

Automne, hiver :

- la nuit en moyenne + 2°

- le Jour en moyenne + 11°

Aujourd'hui, Ganymède est couverte à 80% d'océan, une grande quantité d'eau et de glace étant présentes à l'origine sur la planète. C'est sur Ganymède qu'a été prélevée la glace pour approvisionner IO en eau, à l'origine.

Sites intéressants/particularités :

La mine KAM-P : il s'agit de la plus importante mine de platinoïdes du système des trois étoiles. Elle est exploitée par la Kinich Ahau Mayca. C'est aussi un lieu extrêmement protégé, où stationne en permanence une compagnie (2500 hommes.) de l'armée de l'Union du Soleil.

Le Mozatl : c'est la principale agglomération des territoires de l'Union du Soleil sur Ganymède. Elle regroupe près de 21 millions d'habitants.

Kalymède : principale ville des territoires de la Kalaon sur Ganymède, elle regroupe environ 15 millions d'habitants.

Station de transit orbitale : Ganymède est le seul satellite Galiléen à avoir une station orbitale permanente. Elle permet l'arrimage des spatonefs de transports et sert de station de transit pour l'ensemble des satellites Galiléens. Cette infrastructure fabriquée avec le concours de la Kalaon, de l'AGC et de la Kinich Ahau est aujourd'hui gérée par l'ASG (Association des Satellites Galiléens).

Climat : Le climat de Ganymède est plutôt favorable. Il est humide et relativement tempéré, semblable à celui de l'ouest de l'Europe avant la grande montée des océans du temps écossais ou irlandais à celui du Portugal du XXème Siècle.

Géopolitique : Ganymède fût terraformée et colonisée par un consortium regroupant les Sociétés planétaires participant à la conquête des satellites galiléens : La Kalaon Company, l'African Green Company et la Kinich Ahau. Selon les accords interplanétaires et les lois de la Confédération Terrienne, la Kinich Ahau a rétrocédé après la

colonisation ses territoires à l'Union du Soleil, et l'African Green Company à l'Union Africaine. En 2881 l'Union du Soleil a acheté les territoires de l'Union Africaine sur Ganymède. Cette planète appartient donc aujourd'hui au 2/3 à l'Union du Soleil et à 1/3 à la Kalaon. Seul satellite galiléen à être partagé, Ganymède est aussi le plus peuplé avec une population de plus de 200 millions d'habitants.

A noter que Ganymède est relativement riche et développé car cette planète possède d'importants gisements de minerai de type EGP. Ces EGP regroupent des éléments apparentés au platine. Ces métaux sont très rares, très recherchés et donc très chers : notamment le ruthénium, l'osmium et bien sur le très convoité iridium.

Enfin, Ganymède est la base principale du mouvement d'indépendance des satellites galiléens, représenté par le plus important groupe indépendantiste : le Congrès galiléen. Depuis 2995, ce groupe est sorti de l'ombre et siège à la Convention galiléenne.

Callisto

Géographie générale : Callisto est le seul satellite galiléen à ne pas être terraformé à ce jour, et ce à cause de son importante couche de glace qui recouvre la planète sur près de 1300 Km d'épaisseur.

Population : inconnue
Surface : 15 millions de Km²
Diamètre : 3904 Km (à l'origine 4840 Km)
Durée d'une journée : 40 heures
Températures sur l'équateur:
Printemps, été, automne et hiver :
- la nuit en moyenne -215°
- le Jour en moyenne + 105°

Sites intéressants/particularités :

Complexe d'extraction de glace : C'est la seule infrastructure officielle à la surface de Callisto. Le complexe est immense et permet un flux d'approvisionnement de glace presque continue entre Callisto et Io. Ce complexe a déjà extrait près de 900 milliards de tonnes de glaces affectant sensiblement le volume de Callisto.

Climat : Pas de climat particulier étant donné que Callisto est dépourvu d'atmosphère. Les variations de température sont telles que la glace fond et se vaporise pendant le jour sur une centaine de mètres.

Géopolitique : Dans les accords unissant les 3 S.P. (Kalaon, A.G.C. et Kinich Ahau) la Kalaon a obtenu Callisto afin de pouvoir exploiter la glace et l'acheminer régulièrement sur Io. Enfin, l'approche de Callisto et son accès sont strictement surveillés : seul des employés de la Kalaon ont les autorisations pour y séjourner (pour le travail). Selon les informations de la Confédération Terrienne, une base militaire importante aurait été implantée sur Callisto par la Kalaon. Il pourrait y avoir 150 000 hommes environ occupant en permanence ce complexe.

Les autres satellites de Jupiter

A l'origine, Jupiter possédait 16 satellites naturels. En 3001, la Géante gazeuse est un soleil et plusieurs de ses satellites ont été soit détruit par l'hélioformation, soit par le Consortium galiléen des 3 S.P. (Kalaon, A.G.C. et Kinich Ahau).

Car à l'exception de Io, Europe, Ganymède et Callisto, les autres satellites étaient tous de diamètre insignifiant (de 20km à 180km). Ils n'avaient donc aucun intérêt aux yeux du consortium.

Les plus proches de Jupiter furent donc projetés sur la géante gazeuse simultanément à l'allumage du laser stellaire de la Kinich Ahau (Métis, Adrastée, Amalthée, Thébé).

Les autres furent disloqués et leurs débris transférés pour être ajoutés à Io, Europe et Ganymède (Leda, Himalia, Lysithéa, Elara, Ananke, Carme, Pasiphaé et Sinopé).

Titan

Population : 501 millions d'habitants

Géographie générale : Titan est en orbite autour de Saturne, la dernière géante gazeuse hélioformée du système solaire. L'apparence de Saturne dans le ciel est celle d'une étoile à la brillance blanche. Titan a été terraformé entre 2806 et 2851 alors que son atmosphère, très riche en gaz permettait une transformation rapide. Mais l'opération fut

très délicate et reste aujourd'hui de l'atmosphère d'origine une teinte orange et un effet de serre significatif qui rend la vie sur Titan assez pénible en été. Pour parer une hausse continue de la température, un complexe de terraformation reste en permanence en activité, géré par la KME.

Population : 501 millions

Surface : 83 millions de Km²

Diamètre : 5150 Km

Durée d'une journée : 25,6 h

Températures sur l'équateur:

Printemps, été :

- la nuit en moyenne + 35°

- le Jour en moyenne + 45°

Automne, hiver :

- la nuit en moyenne +30°

- le Jour en moyenne + 35°

Titan est couverte à 55% d'océans. Cette surface n'est pas encore définitive et les villes du rivage sont susceptibles d'être inondées et transformées en piliers des océans (villes construites selon les principes Van Niürsten).

Sites intéressants/particularités :

Les complexes de terraformation KME : c'est un ensemble de 5 x 5 cônes de 400 m de haut pour 2 Km de diamètre à la base.

Climat : La gravité de Titan est faible, bien plus faible que la gravité martienne. Les mêmes problèmes liés aux tempêtes se posent sur Titan, mais leur intensité est plus grande encore ; la température est élevée, contrairement à Mars : 35° en moyenne annuelle.

Géopolitique : Titan n'est formé que de colonies, gérées par la K.M.E, Venusian Voyager, Geysers et la Corée.

Les autres satellites de Saturne

Comme dans le cas de Jupiter, Saturne possédait 18 satellites, mais certains furent détruits.

Les premiers furent projetés sur Saturne simultanément à l'allumage du laser stellaire de la Mitsuka (Pan, Atlas, Prométhée, Pandore, Epiméthée, Janus, et Calypso). Le choc produisit une énergie d'appoint pour allumer Saturne. La puissance générée par cette collision volontaire reste de nos jours encore un record.

Les satellites Télésto, Héléne, Hypérion et Thémis, disparurent après l'exploitation de leurs minerais. Les matériaux non valorisés furent acheminés sur Titan pour accroître la masse de cette planète.

Les satellites Mimas, Encelade, Téthys, Dioné, Rhéa, Japet et Phoébé ont été déviés de leur orbite pour être rassemblés en une seule planète. Le processus, complètement inédit et « fou » aux dires de certains, est conduit depuis 3 siècles par les sociétés Mitsuka, Hitsyo, KME et Venusian Voyager selon les directives de l'IA Zimbaishi de l'entreprise Coréenne Mishika. Ce projet n'est toujours pas terminé.

Zone Explorée

Population : 1,5 milliard d'habitants

Présentation générale : Les spatonefs à capacité de sauts interstellaires (propulsion Reeves) ont atteint 32 systèmes et exploré 107 planètes. 10 sont habitables naturellement (très hostiles pour certaines cependant...).

Partir vers la Zone explorée, c'est partir à la rencontre de mondes nouveaux, loin, très loin du système solaire, avec une végétation et une faune (sur les trois planètes qui en comportaient naturellement) étranges. Rappelons que nulle trace de vie intelligente n'a été découverte par les expéditions à ce jour.

Si la Terre peut être divisée à certaines occasions, dans le cas de la conquête hors système c'est l'union qui prévaut avec une très grande efficacité jusqu'ici. Les explorations hors systèmes sont coordonnées par la Confédération et c'est sous son impulsion que les planètes découvertes sont colonisées. Sur les 32 systèmes atteints 19 l'ont été par des expéditions de la Confédération qui a accès à 63 planètes hors du système solaire.

La Kalaon a atteint 7 systèmes, Venusian Voyager 4 et la KME 2.

Les grandes puissances

Les grandes puissances du monde d'Evigilio peuvent être divisées en trois catégories :

Les Etats, forme la plus familière pour nous. Les Etats à proprement parler sont terriens à une exception près : l'état vénusien d'Ishtar. Armée, citoyenneté, passeport, drapeau... On est très proche de ce que l'on connaît sur Terre au 20ème siècle.

Les groupements d'intérêt : La Confédération terrienne est l'exemple le plus frappant. Mais on peut aussi citer le Conseil des 10, la Ligue des cités-états, l'Association des satellites galiléens,... Ces entités constituent de puissantes coalitions pour un conflit ou un enjeu donné. Mais la division reste la règle le plus souvent.

Les Sociétés planétaires (SP) : Ce sont des entreprises dont le cadre de fonctionnement (marchés, filiales, approvisionnement en matières premières) recouvre plusieurs planètes. Elles sont indépendantes politiquement et disposent de moyens financiers égaux ou supérieurs à certains états. Elles sont la descendance au troisième millénaire des multinationales du vingtième siècle. La taille minimale de l'effectif d'une Société planétaire est d'un million d'employés / ressortissants.

La Kalaon Company est sans conteste la plus grande SP avec quinze millions de salariés et un chiffre d'affaire dépassant sans doute neuf cents milliards d'HdT. L'expression "Société Stellaire" a été utilisée par Mattuser T.V. pour qualifier la Kalaon en faisant référence aux 7 systèmes contrôlés par la société. Mais cette expression, qui pourrait tout aussi bien s'appliquer à Venusian Voyager ou à la KME, n'est pas encore entrée dans les usages.

A noter la place particulière qu'occupent les 5 SP spécialisées dans les vols spatiaux. Ces SP sont appelées couramment les « Compagnies stellaires » : Hitsiyo, WIT, Venusian Voyager, la Kalaon et la KME. On utilise aussi parfois le terme de Compagnie stellaire également pour Stellarcom dont le rôle consiste à assurer les communications et le courrier entre les systèmes stellaires.

Pour finir, certaines SP sont de véritables nations. Elles disposent d'une réelle souveraineté (territoires et résidents), d'une armée, d'une police... Ces SP sont toutes Vénusiennes à l'exception de l'OIF et de la Poséidon corporation.

La Terre

La Confédération Terrienne : La Confédération terrienne est considérée comme l'organisation la plus puissante du système des trois étoiles lorsque ses membres (les Etats terriens) arrivent à agir de concert. Elle coordonne toutes les actions politiques et parfois certaines actions économiques des nations terriennes, ce qui permet alors presque toujours à la Terre de s'imposer sur la scène interplanétaire.

La coopération économique est fondée sur le système monétaire HdT mis en place par l'IA Dragnet.

Au plan politique, la Confédération terrienne a en charge la défense commune à caractère interplanétaire assurant la coordination des actions militaires spatiales des pays de la Confédération.

La Confédération semble aujourd'hui souffrir de divisions internes dues en particulier à la guerre civile de libération des indiens d'Amérique du Nord et à la situation Chinoise.

Le centre administratif de la Confédération terrienne se situe à Sao Miguel.

Les Etats terriens : Les Etats puissants du monde d'Evigilio sont dans leur quasi totalité situés sur Terre, à une exception : Ishtar sur Vénus qui est un Etat relativement puissant (seul véritable nation vénusienne). Voici les Etats terriens par ordre de puissance :

Union du Soleil : s'étendant du Mexique à l'extrémité Sud de la Cordillère des Andes, sur la moitié est de l'Amérique du Sud, l'Union du Soleil est la deuxième superpuissance interplanétaire du système des trois étoiles et est évidemment la plus puissante nation terrienne.

Etats unis d'Europe et d'Amérique (E.U.E.A.) : Regroupant les Etats Unis d'Amérique, le Canada ainsi que la plupart des pays européens, les E.U.E.A sont la troisième superpuissance interplanétaire du système des trois Etoiles.

Corée : la Corée située sur la côte est du continent eurasiatique est la cinquième superpuissance interplanétaire.

Union Africaine (U.A) : l'U.A est constituée par tous les pays du Maghreb et par les pays d'Afrique du nord jusqu'à la frontière commune avec l'OIF plus au Sud, au niveau du cinquième parallèle. L'U.A est la neuvième superpuissance interplanétaire.

Afrique du Sud : l'Afrique du sud se situe comme son nom l'indique au sud du continent africain. Elle est la 20ème superpuissance interplanétaire.

Tibet : le Tibet, outre ses frontières historiques, recouvre le Bhoutan, le Népal et le Cachemire. Le Tibet n'a pas de rôle interplanétaire officiel.

Inde : l'Inde est constituée de la péninsule indienne et du Sri Lanka. L'Inde ne joue aucun rôle au niveau interplanétaire, étant dépourvue de Sociétés planétaires.

Indonésie : l'Indonésie est constituée des archipels situés entre l'Asie et l'Australie. L'Indonésie n'intervient pas sur le plan interplanétaire.

Australie : l'Australie ne joue pas de rôle au plan interplanétaire.

La République de Chine : c'est la Chine historique. Elle est située à l'intérieure de l'Asie, dans une zone allant du sud de la Mongolie au Vietnam compris. La Chine ne joue aucun rôle sur le plan interplanétaire.

La RDC : la République Démocratique de Chine est située sur un vaste territoire comprenant toute la Mongolie et même un peu plus. La RDC comme les précédentes nations ne joue aucun rôle sur le plan interplanétaire.

La Conseil des 10 : Cet organisme est considéré par les experts comme un centre de pouvoir occulte qui dirige aux côtés de la Confédération terrienne la politique de la planète bleue. Il se compose d'après les recoupements de diverses sources de renseignements, des sept Sociétés planétaires terriennes, des deux Mayca et de la Hitsiyo qui se regroupent via leurs dirigeants une à deux fois par an dans une réunion informelle. Vivement critiqué par les libéraux vénusiens qui voient là un véritable cartel terrien, le Conseil des 10 est aussi attaqué par la Confédération terrienne publiquement, bien qu'en coulisse, la coopération soit de rigueur.

En 3001 et pour deux ans encore, le délégué du Conseil à la Confédération est Ralf Jaldmusen, Secrétaire général de l'OIF.

Les Sociétés planétaires Terriennes : au nombre de sept plus trois autres entités, les deux Mayca et Hitsiyo, sociétés publiques de l'Union du Soleil et de la Corée.

Le classement présenté ci-dessous correspond aux études menées par le Cabinet Forst & Engel de Vénus. Il prend en compte trois critères : situation diplomatique, puissance économique et puissance militaire. Entre parenthèses figure le territoire où est localisé le siège de chacune des SP.

W.I.T : transports. Siège social : Huddersfield (EUEA)

Poséidon Corporation : exploitation et défense des océans. Siège social : Papeete.

OIF : organisation Internationale Forestière. Capitale : Buenos Aires (OIF)

Hitsiyo : transports. Siège social : Wuhan (Corée)

African Green Company : agroalimentaire et Ecosciences. Siège social : Oromë (Union Africaine)

Kinich Ahau Mayca : énergie et industries lourdes (métallurgie et exploitation minière). Siège social : Cusco (Union du Soleil)

Chac Mayca : écosciences. Siège social : Copan (Union du Soleil)

Mitshika : énergie et électronique. Siège social : Wuhan (Corée)

N.T.S : médias. Siège social : Toronto (EUEA)

METEX S.A : industries lourdes (métallurgie, exploitation minière et chimie). Siège social : Détroit (EUEA)

Vénus

Vénus, première planète terraformée du système des trois étoiles et aussi une puissance économique de premier plan, dont l'expansion économique a été conditionnée par les puissantes Sociétés planétaires : La Kalaon Company, Geysier Entreprise, Venusian Voyager et la KME. Ces SP ont permis à Vénus de s'imposer comme seconde planète du système solaire. Cependant avec la concurrence acharnée entre ces SP, Venus souffre de nombreuses divisions et conflits qui lui interdisent toute action coordonnée contre la Terre, plus unie grâce au rôle de la Confédération terrienne.

Les Sociétés planétaires vénusiennes: Elles règnent en maître sur Vénus. Mais nous devons les diviser en deux catégories. Celles qui possèdent des territoires et des résidents, les SP Souveraines, et les autres qui en sont dépourvues.

Kalaon Company : conglomérat géant : terraformation, hélioformation, chantiers spatiaux, transporteur spatial ; 1248 filiales. Siège social : Tour Kalaon (Kalaon City).

Venusian Voyager : transporteur spatial, colonisation de planètes. Siège social : ville de Lakshmi (Ishtar).

Korean Metallurging Enterprising (KME) : métallurgie, activités minières, BTP, transporteur spatial. Siège social : New-Pusan (New-Pusan).

Geysier : systèmes anti-gravités, construction de véhicules : glisseurs, BTP, spationefs, aéronefs. Siège social : Geysier City (Geysier City).

Paradise Entertainment : médias, divertissements. Siège social : Paradise City (Paradise Island).

Venusian Corporate Banking : banques, assurances. Siège social: ville de Lakshmi (Ishtar).

Mattuser Company : médias (Holding détenteur de la très célèbre Mattuser TV). Siège social : New-Pusan (New-Pusan).

Durandal : armements, lasers. Siège social : Nouvelle-Nantes (Nouvelle-Nantes).

Racel : armements, cybernétique. Siège social : Lakshmi (Ishtar).

Banques Ishtariennes : banque, finance. Siège social : Lakshmi (Ishtar).

Crosof : armements, cybernétique. Siège social : New-Pusan (New-Pusan).

Allgreen : agro-alimentaire. Siège social : Babylone (Babylone).

Les cités états vénusiennes : ce sont des Etats à dimension (taille d'une agglomération) et à pouvoirs réduits. La quasi-totalité des cités états se trouvent sur Vénus. Ces cités états n'ont pas d'armée et ne s'occupent que rarement de ce qui se passe à l'extérieur de leurs frontières. La plupart de ces cités états sont sous l'influence ou la coupe de telle ou telle Société planétaire. Leur seule velléité d'indépendance à ce jour consiste en la création de la ligue des cités états.

Voici la liste des cités états vénusiennes :

- New-Pusan
- Yaza-Tenochtitlan
- Taikyoto
- Nouvelle-Nantes
- Andreastadt
- Babylone
- Najhia
- Alexandrie
- Yildiz
- Vilad
- New-Dublin
- Vénusville
- Venuse
- Amsterdam

La ligue des cités-Etats : C'est une association des principales cités états vénusiennes. Elle a pour but de garantir leurs intérêts communs face au pouvoir des SP. La ligue se bat essentiellement sur le plan économique, notamment contre les droits de douanes ou les mesures de protections déguisées appliquées par les SP souveraines. Notons que la ligue a le soutien officiel d'Ishtar et de ses SP, mais aussi de Paradise Entertainment . Elle est aidée également en secret par la Confédération terrienne. Enfin, Andreastadt est en train de négocier son entrée au sein de la ligue.

La ligue regroupe Yaza-Tenochtitlan, Taikyoto, Nouvelle Nantes, Babylone et la République de Kafû.

Evigilio de A à Z

A

Aéronef : véhicule aérien disposant d'un système antigravité pour le décollage et l'atterrissage. Lors du décollage l'appareil s'élève verticalement jusqu'à une hauteur de 2000 mètres, altitude où le système antigravité est progressivement relayé par un ou plusieurs réacteurs. Ensuite, l'aéronef rejoint son niveau de vol à généralement à 50 kilomètres. La vitesse de croisière est de l'ordre de 18000Km/h. Lors de l'atterrissage c'est la procédure inverse du décollage qui est mis en oeuvre.

A titre d'exemple le vol Paris - New York proposé par la WIT dure 15 minutes et coûte 25HdT.

Il existe aussi des aéronefs militaires spécialisés dans les combats air-air, air-sol, le transport... Les plus rapides atteignent des vitesses de 50 000 Km/h à une altitude de 100 kilomètres.

Argent : sur Terre, tous les Etats de la Confédération utilisent la même monnaie, l'Heure de Travail (voir HdT).

Sur Vénus et Mars, chaque SP souveraine et Etat a sa propre monnaie. Les plus répandues sont le Denier Ishtarien et le Kad (Kalaon Dollar).

Le premier est la monnaie principale des échanges internationaux sur Vénus (comparable au dollar de la deuxième moitié du XXème siècle), et officiellement la devise officielle d'Ishtar . Le Denier est également accepté par de nombreuses Sociétés planétaires : Venusian Voyager , Paradise Entertainment, Olympus, et Kaseï, la colonie martienne qui cherche à gagner son indépendance contre la Kalaon. Le Denier est aussi couramment utilisé à Babylone et dans les Etats-Unis de Galilaeï.

Le Kad quant à lui est utilisé par les 3 milliards de ressortissants de la Kalaon, mais supplante aussi la monnaie nationale d'Andreastadt et reste la devise la plus utilisée dans la colonie de Kaseï, à la grande satisfaction du Conseil d'administration de la Kalaon.

Armure flottante : les armures flottantes sont des systèmes de protection destinés à un individu. Basées sur une multitude de nano-robots dotés de système anti-gravité, cette protection est efficace grâce à un module intelligent que l'on place généralement à la ceinture et qui lie les nano-robots entre eux. Ces nano-robots dotés d'une intelligence collective gravitent en essaim ou en groupe de petites plaques métalliques autour d'une personne. Lorsqu'un coup ou un projectile essaie de passer l'essaim et blesser le porteur, alors les nano-robots se rassemblent en une fraction de seconde pour empêcher l'intrusion.

La plupart des armures flottantes sont visibles à l'œil nu, gravitant autour du porteur (et ne demandez pas au MJ « et les autres ? »...).

B

Barges : ce terme est utilisé pour désigner des véhicules militaires blindés utilisant « l'Antigrav System » de Geyser. Les barges ont des dimensions imposantes et peuvent être larguées dans la haute atmosphère par des aéronefs de transport.

Biotechs : les biotechs sont assimilées aux M.G.A. (Mutations Génétiques Artificielles). Mais ce nom est aussi donné aux individus à la pointe de cette technologie, versés dans les techniques biologiques telles que les modifications cellulaires, génétiques, ou les mutations contrôlées. Ces gens sont des passionnés du corps, de l'amélioration de leurs performances ou de leur apparence.

Bourses vénusiennes : contrairement à leurs homologues terriens, les marchés financiers sur Vénus sont très semblables à ce qu'a connu la Terre à la fin du XXème siècle, début XXIème. Il n'y a pas de réglementation marxiste et la spéculation, certains disent l'investissement, peut y régner en maître. Des fortunes se font et se défont en quelques heures, et des entreprises sont en difficulté et font parfois même faillites pour un simple mot de travers d'un dirigeant. La plus célèbre de ces bourses est la bourse ishtarienne, communément appelée : IVE (Ishtar Venture Exchange).

C

Cybertechs : les cybertechs sont des prothèses cybernétiques, mais c'est aussi le surnom dont s'affublent les adeptes de ces greffes. Ces individus sont des fous de technique On y trouve souvent des hackers, ou bien des criminels d'une ZC ou d'un bas-fond d'une méga cités vénusienne.

Cycle de vie virtuelle : durée maximale en monde virtuel que l'on peut vivre sans dommage corporel ou mental. Il s'agit de la période de temps consécutif passé, non le temps cumulé. Une plongée en monde virtuel doit être généralement suivie d'une durée double de vie dans le monde réel pour éviter la neuropsychose à terme.

D

Drogues : En 3001, la drogue la plus répandue reste l'alcool, suivie (de loin) par les neurodrogues.

L'alcool et ses effets sont bien connus depuis peut-être la préhistoire. Il est légal dans la plupart du système des trois étoiles, exception faite de la république de Kafû sur Vénus. L'Union Africaine et l'Indonésie interdisent les alcools forts (au delà de 45° pour l'UA et 25° pour l'Indonésie). Sa vente est strictement contrôlée sur Terre, et sa consommation très strictement limitée à bord des spatonefs et des stations spatiales, pour des raisons évidentes de sécurité.

Les neurodrogues sont une nouvelle génération de drogues de synthèses particulièrement puissantes. Il existe une grande diversité de neurodrogues, hallucinogènes, psychédéliques, euphorisantes, dopantes... Toutes ont les mêmes effets dévastateurs : la dépendance et la dégradation neurologique. La dépendance est psychologique (ça fait du bien donc j'en reprend) mais aussi physique (substance induisant une dépendance qui peut être « naturelle » ou introduite par les fabricants). La dépendance intervient généralement après quelques doses consommées. La dégradation neurologique n'est voulue par personne : les fabricants n'y ont pas intérêt et les consommateurs encore moins. Elle est inhérente au produit et en fait un poison. Les dommages ont lieu au début de la consommation, puis semblent se stabiliser. Si le consommateur arrête relativement tôt il pourra recouvrir une partie de ses facultés.

En terme de jeu : la première consommation d'une neurodrogue occasionne une perte de deux points d'équilibre temporaire. Si la consommation se répète une seconde fois (puis ensuite de manière régulière s'il y a dépendance) le MJ demande un jet de MET difficile sous peine de retirer au PJ deux points d'équilibre définitifs. Les pertes sont causées par chacune des neurodrogues.

Voici les neurodrogues les plus répandues :

<i>Neurodrogues</i>				
Nom	Effet	Durée d'une dose	Fabricant	Prix
OupiOp	Euphorisant	1 heure	Mafia Coréenne	2 HdT
Hul	Hallucinogène et euphorisant	1 heure	Tescals	4 HdT
V12	Psychédélique et euphorisant	1 heure	Mafia Coréenne	4 HdT
Esca	Dopant, + 1 en MET et DEX	1 heure	Tescals	4 HdT
X25	Dopant, + 1 en MET et DEX	1 heure	Mafia Coréenne	4 HdT
Exintae	Dopant, +1 en PER et INT	1 heure	Tescals	4 HdT

Les prix sont à titre indicatif et susceptibles de varier selon l'offre et la demande et suivant le lieu. Le prix ne montre qu'un équivalent. La dose devra être achetée avec des monnaies vénusiennes, de la xénomonnaie ou par du troc.

E

Espérance de vie : en 3001 l'espérance de vie a fortement augmenté grâce aux progrès de la médecine, avec en particulier la découverte de la régénération cellulaire. L'espérance de vie sur Terre est de 215 ans pour les femmes et 209 ans pour les hommes. Malgré ces traitements, la science bute aujourd'hui sur des dégénération et proliférations cellulaires massives et accélérées, appelées : hyper-cancers. Ceux-ci apparaissent autour de 210 ans et touche la quasi totalité des personnes, contrecoups des traitements ?

Sur Vénus, la misère d'une partie de la population et l'absence de politique globale de santé publique ternissent l'espérance de vie, qui est donc de 90 ans pour les femmes et 82 ans pour les hommes en moyenne. A condition de ne pas s'aventurer dans certains quartiers, les plus riches vivent aussi longtemps que sur Terre en ayant accès, moyennant finance, aux mêmes techniques de régénération cellulaire.

G

Glisseurs : Les glisseurs sont les véhicules individuels utilisés dans le système des trois étoiles. Ils glissent silencieusement au-dessus du sol grâce à un système anti-gravité.

Les glisseurs ne peuvent pas être comparés à nos voitures actuelles étant donné leur prix et donc leur rareté. Seuls des particuliers riches, des entreprises et des services publics utilisent couramment les glisseurs.

Le prix des glisseurs s'explique par la technologie employée, l'Antigrav System de Geyser. Mais pas seulement, leur utilisation est aussi limitée par l'urbanisation de l'humanité et l'efficacité des transports en commun.

Enfin, un dernier inconvénient limite l'utilisation des Glisseurs, l'Antigrav system de Geyser modifie certaines lois physiques, ce qui implique que 50 mètres sous un glisseur aucun appareil utilisant l'électricité ne peut fonctionner (donc exit électronique et cybernétique). Ainsi, en ville la hauteur d'utilisation d'un glisseur est limitée à 1 mètre au-dessus des routes. En ville, les routes sont spécialement conçues pour absorber les effets néfastes de l'Antigrav system.

Hors des villes, les glisseurs doivent « voler » dans des couloirs aériens spécialement dédiés à une altitude de 15 ou 30 mètres du sol. Au sol, ces couloirs sont matérialisés par des piquets de 2 mètres émettant un signal biochimique (phéromones) qui peut être suivi par le glisseur.

Sur Terre, seules les institutions (polices, ambulances, pompiers) et certaines entreprises sous licence sont autorisées à utiliser des glisseurs dans les villes. Notons que l'achat n'est pas interdit : des particuliers fortunés possèdent des glisseurs mais n'ont le droit de les utiliser que dans les couloirs interurbains (entre les villes) ou sur des circuits.

Sur Terre, les couloirs interurbains débouchent dans des parkings spécialement aménagés aux limites des villes. Ces parkings sont reliés aux transports en commun et sont sous la surveillance constante des polices locales de la ville concernée et du pays.

Sur Vénus et Mars les situations dépendent des lois locales. Mais les glisseurs sont globalement plus courants. La plupart du temps, hors des villes, il n'y a aucune limitation d'itinéraire. Dans les villes vénusiennes ou martiennes les glisseurs doivent strictement suivre les voies aménagées. Dans de rares cas de ville, ils sont interdits à la circulation.

La quasi totalité des véhicules possèdent des systèmes de réparation automatique qui leur confère une garantie face à l'usure et au temps (et pas de PdV). Ils sont tous dotés d'un pilote automatique (qui évite toutes collisions et amène le véhicule par la route la plus courte ou l'itinéraire le plus rapide en fonction des conditions), d'un système de climatisation, d'antireflet et d'un localisateur (système antivol pour savoir où se trouve le véhicule).

La plupart du temps les glisseurs sont conduits par le pilote automatique (utilisation obligatoire pour les couloirs interurbains).

Enfin, les glisseurs peuvent être dotés en option de vitres auto teintantes, d'un système de changement de couleur de la carrosserie, d'un intérieur en matière précieuse (cuir, bois, métaux précieux...), d'un bar ou d'un central de média music/Tri-tv/UCV...

Certains glisseurs ont des caractéristiques légèrement différentes : les motogliss et les glisseurs de transport. Les premiers sont des sortes de motos dotées de l'antigrav system et d'un cockpit, les seconds sont adaptés au transport des marchandises, alors que le rail et le fret maritime restent très massivement utilisés par ailleurs.

Les principales compagnies fabriquant des glisseurs sur Terre sont : AC 3000, Kinich Ahau Mayca et Hitsiyo. Sur Vénus : Venusian Voyager , la Kalaon, la KME et Geyser.

H

Habitat : en 3001 chaque individu est censé dormir sous un toit. Cependant, du fait de la surpopulation, le prix des logements a grimpé, le problème étant plus ou moins grave selon les planètes :

Sur Terre, après la guerre et l'hiver volcanique du 21^{ème} siècle, de vastes villes souterraines furent bâties sous les villes du 20^{ème} siècle.

Après cet hiver volcanique, la grande montée des océans toucha un peu plus l'humanité qui se rassembla dans les quelques villes survivantes. De ce fait lorsque arriva l'époque de la reconstruction, ces villes devinrent rapidement surpeuplées. Malgré la création de nouvelles citées la concentration humaine dans les villes conduisit rapidement à la course à la hauteur et les bâtiments s'élevèrent. Au 26^{ème} siècle ils atteignirent couramment les 500mètres.

Aujourd'hui la hauteur moyenne des bâtiments s'est stabilisée et la concentration humaine dans les villes s'est réduite. Ainsi les banlieues et villes moyennes limitrophes aux grandes villes sont aujourd'hui les principales zones d'habitations sur Terre. La vie y est plus agréable et les dimensions y sont beaucoup plus humaines.

Notons que dans les plus grandes villes, qui sont bien souvent aussi les plus anciennes, les villes basses qui abritaient les populations lors de l'hiver volcanique sont toujours utilisées. Officiellement seulement pour les industries, métros et canalisations, mais aussi par les couches les plus défavorisées de la population.

Le tableau suivant donne les loyers mensuels et les prix à l'achat de différentes habitations. Ce ne sont que des prix indicatifs et selon les villes ou les régions ils pourront varier du simple au double.

Coût de l'habitat sur Terre

Type	Loyers	Prix à l'achat
Local en ville basse :	30MndT le m2	100HdT le m2
Appartement en ville :	3HdT le m2	1000HdT le m2
Appartement en banlieue :	2HdT le m2	500HdT le m2
Pavillon en banlieue :	4HdT le m2	1000HdT le m2
Appart. Ville pilier des océans :	6HdT le m2	5000HdT le m2

Sur les autres planètes les constructions se sont étalées d'abord au ras du sol, puis face à l'augmentation de la population les constructions ont gagnées en hauteur. Bien qu'il n'y ait pas de villes souterraines comparables à celles de la Terre, les modules d'habitations datant d'avant la terraformation sont parfois encore utilisés sur Vénus ou Mars, souvent « réservés » aux couches les plus défavorisées de la population.

HdT : Le système monétaire utilisé en 3001 a été mis en place en 2586 à la suite des accords de Paris entérinant les travaux de l'IA Dragnet. La seule monnaie légale est depuis l'Heure de Travail : HdT (Pour les petites sommes on compte en Minute de Travail : MndT 1 HdT = 60 MndT). Les prix sont fixés selon la durée de travail nécessaire à un homme pour élaborer le produit. Derrière cette apparente simplicité, le calcul du prix d'un objet est en fait extrêmement complexe. Une profession nouvelle est apparue pour évaluer le coût de chaque service et objet en HdT : les connétables. Les connétables sont au service de l'OMI : Organisation Monétaire Internationale. Les connétables sont aussi chargés de déterminer le coefficient de difficulté de chaque emploi (tâche ingrate car souvent contestable et contestée), déterminant le salaire final du travailleur : échelonnés de 1 à 15 les coefficient sont multipliés par la durée mensuelle effective de travail de l'employé. Ainsi un mineur d'un satellite de Saturne à un coefficient de difficulté (CdD) de 15. Travaillant 200H par mois, il touchera 15X200 = 3000 HdT.

Voici ici, à titre indicatif, quelques salaires de citoyens de la Confédération.

Salaires des citoyens de la Confédération

Profession	CdD	Salaire mensuel
Mutant, invalide	indemnités	200*
Colon système des 3 étoiles	indemnités	200-1000**
Employé	2-3	400-600
Ouvrier industrie	3-4	600-800
Mineur sur une planète viable	4-5	800-1000
Technicien	4-6	800-1200
Policier	4-6	800-1200
Sportif	4-7	800-1400
Ingénieur	5-7	1000-1400
Professeur	6-7	1200-1400
Présentateur Tri-télé	6-8	1200-1600
Pilote aéronef	7-8	1400-1600
Connétable	7-8	1400-1600
Dirigeant d'entreprise	5-10	1000-2000
Scientifique	8-10	1600-2000
Profession tertiaire en espace	10-12	1600-2000
Pilotes de spatonef	10-13	2000-2600
Prof. industrie en espace profond	10-15	2000-3000
Colon hors système	indemnités	3000***

* Indemnité à rajouter au salaire professionnel de la personne

** Indemnités à rajouter au salaire professionnel, la durée de versement de ces indemnités dépend du contrat passé entre le colon et l'Etat. Elles sont généralement dégressives à partir de la 2ème année et se termine au bout de 5 ou 10 ans.

*** Indemnités à rajouter au salaire professionnel. Les colons de la Confédération Terrienne reçoivent ces indemnités tant qu'ils demeurent hors du système des trois étoiles.

Voici un tableau indicatif des prix en HdT :

Produit	Prix en HdT	Equivalence en €
un encas	1MndT	0,06
une pizza	5MndT	0,3
un café	2MndT	0,12
une boisson dans un bar	8MndT	0,5
une bouteille de vin 2901	1000	4000
une bouteille de vin 3001	2	8
une bouteille de Whisky	3	6
un vêtement banal	5	10
un vêtement classe	25	50
une paire de chaussures	4	8
une holomontre	25	50
une Tri-Tv	80	160
un bureau ordinateur	200	400
un glisseur	3000-18000	6000-36000

Malgré des prix théoriquement fixes, pour de petites sommes, le troc et le marchandage sont fréquents. Ainsi, dans la rue s'est développé un véritable marché parallèle toléré car beaucoup plus souple que le marché légal.

Le système HdT est très décrié. De nombreux mouvements politiques réclament son abandon : les abolitionnistes représentant 15% des votes environ.

Hors système : Ensemble de l'univers connu hors du système des trois étoiles. Couramment appelé : « zone explorée ». Actuellement 32 systèmes solaires ont été atteints.

I

IA : Intelligence Artificielle. Les IA ont été créées pour résoudre des problèmes spécifiques en coopération avec des équipes de scientifiques. Leur fonctionnement figure au premier rang des technologies occultes. Chacune des grandes puissances a constamment des recherches en cours pour élaborer une nouvelle IA. L'apparition d'une nouvelle IA est très aléatoire et la plupart des tentatives se soldent par l'élaboration d'un simple « super-ordinateur », très puissant en termes de calculs mais inintelligent et sans conscience propre.

Zenkhan excepté, les IA sont obligatoirement coupées du système Zenkhan et disposent de leur propre base de données. L'IA la plus célèbre est Dragnet, des E.U.E.A. qui a élaboré au 26ème siècle le système HdT. Dix IA sont connues et répertoriées. Selon Tri-Star TV, il pourrait en exister le double

Les IA recensées sont :

- 1- Dragnet, EUEA
- 2- Zenkhan, Confédération terrienne
- 3- Shungwaya, African Green Company
- 4- Sarah, Venusian Voyager
- 5- Gaïa, Confédération terrienne (OIF et Poséidon)
- 6- Zimbaishi, Mithika & Hitsiyo
- 7- Axlot, Kinich Ahau Mayca
- 8- Texkaloatl, Chac Mayca
- 9- Sofia, Kalaon
- 10- PI, KME

M

Marchés financiers : après la terrible crise boursière de 2751 qui ruina la plupart des épargnants sur Terre et devait provoquer un marasme économique pendant le siècle suivant, la Confédération terrienne demanda un rapport sur les causes et conséquences de la crise. Les travaux durèrent une année. Lors de son discours de présentation du projet de Loin en 2752, le tout nouveau Secrétaire à l'économie de la Confédération, M. Jeremy LOUIS-UXMAL

déclara: «La Bourse, je la ferme, les boursiers je les enferme ». Si cette citation de l'ancien Président français, Vincent Auriol, était destinée à « détendre » l'atmosphère elle n'en était pas moins aussi le reflet des conclusions du rapport. La Confédération pris la décision de réglementer beaucoup plus strictement les marchés des finances. Car le système Dagnet, très contraignant au plan de la monnaie, de la fixation des prix et des salaires avait été en effet contourné au fil du temps par des instruments financiers de plus en plus complexes et opaques.

En 3001, la Confédération terrienne, via la Commission de Régulation des Marchés, régule le fonctionnement des marchés des valeurs mobilières sur Terre. Il n'y a plus que quatre places boursières qui permettent aux seules entreprises multinationales d'une certaine taille et aux Sociétés planétaires d'obtenir des capitaux leurs permettant de se financer. Ces ventes d'actions sont extrêmement régulées et bien plus rares que ce que l'humanité a pu connaître au XXème siècle. Le court terme est banni et la liquidité limitée (impossibilité de revendre des actions avant 10 années environ en raison d'un système d'imposition dégressive des plus-values dans le temps...). Les Bourses terriennes sont : la PFE. (Place Financière Européenne) à Paris, l'A.S.M. (Asia Stock Market) à Wuhan, l'AfricanEx au Caire, et l'AvIM de New York. La brigade financière veille à ce que ces Lois ne soient pas contournées ni violées. Tri-Star a déjà enquêté sur une prétendue « bourse informelle » qui serait animée par le Conseil des dix.

Médecine : la médecine a évidemment fait des progrès colossaux depuis le XXème siècle (En 3001, toutes les maladies connues peuvent être soignées à l'exception des hyper-cancers).

Sur Terre la Confédération a mis en place une politique de santé publique. Cette politique permet la vaccination par nano bots (robots de taille nanométrique) de tous les nouveaux nés. Ainsi, tous les citoyens de la Confédération sont immunisés à toutes les maladies connues (sauf les maladies mentales et les hyper-cancers). Les nano bots possèdent une base de données sur les maladies qui est vérifiée et mis à jour régulièrement (visite de routine chez le médecin une fois par an). Les citoyens les plus pauvres (de 0 à 250 HdT par mois) ont le droit à la gratuité des soins.

Sur Vénus, la situation est tout autre. La plupart des SP et cités-Etats n'ont pas de politique de santé publique et les maladies font encore des ravages, surtout dans les catégories les plus pauvres de la population.

Média : en 3001 ils constituent un contre-pouvoir énorme dans un système où prédominent les intérêts immenses des Sociétés planétaires et des Etats terriens. Chaque Société planétaire contrôle une chaîne de Tri-Télé interne permettant de divertir, d'informer et d'instruire ses employés et ses résidents. A ces média dépendants s'ajoutent des chaînes privées thématiques et les trois grands Network libres et présents dans tout le système solaire grâce à des faisceaux antimatières (dérivés de la technologie de propulsion Reeves) entre les planètes (permettant un direct parfait). Ces trois grandes chaînes, généralistes et indépendantes sont Mattuser TV, Three Star Television (TST), N.T.S. Ces trois chaînes sont les seules autorisées à pouvoir diffuser des événements sportifs interplanétaires à la suite d'un accord conclu à New York le 3 avril 2876.

Mondes virtuels : En 3001, les mondes virtuels sont courants, ils tiennent sur des supports de taille restreinte et se branchent sur une unité de connexion virtuelle : UCV. Ils permettent aux utilisateurs d'entrer dans de véritables mondes créés de toutes pièces, par des supers ordinateurs et des programmeurs de génie. Ces mondes sont parfois vendus sous le manteau, car enfreignant les législations sur la pornographie, la violence ou les bonnes mœurs de certains Etats. Sur Vénus, tout est plus libre, une fois de plus....

Les mondes virtuels permettent des connexions Multi-Utilisateurs et peuvent évoluer dans le temps et par les actions des personnes connectées.

Des mondes virtuels étendus et très détaillés existent, même s'ils sont plus rares, le plus connu est le monde virtuel Zenkhan qui est un standard et dispose d'UCV publics installés dans les rues sur Terre, Vénus ou Mars (Ces bornes UCV utilisent la technologie occulte des Ondes de Communication Mentale de NTS, ainsi un simple contact de la main sur la borne permet de rentrer dans Zenkhan).

La plupart du temps les mondes virtuels sont restreints en terme de taille, de possibilités et de détails. Il y a des mondes virtuels de jeux, de sports, de rencontres, de visites, ou encore des mondes virtuels privés pour les entreprises... Ces mondes virtuels peuvent être vendus à l'unité pour des personnes privées grâce à des UCV-P (unité de connexion virtuelle personnel = moins cher que les UCV mais reste tout de même cher pour le particulier), mais la plupart du temps les mondes virtuels sont accessibles via Zenkhan ou dans des centres de mondes virtuels. Un des leaders dans la conception de mondes virtuels est Paradise Entertainment. Sur Terre NTS et Kormatics (multinationale Coréenne) occupent le devant de la scène.

Musique : En 3001, les musiques sont des neuro musiques, ayant une action neurologique. Elles agissent directement sur le cerveau et donnent des sensations aux auditeurs. Ces musiques peuvent apaiser, aider à la concentration, calmer, exciter, avoir des effets psychédéliques... Il est évident que dans les boîtes de nuits c'est les

musiques neuro-psychédéliques et neuro-exitantes qui sont diffusées. Attention, les neuro-musiques n'ont d'effets que lors de leur écoute (les effets ne durent généralement pas). Il n'y a normalement pas d'effets secondaires (du moins rien de prouvé pour le moment...).

R

Reeves (technologie, propulsion, communication) : ensemble de technologies dérivés de la théorie Reeves. La plupart de ces technologies utilisent les faisceaux antimatières, ils permettent des « sauts » entre des points éloignés. Dans le cas de la propulsion le faisceau doit permettre l'ouverture d'un passage suffisant pour un engin spatial alors que dans le cas d'une simple communication il suffit d'un faisceau moins puissant. Les faisceaux ne doivent cependant pas rencontrer de masses importantes. Dans le cas de la propulsion cela oblige à avoir des cartes précises. Pour la communication la situation est particulière. Les spatonefs interstellaires peuvent librement communiquer entre eux, avec des relais et des bases spatiales dans le système des trois étoiles. Pour les communications « publiques » inter planètes dans le système des trois-étoiles il existe des canaux de communications fixes et permanents. Il existe 4 canaux de communications Reeves :

- 1- Terre – Vénus
- 2- Vénus – Mars
- 3- Terre – Titan
- 4- Terre – Ganymède

Ces canaux servent aux transports de toutes les communications (Tri-TV, Vidéophones, Zenkhan) entre ces planètes. Afin de créer et de maintenir ces canaux, il existe des stations relais dans le système des trois étoiles ainsi que des stations d'origines sur chacune de ces planètes. Sur Terre c'est le site de L'Everest (Tibet), sur Vénus le Mont Maxwell (Ishtar), sur Mars le Mont Olympus (Olympus), pour Titan et Ganymède des stations orbitales ont été privilégiées. Ces stations d'origines sont équipées de leurs propres centrales antimatières (ce qui n'est pas le cas des relais) et sont fortement protégées.

Les Stations d'origines de L'Everest, de Titan et de Ganymède sont à la charge de la confédération Terrienne. Pour Vénus c'est la Mattuser Company qui s'en occupe, pour Mars TST. Les stations relais sont autonomes et se déplacent en fonction des alignements planétaires, elles ont été fabriquées pour moitié par la Confédération Terrienne et le reste partagé entre Mattuser Company et TST.

Notons que la Kalaon possède sa propre station d'origine sur Vénus (au sommet de la tour Kalaon) ainsi que de nombreuses stations relais dédiées à son seul usage (pour communiquer avec sa flotte spatiale et ses colonies hors systèmes).

Résidents : en 3001 ce terme est utilisé pour désigner les ressortissants des Sociétés planétaires Souveraines.

S

Secteurs économiques : voici les grands secteurs économiques définis par les instances économiques interplanétaires.

Agroalimentaire : agriculture, aquaculture, alimentaire, restauration.

Armement : armes et protections.

BTP : construction, équipement, immobilier et mobilier.

Distribution : distribution, livraison, courrier, emballage.

Ecosciences : fertilisation des terres, terraformation, retraitement des déchets, de l'eau et de l'air.

Electronique : HIFI, TRI-TV, électroménagers, informatique, Cybertechs.

Energie : production d'énergie.

Finance : banques, assurances et holdings.

Habillement : vêtements, chaussures et linge de maison.

Industries lourdes : exploitation minière, métallurgie, chimie.

Médias : médias, communication, logiciels.

Produits de luxe : bijoux, haute couture, champagne, encens, vin...

Recherche et Développement : recherche et développement, prototype, présérie, tests, audits et certifications.

Biotechnologie : médicaments, cosmétiques, biotechs.

Loisirs : sports, tourisme, culture.

Textiles : textiles, fibres.

Transports : transports, véhicules.

Spationefs : Les spationefs utilisés en 3001 ne se posent jamais sur une planète du fait de leur masse et de leur forme. Construits en orbite autour des planètes ils sont titanesques : les modules peuvent mesurer plusieurs kilomètres et sont reliés par des câbles longs de centaines de kilomètres. Propulsés grâce aux réacteurs à antimatière, ils rejoignent les planètes à une vitesse moyenne de 10 millions de Km/H. Voici les durées de quelques vols spatiaux.

Trajet	Durées des vols spatiaux	
	alignement optimal des planètes	alignement le moins bon
Vénus – Terre	10h 08min	31h 46min
Vénus – Mars	18h 01min	39h 24min
Vénus – Sat. galiléens	73h 00min	95h 27min
Vénus – Titan	131h 48min	153h 23min
Terre – Mars	11h 24min	43h 45min
Terre – Sat. galiléens	62h 50min	92h 45min
Terre – Titan	127h 38min	157h 33min
Mars - Sat. Jupiteriens	55h 00min	100h 24min
Mars - Titan	119h 45min	165h 22min
Sat. jupitérien – Titan	100h (Valable 4ans)	

A titre d'information puisque Pluton est inaccessible, il faudrait 580 heures depuis la Terre pour rejoindre la lointaine planète.

Pour la dernière ligne du tableau, on considère que l'alignement est fixe pour la durée donnée, ces planètes ne bougeant que "lentement". Pour les autres planètes, la durée exacte est laissée à la discrétion du MJ, à lui de choisir quelle est la situation des planètes lors de l'aventure.

Certains spationefs interstellaires sont équipés de faisceaux antimatières (propulsion Reeves) qui leurs permettent de joindre les systèmes solaires proches. Ces spationefs sont plus grands et de conception radicalement différente de leurs «petits - frères ». Ce sont de véritables écosystèmes artificiels possédants notamment des serres de cultures et d'élevages. Ces spationefs sont prévus pour pouvoir survivre et fonctionner en autonomie complète. Cela étant prévu du fait de la durée des voyages interstellaires, plus longs que les voyages interplanétaires à cause des détours devant être fait avec la propulsion Reeves (pour éviter les corps astronomiques qui sont sur la route : comme les planètes, étoiles, concentrations de météorites, trou noir...).

Les plus grands des spationefs interstellaires sont appelés les colonisateurs. Ils peuvent transporter plusieurs millions de personnes et quittent le système solaire en quelques heures après un voyage à vitesse quasi-luminique. Ils entament ensuite leur série de sauts antimatières.

Système des trois étoiles : C'est en fait la nouvelle dénomination du système solaire en 3001. « Système des trois étoiles » car le système compte deux nouvelles étoiles: Jupiter et Saturne.

T

Technologies occultes : la maîtrise de la technologie est fondamentale en 3001 chaque découverte, chaque avancée technologique nécessite une débauche d'études et de recherches démesurées à tel point que les technologies découvertes ne peuvent être copiées par d'autres sociétés. Ainsi, l'Antigrav system de Geysler inventé en 2679 demeure un secret entier pour tout le monde. Ces technologies occultes, comme les ont surnommés les médias sont en fait assez peu nombreuses. Voici quelques Technologies occultes :

- Antigrav System, Geysler
- Armure flottante, Geysler
- Spatiocourrier, Stellarcom

- Les alliages de diamant, Durandal
- Système de furtivité visuel, Poséidon corp.
- Ondes de Communications Mentales, NTS

Transports : Le 3ème millénaire a vu le développement des transports sous toutes ses formes : transport de marchandises, transport en commun, voyages interplanétaires.

Quatre Sociétés planétaires se disputent les vols spatiaux : W.I.T, Venusian Voyager , Hitsiyo, et la Kalaon. Tandis qu'une multitude de petites sociétés souvent filiales des quatre S.P assurent les transports sur les planètes.

Sur Terre et sur Vénus, se sont surtout les transports en commun qui dominent : trains à grande vitesse (TGV) , aéronef orbitaux, métro. Un réseau dense et fiable rend ainsi inutile les glisseurs particuliers qui restent cependant utilisés par la police, les hôpitaux et les sociétés sous licence (taxi, voitures de fonction). Sur les autres planètes, on constate un équilibre entre les transports en communs et les véhicules particuliers.

Les principales compagnies fabriquant des transports sur Terre sont : AC 3000, Kinich Ahau Mayca et Hitsiyo.

Ainsi AC3000 est le maître d'œuvre des TGV antigrav, cette société propose aussi des rames de TLR (Train Rapide locaux) pour les transports interurbains, des rames de métro, mais aussi des glisseurs.

Kinich Ahau est plus spécialisé dans les barges, les glisseurs et les trains de transports de marchandises.

Hitsiyo quant à elle est en concurrence sur le marché des rames interurbaines. Ainsi Hitsiyo propose son TAR, un Train Aérien Rapide, concurrent direct du TLR d'AC3000.

Echelle indicative des prix des transports

Ticket de métro	1 à 5 MndT
Location glisseur	1 HdT/jour ==> 3 HdT/jour
Vol aller simple New York - Paris (aéronef orbital durée 15 min)	
2ème classe	25 HdT
1ère Classe	45 HdT
Vol aller simple Terre - Vénus (spationef durée : selon alignement)	
3ème classe	200 HdT
2ème classe	500 HdT
1ère classe	1300 HdT
TGV Paris - Sao Miguel (Accores : durée 25 minutes)	
2ème classe	10 HdT
1ère classe	17 HdT
TGV Paris - New-York (durée 45 minutes)	
2ème classe	18 HdT
1ère classe	23 HdT

Tri-TV : Ce système, mis au point en 2569, représente une avance remarquable en matière de télécommunication. L'image est tridimensionnelle et, projetée dans une pièce vide donne l'illusion à l'utilisateur de se trouver dans le film. Longtemps à la pointe du progrès et produit de luxe la tri-télé fut détrôné en 2785 par les mondes virtuels et la mise au point du système Zenkhan. En 3001 la tri-télé est devenue un objet commun et est nettement plus utilisée que la réalité virtuelle car moins onéreuse. Le nombre de poste moyen par habitants du système des trois étoiles est de 1,4. La tri-télé est le média le plus répandu en 3001.

V

Vêtements : les vêtements portés en 3001 sont plutôt très amples (comme des kimonos, impers ou des peignoirs), ou au contraire très collants, comme une seconde peau,. Pour ce qui est des motifs ou des couleurs, ce sont le plus souvent :

- Des couleurs très vives pour les vêtements de détente ou de loisirs. De plus ces vêtements de détente comportent le plus souvent des motifs holographiques sortant du vêtement, représentant une scène, un objet ou un personnage en mouvement (le plus souvent , des spirales de couleurs, des vagues ou des paysages holographique).
- Des couleurs unies, sobres et ternes pour le travail (gris, bleu marine, marron ou beige mais pas de noir), avec de larges cravates courtes et des cols exagérés.

Vidéophone : communicateur portable, il peut avoir l'apparence d'une bague, d'une boucle d'oreille ou d'un bracelet, ou bien encore il peut être littéralement intégré à la personne grâce aux biotechs ou aux cybertechs. La législation terrienne restreint de telles pratiques. Dans tous les cas le vidéophone doit être au contact direct de la personne (restriction de la technologie occulte des Ondes de Communications Mentales de NTS).

Lors d'un appel le possesseur est averti par une voie qu'il est le seul à entendre, s'il répond au vidéophone ce dernier affiche aux seuls yeux du possesseur son correspondant (ces capacités sont rendus possibles grâce à la technologie occulte des Ondes de Communications Mentales de NTS). Pendant son utilisation le vidéophone permet de parler librement au correspondant sans que la conversation puisse être entendue (bulle d'isolement sonore).

Z

ZC (Zone de Combat) : Les ZC, zones de combats urbaines, est une dénomination utilisée par la Confédération terrienne pour les zones hors du contrôle des forces de polices locales. Ce sont des zones de non droit où la pègre fait régner sa loi. Ces zones sont mises sous la responsabilité des cybernautes pour le rétablissement de l'ordre et il va s'en dire qu'ils appliquent des méthodes musclées. La pègre quant à elle combat les cybernautes et s'entretue lorsqu'elle a le temps. Notons que lorsqu'une zone est déclarée ZC elle est mise sous quarantaine: le quartier est entourée par les cybernautes et ses accès sont contrôlés par des barrages.

Actuellement il n'y a heureusement que deux ZC :

- L'étage -4 de New York
- Une bande de 2km de large allant de Palaiseau à Toussus-le-Noble dans la zone d'ombre du barrage de Paris.

La Confédération terrienne

La Confédération terrienne est l'organisation chargée d'unir et de coordonner toutes les actions politiques et économiques des nations terriennes.

La coopération économique est fondée sur le système monétaire HdT instauré d'après les travaux de l'IA Dragnet.

Au plan politique, la Confédération terrienne a en charge la défense de la planète Terre assurant la coordination des actions militaires spatiales des pays de la Confédération en cas d'attaque d'une autre planète.

La Confédération Terrienne est considérée comme l'organisation la plus puissante du système des trois étoiles si l'on prend pour acquis la bonne coopération entre les nations terriennes, ce qui est loin d'être le cas, parfois. Le centre administratif de la Confédération Terrienne se situe à Sao Miguel aux Açores.

Les instances mondiales

Les instances de la Confédération Terriennes sont réparties en 9 secrétariats: équipement, défense, économie, protection civile, protection de la nature, relations extérieures, relations intérieures, santé, éducation et patrimoine. La Confédération Terrienne a un budget total de 4 665 Mds HdT et des effectifs de 5 811 233 employés.

Voici un extrait d'un rapport des institutions de la Confédération, détaillant notamment, le budget, les effectifs et les institutions dépendantes de chaque secrétariat. Sauf indication contraire, tous les Secrétariats sont localisés à Sao Miguel. Sont mentionnés pour information les effectifs officiels de chaque organisme.

Secrétariat Général de la Confédération

Budget : 2 mds HdT
Effectif : 20 000
Services rattachés : Renseignements Internes,
Section Omega

Secrétariat à l'équipement

Budget : 35 Milliards d'HdT
Effectif : 725 548
Services rattachés : Direction de l'Équipement

Secrétariat de l'économie

Budget : 500 Milliards d'HdT
Effectif : 675 000
Services rattachés : Brigade Financière, Commission de Gestion des Brevets, Commission de Régulation des Marchés, Douanes planétaires (Cuzco), Groupe de Développement Economique (Singapour), Organisation Monétaire Internationale

Secrétariat des relations extérieures

Budget : 50 Milliards d'HdT
Effectif : 500 000
Centre administratif : Copan, 120 Kalan Street
Services rattachés : Commission de la Diplomatie Unie (Sao Jorge) Organisation de la Colonisation Spatiale Services Extérieurs

Secrétariat à la santé

Budget : 45 Milliards d'HdT
Effectif : 200 000
Centre administratif : Vancouver, 46 Stanley Street
Services rattachés : Commission de la Santé Publique (Sao Jorge) Organisme planétaire à la santé

Secrétariat à la Défense

Budget : 1 620 Milliards d'HdT
Effectif : 2 349 157 employés
Services rattachés : Contre-espionnage, Légion planétaire (Ankara)

Secrétariat à la protection civile

Budget : 400 Milliards d'HdT
Effectif : 640 000
Services rattachés :Cybernautes (Wuhan) Police Zenkhan (Cuzco)

Secrétariat à la protection de la nature

Budget : 50 Milliards d'HdT
Effectif : 250 000
Centre administratif : Buenos Aires, 17 Santa Fe Avenue
Services rattachés: Commission de la Politique Globale Ecologique (Canberra), Organisation Internationale Forestière (Buenos Aires), Poséidon Corporation (Papeete)

Secrétariat des relations intérieures

Budget : 10 Milliards d'HdT
Effectif : 112 000
Centre administratif : Lhassa, 09 Tenzin Gyatso Parc.
Services rattachés : Cour de Justice Internationale (Delhi) la Médiation Internationale

Secrétariat à l'éducation et au patrimoine

Budget : 60 Milliards d'HdT
Effectif : 360 000
Centre administratif : Paris, Place de la Sorbonne.
Services rattachés : Organisme planétaire à l'éducation Organisation de Gestion et de Sauvegarde du Patrimoine Mondiale (Le Caire) Centre International de Recherche Scientifique

Les services de police planétaire sont parmi les organismes les plus puissants de la Confédération, ils sont composés par :

- Les cybernautes (en uniforme)
- La brigade financière
- La section Zenkhan
- Les Douanes planétaires (en uniforme)
- Les Renseignements Internes (R.I.)
- Le contre-espionnage
- Les services extérieurs
- La section Oméga
- L'OIF (en uniforme)
- La Poséidon (en uniforme)
- La Légion Planétaire (en uniforme)

Chaque service a sa structure propre, est organisé de manière indépendante et dirigé par un état-major qui a pour unique supérieur le Directeur du Secrétariat dont il dépend. Les conflits d'intérêts entre les polices sont monnaie courante et la chaîne de tri-TV Mattuser TV soutient même la thèse d'une véritable guerre des services au sein des polices planétaires. La Confédération l'a démenti formellement...

Les centres de police se répartissent aux quatre coins du globe. On peut citer entre autres ceux de New York et Saclay près de Paris tenus par les cybernautes, les QG du Caire et de Moscou pour les Zenkhan's et le centre de la brigade financière à Oromé.

Les sièges de la plupart des services de police planétaire se trouvent dans l'archipel des Açores sur l'île de Sao Jorge aux côtés de la plupart des autres institutions terriennes.

Vous pouvez vous reporter au chapitre sur les protagonistes pour avoir un aperçu des polices planétaires.

Les États

Union du Soleil : s'étendant du Mexique à l'extrémité Sud de la Cordillère des Andes, sur la moitié est de l'Amérique du Sud, l'Union du Soleil est la deuxième superpuissance interplanétaire du système des trois étoiles et est évidemment la plus puissante nation terrienne.

Cette puissance s'appuie sur trois secteurs principaux : industrie lourde, énergie, et armement. L'industrie de l'Union du Soleil s'organise selon de grandes Sociétés planétaires d'état appelées Mayca. L'Union du Soleil est un état d'économie planifiée sectoriellement, inspiré des états communistes du 20ème siècle. Aujourd'hui, en raison de cette structure économique particulière, les Sociétés planétaires de l'Union du Soleil rencontrent certaines difficultés pour s'implanter sur Vénus où règne un système ultra libéral. L'Union du Soleil a historiquement joué un rôle important dans les industries de pointe nécessitant un haut niveau de connaissance. Ainsi, la Kinich Ahau Mayca après avoir découvert la fusion nucléaire a su profiter de cette technologie en développant la technique de l'hélioformation (conversion des planètes géantes gazeuses en étoile).

Au niveau politique l'Union du Soleil a l'originalité d'être une démocratie directe. En réalité, seul le législatif est directement représenté par les citoyens, l'exécutif quant à lui reste représentatif.

Capitale : Copan (100 millions d'habitants)

Population : 1650 millions d'habitants hors colonies (Total avec colonies : 2709,2 millions)

Langues: 100% Quetzal.

Système politique : démocratie directe fédérale

Système économique : économie collectiviste planifiée

Sociétés planétaires ou assimilés :

-Energie et industries lourdes (métallurgie et exploitation minière) : Kinich Ahau Mayca

-Eco-sciences et agroalimentaire : Chac Mayca

-Armes et biotechnologies : Hüclâns Mayca

-Industrie lourde (chimie) et Textiles : Tikal Mayca

Etats unis d'Europe et d'Amérique (E.U.E.A.) : Regroupant les Etats Unis d'Amérique ainsi que la plupart des pays Européens, les E.U.E.A sont la troisième superpuissance interplanétaire du système des trois Etoiles et sont la deuxième puissance terrestre.

La puissance des E.U.E.A s'appuie essentiellement sur le secteur tertiaire, la recherche et la technologie de pointe, la W.I.T est la première Société planétaire en importance de transport spatial sur Terre. Les E.U.E.A ont une politique libérale modérée.

La structure politique s'organise autour d'un conseil des états (un représentant par état) au plus haut, en descendant les échelons une assemblée régit chaque état indépendamment, en dessous les gouvernements locaux sont propres à chaque état.

Capitale : Montréal (80 millions d'habitants)

Population : 1590 millions d'habitants hors colonies (total = 2132,1 millions)

Langues: 100% Français 100% Anglais, 50% Espagnol 20% autre.

Système politique : démocratie parlementaire fédérale

Système économique : économie libérale modérée

Sociétés planétaires ou assimilées :

-Transports et loisirs : W.I.T (William Interstellar Transportation)

-Médias et électronique : N.T.S (National Television Services)

-Industries lourdes (métallurgie, exploitation minière et chimie) : Metex S.A.

Corée : La Corée située sur la côte Est Asiatique est la cinquième superpuissance interplanétaire et la troisième nation terrestre.

Son économie est planifiée pour le secteur alimentaire, du logement et des transports. Le reste du marché est laissé à la libre concurrence et donc aux entreprises privées.

Le système politique est centré autour du P.C.C (Parti Communiste Coréen) ainsi que sur les gouverneurs des provinces élus par les citoyens.

Capitale : Wuhan (135 millions d'habitants)

Population : 1352 millions d'habitants hors colonies (total = 1839 millions)

Langues: 99% Coréen, 32% Chinois.

Système politique : démocratie présidentielle républicaine

Système économique : économie semi planifiée

Sociétés planétaires ou assimilées :

-Energie et électronique : Mishika

-Transports : Hitsiyo

Union Africaine (U.A) : L'U.A est constituée par tous les pays du Maghreb et par les pays d'Afrique du Nord jusqu'à la frontière commune avec l'OIF plus au sud, au niveau du cinquième parallèle. L'U.A est la neuvième superpuissance interplanétaire du système des trois étoiles et la cinquième puissance terrestre.

L'économie de l'U.A repose essentiellement sur l'agroalimentaire. Elle est d'ailleurs le plus grand producteur de produits alimentaires, comme l'a souligné Paul Sollioul, économiste à la Grande Bibliothèque de Paris "l'Union Africaine est le grenier à blé du système [des 3 étoiles].

L'Union Africaine a une politique libérale modérée, mais dans une alternance régulière : elle a été gouvernée pendant quinze ans par le P.C.A.N (Partis Communiste d'Afrique du Nord) et ce n'est que depuis quatre ans que le nouveau président George Clivy, du M.L.D (Mouvement libéral démocrate) a réorienté le pays vers une politique libérale. La capitale Oromé a connu depuis lors une hausse considérable de la criminalité et de la corruption des administrations.

Capitale : Oromé (115 millions d'habitants)

Population : 1550 millions d'habitants hors colonies (total = 1639 millions)

Langues : 100% Français, 55% Anglais.

Système politique : démocratie présidentielle fédérale

Système économique : économie libérale

Société planétaire :

-Agroalimentaire et éco-sciences : African Green Company

Afrique du Sud : L'Afrique du sud se situe comme son nom l'indique au Sud du continent Africain, elle est la 20ème superpuissance interplanétaire et la sixième puissance terrienne.

Le système économique de l'Afrique du Sud est ultra-libéral, ce qui pose des problèmes vis à vis des instances Confédérales notamment le Secrétariat à l'économie. Le pays est d'ailleurs considéré comme un paradis fiscal où l'état est pour le moins aveugle en ce qui concerne les délits financiers. L'Afrique du Sud est très logiquement le pays leader en terme de holdings, banques, assurances et sociétés écrans en tout genre.

Au niveau politique l'Afrique du Sud est une démocratie dominée par le R.P.L (regroupement pour la liberté) et par le M.D.A (Mouvement Démocratique Africain) qui est légèrement plus modéré que le premier.

Capitale : Vaal (15 millions d'habitants)

Population : 922 millions d'habitants

Langues : 100% Anglais.

Système politique : démocratie parlementaire

Système économique : économie ultra-libérale

Société planétaire :

-Finance : I.B.S. (International Banque Service)

Tibet : Le Tibet est un Etat relativement riche au niveau planétaire, il est sans aucun doute un des états qui a tiré le plus d'avantages de la montée des eaux et du réchauffement de la planète. Ainsi, le Tibet est devenu le dernier grand centre touristique de sports d'hiver et de loisirs de montagne. Dans le système des trois étoiles, le seul concurrent sérieux du Tibet est le centre du mont Olympus sur Mars. Le pays reste leader incontesté sur le marché terrien de la glisse (en Montagne).

Le Tibet est la septième puissance terrestre et n'a pas de rôle important au niveau interplanétaire. C'est un état neutre et pacifique qui ne possède pas -officiellement- d'armée.

Le système économique tibétain est libéral, les institutions sont démocratiques avec une élection présidentielle à suffrage universel tous les cinq ans, le président désigne alors le premier ministre suivant la majorité siégeant au parlement, qui crée alors son gouvernement.

Capitale : Lhassa (9 millions d'habitants)

Population : 689 millions d'habitants

Langues : 95% tibétain, 42% hindi, 30% chinois

Système politique : démocratie parlementaire républicaine

Système économique : économie libérale modérée

Inde : L'Inde est constituée de la péninsule indienne et du Sri Lanka. L'Inde est la huitième puissance terrienne et ne joue aucun rôle au niveau interplanétaire, étant dépourvue de Sociétés planétaires.

Malgré les ralentissements des secteurs de l'aquaculture et de la chimie l'Inde entrevoit un avenir radieux. Car, l'Inde a un secteur économique leader sur Terre, celui de la Recherche et Développement fortement soutenu par les capitaux sud-africains, coréens et tibétains.

L'économie indienne est plutôt libérale, le système politique est parlementaire.

Capitale : Delhi 5 millions d'habitants)

Population : 750 millions d'habitants

Langues : 80% hindi, 42% tibétain, 30% anglais, 20% dialectes locaux.

Système politique : démocratie parlementaire républicaine

Système économique : économie libérale modérée

Indonésie : L'Indonésie est constituée de l'archipel indonésien situé au Nord de l'Australie. L'Indonésie est la huitième nation terrienne et n'intervient pas sur le plan interplanétaire.

Son système économique est libéral modéré, les secteurs phares de l'Indonésie sont l'habillement et l'aquaculture.

Bien qu'il y ait un Sultan, l'Indonésie reste une démocratie. Le Sultan n'a que peu de pouvoirs.

Capitale : Singapour (6 millions d'habitants)

Population : 520 millions d'habitants

Langues : 80% indonésien, 35% anglais et 20% dialectes locaux.

Système politique : démocratie parlementaire

Système économique : économie libérale modérée

Australie : L'Australie est la neuvième puissance terrienne, elle n'existe pas au plan interplanétaire, son système économique est libéral et son système politique démocratique.

L'Australie fut moins touchée que les autres pays lors de l'hiver volcanique et a immédiatement coopéré avec l'OIF pour la réimplantation de la faune et de la flore sur Terre. Aujourd'hui l'Australie reste très proche de l'OIF et est le pays le plus écolo de la planète.

Capitale : Canberra (15 millions d'habitants)
Population : 210 millions d'habitants
Langues : 100% anglais.
Système politique : démocratie parlementaire
Système économique : économie libérale écologique

République de Chine : c'est la Chine historique. Elle est située à l'intérieure de l'Asie, dans une zone allant du sud de la Mongolie au Vietnam compris.

La République de Chine est la seule chine démocratique, elle est soutenue officiellement par la Confédération et surtout par l'Union du soleil et par les EUEA. Malheureusement, elle est aussi sous l'influence de la Chac, la Kinich Ahau, et la Metex SA. Pour être clair, ces entreprises ont un véritable pouvoir sur les autorités du pays et peuvent influencer les décisions du parlement ou des ministères.

L'économie de la République de Chine est relativement pauvre, le seul secteur qui tire son épingle du jeu est le textile.

Pour finir, la République de Chine possède des bases militaires de la Légion planétaire destinées à prévenir toute attaque provenance de la RDC ou d'autres puissances étrangères (la Corée est bien entendu visée, le Tibet aussi dans une moindre mesure).

Capitale : Lanzhou (6 millions d'habitants)
Population : 290 millions d'habitants
Langues : 92% chinois, 5% tibétain, 10% autres dialectes.
Système politique : démocratie présidentielle républicaine
Système économique : économie protectionniste

République Démocratique de Chine : La République Démocratique de Chine est située sur un vaste territoire comprenant toute la Mongolie et même un peu plus.

La RDC n'est pas démocratique, elle est dirigée par deux entités : le PCC (Parti Communiste Chinois) et par le Protectorat (les militaires). Si le PCC est sous les ordres de la Corée, les militaires quant à eux ont leurs propres intérêts. Cependant la R.D.C. est en pleine mutation, ce qui n'est pas sans risque d'ailleurs. Ainsi, le pays n'a plus de constitution. Actuellement l'état chinois avec l'aide de fonctionnaires coréens est en train d'organiser des élections afin de former un assemblé constituant. Ces élections doivent se dérouler lors d'un scrutin national à la proportionnelle, il y a de nombreux candidats dans la mesure où l'Etat Chinois a admis dans un accord avec la Confédération Terrienne la pluralité politique.

La République Démocratique de Chine est un pays industriel et agricole. C'est un pays en détresse économique. Avec son entrée dans la Confédération Terrienne le pays va toutefois obtenir des aides confédérales. De plus, le pays va entrer dans le système monétaire HdT ouvrant ses frontières à l'économie mondiale. Cela laisse espérer une évolution positive du point de vu économique.

Pour finir, l'armée Coréenne possède des bases sur le territoire de la RDC, afin de protéger le pays d'une éventuelle agression de sa voisine du sud (la République de Chine)

Capitale : Oulan-Bator (4 millions d'habitants)
Population : 330 millions d'habitants
Langues : 100% Chinois, 19% Mongol, 6% Tibétain, 4% autres dialectes.
Système politique : démocratie présidentielle républicaine
Système économique : économie planifiée et protectionniste

Sociétés planétaires (SP)

Au nombre de sept, les SP terriennes sont indépendantes politiquement et disposent d'une réelle souveraineté, mais rien de comparable aux SP Vénusienne, car des relations existent entre les Etats terriens et leurs SP. Trois autres entités, les deux Mayca et Hitsiyo, sociétés publiques de l'Union du Soleil et de la Corée sont ici citées aux côtés des sept véritables SP en raison de leur exceptionnelle puissance économique.

Entre parenthèses, figure le territoire où est localisé le siège de chacune des SP. Le classement présenté ci-dessous correspond aux études menées par le Cabinet Forst & Engel de Vénus. Il prend en compte trois critères : situation diplomatique, puissance économique et puissance militaire.

W.I.T : Transports et loisirs. Siège social : Huddersfield (E.U.E.A.)

Poséidon corporation : Exploitation et défense des océans. Siège social : Papeete.

OIF : Organisation Internationale Forestière. Capitale : Buenos Aires (OIF)

Hitsiyo : Transports. Siège social : Wuhan (Corée)

African Green Company : Agroalimentaire et écosciences. Siège social : Oromë (Union Africaine)

Kinich Ahau Mayca : Energie et industries lourdes (métallurgie et exploitation minière). Siège social : Cusco (Union du Soleil)

Chac Mayca : Ecosciences et agroalimentaire. Siège social : Copan (Union du Soleil)

Mitshika : Energie et électronique. Siège social : Wuhan (Corée)

N.T.S : Médias et électronique. Siège social : Toronto (E.U.E.A.)

METEX S.A : Industries lourdes (métallurgie, exploitation minière et chimie). Siège social : Détroit (E.U.E.A.).

Le Personnage

Les antécédents

Dans le processus de création d'un personnage il est impératif de lui créer une histoire. Cette section vous propose de déterminer les bases de votre personnage.

Questions auxquelles il faut répondre :

- Quelles sont ses origines ?

Lieu et date de naissance, l'origine sociale de ses parents, sa jeunesse.

- Quel est le cursus et la vie sociale de votre personnage ?

Sa formation, son métier (à l'origine, ou comme couverture..), ses amis, ses relations.

- Où habite il?

- Quel est son caractère?

- Quelles sont ses motivations ?

- Comment s'est passé l'éveil de votre personnage?

- Comment a-t'il été recruté par son organisation ?

- A-t'il changé depuis qu'il est éveillé ?

Les caractéristiques et ses compétences devront être attribuées en cohérence avec le background.

Si l'historique est particulièrement inventif, riche et de qualité, il est vivement souhaitable que le MJ attribue des points bonus lors de la création du personnage.

Patrimoine du personnage : 2000 Hdt + 1d20 x 500 Hdt

Les caractéristiques

Les caractéristiques permettent de connaître la puissance de votre personnage sous divers aspects et sont utilisées pour la résolution des actions avec ses compétences.

Au nombre de 6, les caractéristiques prennent des valeurs comprises entre 1 et 10. 1 représente un handicap dans le domaine et 10 une valeur exceptionnelle. Vous avez 35 points à répartir dans les caractéristiques avec un minimum admis de 1.

METABOLISME (MET) : représente la résistance physiologique et mesure la puissance musculaire du personnage, la capacité à fournir un effort physique intense.

DEXTERITE (DEX) : représente la motricité de votre personnage, quelle est son habileté manuelle. Permet de savoir si votre personnage est apte à contrôler son corps, à quel point il peut en maîtriser les mouvements et avec quelle rapidité.

PERCEPTION (PER) : représente l'ensemble des sens et l'intuition.

INTELLECT (INT) : permet de mesurer la capacité d'analyse et de réflexion, de mémorisation, la perspicacité ainsi que le bon sens du personnage.

CHARISME (CHA) : permet de déterminer l'apparence, le charme et l'empathie avec les autres personnes.

PSYCHISME (PSY) : donne une mesure, de la volonté, de la stabilité mentale et bien souvent de la compréhension de l'éveil.

Ces caractéristiques interviennent dans la détermination des actions selon les règles que nous allons voir plus loin.

Les compétences

Elles représentent l'ensemble des capacités et talents que votre personnage a acquis et qu'il peut améliorer.

Si le MJ le désire, les compétences peuvent être complétées par des spécialisations. A partir d'un niveau 6 dans une compétence, le joueur peut choisir une spécialisation liée à la compétence. Une spécialisation donne avec précision le domaine de compétence que le personnage maîtrise. Les spécialisations doivent être liées au background de votre personnage et seront liées à sa formation et à son métier. Si une action requiert l'usage impératif d'une spécialisation que le personnage n'a pas, le MJ inflige un malus de -4 à son jet de dés. Il est possible de requérir plusieurs spécialisations pour une action lorsque celle-ci le justifie (exemple tout en finesse: mettre en joue un mortier magnétique autotracté de campagne: spécialisation d'arme lourde et en pilotage de glisseur nécessaire).

Les compétences peuvent évoluer avec les points d'expérience et les points bonus.

Le personnage commence son personnage avec 50 points à répartir dans les compétences et les spécialisations (si les spécialisations ne sont pas utilisées le personnage devra être créé avec 40 points dans les compétences).

Voici le barème pour acheter les niveaux de compétences :

Coût des compétences	
Niveau	Coût en points de création
Niveau 1	1 point
Niveau 2	2 points
Niveau 3	3 points
Niveau 4	5 points
Niveau 5	7 points
Niveau 6	11 points
Niveau 7	19 points
Niveau 8	35 points
Niveau 9	67 points
Niveau 10	131 points

Inutile de préciser qu'avec un tel système, peu de personnes dans le monde ont un niveau 10 de compétence en quoi que ce soit... et c'est normal. Ils sont alors généralement champions toute catégorie dans leur domaine...

Gros bill élevé en batterie, passe ton chemin. Dans la ferme Evigilio, nous privilégions l'élévation spirituelle procurée par de belles campagnes mythiques, la fraternité naissante entre les joueurs lors des longues nuits de jeu : la table éclairée faiblement, les dés qui roulent inlassablement, les voix lasses mais sereines des joueurs à 5 heures du matin qui bercent leurs âmes lestes... « Bon, on pieute où maintenant ? »

Les niveaux des caractéristiques et des compétences permettent d'évaluer rapidement les aptitudes d'un personnage.

Pour les caractéristiques :

1 = handicap

3 = faible

5 = moyen

7 = très fort

10 = dons exceptionnels. Ferait l'objet d'études scientifiques pour en déterminer l'origine.

Pour les compétences :

1 = amateur occasionnel

2 = amateur assidu

3 = apprenti

4 = professionnel débutant

5 = professionnel confirmé

6 = professionnel aguerri, professeur débutant

7 = expert très compétent, professeur

8 = grand expert, professeur reconnu

9 = Maître reconnu mondialement dans le domaine.

10 = l'Histoire se souviendra de cet homme, génie absolu dans cette compétence.

Aux niveaux 9 et 10, si la compétence n'est pas pratiquée au moins une fois par scénario, le personnage perd un niveau provisoirement et doit utiliser 20 points d'expériences (cf. règles de jeu) pour le retrouver, moyennant un entraînement particulier (entraînement de 1d6 mois...). Pour rester au top, il faut pratiquer.

Avec 50 points, le joueur peut donc privilégier la polyvalence (10 compétences au niveau 4 par exemple) ou se concentrer à l'extrême (un niveau 8 pour... 35 points, 1 compétence au niveau 6, 1 compétence niveau 3 et une niveau 1).

Au MJ de dire son mot à la création du personnage et de tenter une médiation avec le joueur afin de le raisonner.

En cas d'échec, nous l'invitons éventuellement à s'aider des cybernautes au cours d'un scénario bien senti...

C'est donc sur le chemin d'une lente progression que votre personnage s'engage et il vous faudra bien des scénarios avant de pouvoir accumuler suffisamment de points d'expériences pour atteindre l'objectif ambitieux (et fort répandu) du joueur vétéran, adepte du bon roleplay de nos campagnes: *un niveau 10 en tir*.

Et enfin, un dernier mot : garder un peu de point lors de la création de votre perso pour les spécialisations présentées dans le prochain paragraphe (chacune d'elles coûte 2 points).

Description des compétences

Ensemble des compétences

-**Dissimulation** : ensemble des techniques de discrétion.

-**Communication** : regroupe l'ensemble des capacités d'expression orale et écrite du personnage, son éloquence, sa capacité de persuasion, ses talents d'écrivain ou de comédien.

-**Mêlée** : compétence utilisée pour les combats à mains nues et avec armes blanches.

-**Monde en 3001** : ensemble des connaissances du monde provenant de la vie courante, de la lecture des journaux, de l'actualité... Représente les connaissances quotidiennes (score du dernier match de rugby, est-ce que le glisseur Tigre est mieux que la Panther Turbo), mais aussi la connaissance de certains milieux (la rue, le monde des affaires...).

-**Observation** : compétence liée à la recherche, à la détection, ou à la vigilance. Cette compétence sert aussi pour trouver des indices ou filer quelqu'un.

-**Occulte** : Ensemble des connaissances générales en légende, théologie, ésotérisme, technologie occulte et éveil ...

-**Sc. Humaines** : représentent les sciences sociales telles que la politique, le droit, l'économie ou la sociologie.

-**Sciences** : ensemble des connaissances scientifique du monde.

-**Software** : ensemble des habiletés techniques du point de vue immatériel, comme l'informatique logicielle, les mondes virtuels, les jeux vidéo, le pilotage...

-**Sports** : sert à la résolution des actions physiques et sportives.

-**Techniques** : ensemble des habiletés techniques du point de vue matériel (concret), allant du dessin à la mécanique en passant par la sculpture.

-**Tir** : regroupe les disciplines de tir de toute sorte

Les spécialisations

Voici le détail des spécialisations accessibles aux personnages. Cette liste n'est pas exhaustive et peut être complétée par un MJ imaginaire. Chaque spécialisation coûte 2 points à retirer au même total que pour les compétences.

Dissimulation

Mouvements silencieux : permet de se déplacer sans faire de bruits.

Mouvements furtifs : permet de se déplacer sans être vu.

Camouflage : permet de se dissimuler aux yeux d'autrui.

Dissimulation d'objet : permet de cacher un objet.

Communication

Ecrivain : savoir écrire des romans.

Journalisme : pour être journaliste ou pigiste.

Administratif : l'inimitable langue administrative qui permettra au personnage de savoir écrire une lettre à son député, expliqué dans un rapport de mission pourquoi le bateau a coulé, rédiger ensuite un CV...

Fausse : pour savoir imiter une écriture ou une signature.

Calligraphie : maîtriser l'art de la belle écriture.

Imitation : savoir faire des imitations.

Comédie : savoir jouer le rôle d'un personnage.

Persuader : trouver les mots pour persuader quelqu'un.

Séduire : savoir charmer une personne.

Parler en public : savoir parler devant un large auditoire.

Baratiner : savoir gagner du temps voire même embrouiller un quidam en palabrant.

Mondanités : savoir parler en bonne société comme Nâââdin', connaître les usages, les titres à employer...

Intimidation et commandement : pouvoir intimider ou faire peur à une personne ou donner un ordre sans susciter d'objection

Mêlée

Coup de poing : communément appelé bourre pif.

Bâton : Utiliser un bâton (long), ou un manche à balai pour combattre.

Matraque : Utilisation d'une matraque, d'un gourdin, ou d'un bâton court.

Cybertech de mêlée : utilisation de Cybertech de combat au corps à corps (en choisir une seule).

Arme semi-corporelle : Combattre avec une arme semi-corporelle (en choisir une seule).

Monde en 3001

Paris : connaissance de Paris, les lieux où sortir, les heures de pointes, les bons restaurants, les monuments, les quartiers qui craignent...

Rugby : connaissance des résultats des équipes de Rugby, connaître les joueurs, leurs palmarès...

Pègre : connaissance de la pègre, de ses usages, des principales organisations.

People : le personnage est passionné par les potins et ragots sur les stars.

Affaires : au courant des dernières affaires judiciaires médiatiques.

Glisseur : connaissance des glisseurs, leurs performances, leur prix...Attention! Ce sont des connaissances superficielles, en aucun cas vous ne savez bidouiller un moteur de Glisseur ni ne pouvez reconstituer un plan ou aider à une réparation. A la rigueur, c'est utile pour tuner son glisseur ! En gros c'est la spécialisation « Automobile club ».

Observation

Filature : suivre quelqu'un ou quelque chose.

Pister : suivre la piste laissée par le passage de quelqu'un ou quelque chose.

Fouiller : fouiller quelqu'un.

Rechercher un objet : rechercher un objet connu dans une pièce, un lieu.

Recherche d'indices : permet de dénicher ce petit rien dans une pièce ou un lieu qui vous permettra de progresser dans votre quête du niveau 10 en tir..., pardon !, dans votre quête de la vérité dans cette sombre aventure que le MJ vous a concoctée.

Lecture en diagonale : recherche d'indices écrits dans un texte ou dans un livre.

Sens du combat : le perso « sent » lorsqu'il est la cible d'une attaque et a donc un bonus à l'initiative de 2 points à son score, à condition qu'il soit conscient au moment de l'attaque (il peut être désorienté et le malus de désorientation s'ajoute alors pour autant).

Méfait : le perso flairer les comportements suspects et les signes qui trahissent la préparation d'un crime ou délit. Ce peut être un vol, de la contrebande ou un deal de drogue

"toi et ton Durandal AP, tu as un petit air chafouin qui ne me dit rien qui vaille..."

Occulte

Théologie : connaissance des religions (plus large) ou d'une religion, à choisir (plus précis).

Eveil : connaissance des pouvoirs d'éveils et des organisations d'éveillés. L'accès à cette spécialisation doit être considérée avec circonspection par le MJ puisque le joueur connaîtra au final pas mal de chose sans avoir eu à les découvrir dans de longues et magnifiques parties de nuits d'hiver, où le temps semble suspendu comme lors les veillées d'antan, au coin du feu (snif!)

Objets mythiques : connaissance des objets mythiques, exemple : Excalibur, le Graal... Attention! Cela ne signifie pas qu'ils existent ou ont été localisés. Mais bon, vous pouvez toujours y croire et les chercher: si vous êtes face à une section de la Garde Pourpre dans les ruines des Templiers, c'est qu'il n'y a pas de fumée sans feu...

J1 (curieux mais relativement inquiet) : "et c'est quoi, alors, la petite fumée qu'on voit, derrière la colline ? Je zoome dessus. Et le reste du groupe ? Bon j'essaie de leur parler sur le canal restreint."

MJ: "ça grésille, t'entends rien ! Trop de fumée, tu vois rien"

J2 (avec flegme): " A mon avis, la petite fumée, c'est le résultat de la petite offensive des autres tout à l'heure... Au fait je suis derrière lui, hein !"

J1 (débit de voix rapide) : "attends... ils sortent la PS2 dans le salon, là... JE DEPLOIE LES DRONES, JE TIRE A VUE"

MJ (avec un sourire peut-être bien pervers): «mon cher, ton perso, il a pas pu voir la Playstation par la porte vitrée du salon. Initiative d'abord"

Lieux légendaires : connaissance des lieux de légende : l'Atlantide... Attention! Cela ne signifie pas qu'ils existent ou ont été localisés.

J1 : "en fait, y'a rien qui existe !?"

MJ : "ben jusque là, t'as rien trouvé "

J1 : "j'ai juste usé deux points de background pour une spécialisation de merde, alors?"

MJ : "... ... attend, faut pas dire ça, c'est ce qui te permet d'avoir un personnage fin, avec de l'épaisseur ... que tu as plaisir à jouer! Qui n'est pas un âne bête avec une mitrailleuse en bandoulière !?!"

J1 : "ouais, c'est ce que je te dis, une spécialisation de merde pour qu'on se paie ma tête !"

Héros et Dieux : connaissance des personnages mythologique et des dieux.

Attention! Cela ne signifie pas qu'ils existent ou ont été localisés. (*ter repetita placent*).

Sciences Humaines

Economie : connaissance des systèmes économiques, du système HdT...

Droit : connaissance des lois et règlements.

S.P. : connaissance des Sociétés planétaires, leur organisation, leur puissance...

Criminologie : étude des comportements criminels, des origines d'un crime ou encore des causes de la criminalité.

Sciences

Médecine générale : cette spécialisation correspond au bagage d'un médecin généraliste qui peut accéder et mettre à jour les bases de données des Nano bots et diagnostiquer les maladies courantes pour les personnes qui ne sont pas vaccinées.

Médecine cyber : pour être spécialisé dans la médecine cybernétique. Avec cette spécialisation, le personnage a une connaissance des principales maladies liées aux implants cybernétiques ainsi que des cyberpsychoses et neuropsychoses qui peuvent être associées.

Chirurgie : permet, avec un matériel adéquat de réaliser des opérations chirurgicales. En conjonction avec la spécialisation "Médecine Cyber" et, cette spécialisation permet d'implanter des prothèses cybernétiques

Mathématique : pour être prof de maths ou mathématicien. Cette spécialisation est aussi une base indispensable pour être en passerelle de commandement d'un spatonef, a fortiori d'un spatonef stellaire

Astrophysique : connaissance de l'astrophysique, également indispensable pour un personnage se destinant à la navigation sur un spatonef.

Software

Pilotage de glisseur : savoir piloter manuellement un glisseur.

Programmation : être programmeur informatique ou de mondes virtuels.

Hacking : savoir trouver et exploiter les failles des systèmes informatiques ou virtuels. Expert en attaque dans les mondes virtuels.

Infographiste : pour savoir dessiner ou modeler des images informatiques ou de mondes virtuels.

Sécurité informatique : savoir protéger un système informatique, un réseau, un monde virtuel. Expert en défense dans les mondes virtuels.

Sports

Lancé du poids : savoir lancer un poids à longue distance.

Course d'endurance : savoir courir dans la durée (utile lors d'une course poursuite à pieds qui s'éternise par exemple).

Sprint : pouvoir courir vite (ou fuir vite, utile tout le temps).

Joueur débutant : "arf ! trop marrant la pauvre spécialisation, sprint, ahahah !"

Joueur aguerri : "tu n'as jamais joué à ce jeu non ?"

Joueur débutant : "non, ... pourquoi ?"

Joueur aguerri : "non, rien, une simple intuition..."

Escalade : savoir grimper ou escalader une paroi ou mur.

Natation : savoir bien nager, dos crawlé, papillon, nage tahitienne, nage Loana...

Techniques

Dessin : maîtriser le dessin.

Mécanique : connaître la mécanique.

Serrurerie : savoir réparer ou ouvrir les serrures.

Electronique : maîtriser l'électronique.

Cybertechs : connaître et savoir réparer les cybertechs.

Déguisement : l'art de se construire un petit déguisement pour abuser son monde.

Tir

Cybertech de tir : utilisation de Cybertech de tir (en choisir une seule).

Arme de poing : tirer avec une arme de poing.

Armes d'assaut : utiliser une arme d'assaut.

Tir de précision (sniper) : tirer en visant une petite cible ou une partie du corps en particulier. En terme de jeu, après avoir effectué son tir le perso a le droit de choisir où il touche sa cible. A utiliser avec la table de localisation.

Tir rapide : le perso a l'initiative lorsqu'il tire. Il ne peut pas viser une partie du corps.

L'équilibre mental

L'équilibre représente la santé mentale du personnage, sa capacité à résister aux scènes particulièrement insoutenables, à supporter des décharges électro-synaptiques ou des suintements émis par les mondes virtuels, à Tolérer des neurodrogues, ainsi que pour l'utilisation des pouvoirs d'éveil. En d'autre terme, l'équilibre est ce qui aide votre personnage à en prendre plein la gueule sans peter les plombs.

Chaque fois que le personnage sera confronté à un cas extrême il devra effectuer un petit jet en psychisme pur, avec une difficulté évaluée par le MJ. S'il échoue il devra cocher un certain nombre de cases en équilibre représentant ainsi ses dommages psychiques sous la forme d'un déséquilibre temporaire où peut être même définitif.

Le personnage commence avec 0 point de déséquilibre.

Pour plus de détails voir la partie des règles (réservée au MJ).

Par convention et parce qu'il y en a marre, celui qui renverse son coca ou autre breuvage sur la table de jeu voit son personnage récolter une perte d'un point d'équilibre temporaire par le MJ. Et pis deux points pour les joueurs qui mettent des tâches de gras de chips sur les papiers et manuels prêtés gracieusement par le MJ.

La santé

Maintenant, il importe d'évaluer la résistance physique de votre personnage, les points qui correspondent à sa condition de santé.

Dans Evigilio, la santé est gérée par les points de vie (PdV).

Les points de vie du personnage se calculent de la façon suivante (MET * 4).

Les points de vie représentent l'état du personnage et donc sa santé. Le niveau de blessure majeure (ou seuil de K.O.) est le seuil de points de vie qu'il ne doit pas perdre en un coup, sous peine de tomber inconscient.

Calcul du seuil de K.O. = PdV/3 (arrondir au plus près)

Les points de vie sont perdus lors des combats, des maladies, des empoisonnements...mais aussi avec la fatigue (Exemple : 1 point de vie en moins par jour sans dormir après 2 nuits blanches).

Les points bonus

La dernière étape de la création du personnage consiste en la répartition de points supplémentaires. Le joueur a 20 points de bonus à répartir dans les caractéristiques, les compétences, spécialisations et les voies. S'il reste des points non utilisés ces points deviendront des points d'expérience.

Le MJ peut donner plus ou moins de points bonus, notamment en fonction de l'historique fait par le joueur.

Répartition des points bonus :

Pour une caractéristique : 8 points de bonus = 1 point supplémentaire.

Pour une compétence: 4 points de bonus = 1 niveau supplémentaire

Pour une spécialisation, 3 points bonus = 1 spécialisation supplémentaire.

Pour un pouvoir : 12 points de bonus = 1 niveau supplémentaire.

L'éveil

Une évolution

Le hasard ou la nécessité ont conduit l'humanité à s'établir en maître sur la planète. L'homo sapiens est l'espèce la plus évoluée du règne animal sur la Terre. Pourtant, rien n'indique que l'Homme marque la fin de la loi de l'évolution, déroge à la règle selon laquelle une autre espèce le remplacera. En fait, la création de notre successeur se déroule sous nos yeux ...

Depuis quelques milliers d'années, des changements s'opèrent en nous insensiblement. Il y a ce que nous voyons, ce que nous observons avec l'aide de la science : augmentation du volume de la boîte crânienne, allongement des doigts, de la taille, diminution du nombre de spermatozoïdes, il y a enfin ce qui est invisible pour la science et l'immense majorité d'entre nous : l'Eveil.

L'éveil, c'est le changement massif et irréversible de notre conscience. Avec l'Eveil, l'utilisation de notre psychisme, de notre empathie nous transforme en autre *chose*.

Les personnages d'Evigilio sont des éveillés, des humains ayant développés des capacités psychiques particulières. Celles-ci s'imposent dans l'esprit d'un homme d'abord violemment. Ainsi, les personnages, se sentent envahis par une énergie mystérieuse, certains en souffrent atrocement, deviennent fous. Les pouvoirs qu'ils déclenchent involontairement peuvent les soigner, les faire voyager dans l'univers du rêve, mais ils peuvent aussi effrayer, contrôler, tuer d'autres hommes. Peu à peu, ils apprennent à maîtriser l'éveil, se sentent plus en confiance, mais en fait, cette énergie qui émane de leur mental les vide inexorablement. Il n'y a pas d'alternative, l'éveil ne s'arrête qu'avec une mort prématurée. Ceux qui n'auront pas été tués ou qui ne se seront pas donnés la mort avant le stade suprême de leur transformation atteindront la fin ultime de l'évolution de l'Homme...

* * *

Après avoir effectué le choix des compétences de votre personnage, il faut maintenant répartir les points liés à l'éveil.

Les points d'éveils : ils permettent d'utiliser les pouvoirs d'éveils.

Points d'Eveils

(Caractéristique aléatoire)

OOOOO OOOOO = Niveau maximum de points d'éveil

□□□□□ □□□□□ = **points d'éveils temporaires**

Ensuite vous devez calculer vos points d'éveils maximum (les petits ronds) qui sont égaux (lors de la création seulement) à une caractéristique aléatoire (que l'on détermine APRES avoir réparti les points des caractéristiques, mais avant les points bonus).

Pour définir la caractéristique aléatoire lancer 1d6 :

- 1 = Métabolisme
- 2 = Dextérité
- 3 = Perception
- 4 = Charisme
- 5 = Intellect
- 6 = Psychisme

Les points d'éveils temporaires (les petits carrés), vous permettrons de dépenser vos points, ce sont les points que vous avez actuellement. Au début du jeu et en début de chaque scénario les points d'éveils temporaires sont égaux au niveau maximum.

Vous regagnez 1 point d'éveil (temporaire) par nuit (i.e. par 8 heures de sommeil continu avec rêve).

Pertes et gains des points d'éveil maximum :

Ces points d'éveils peuvent être perdus ou gagnés dans de rare cas. Lorsque le personnage dépasse 10 points d'éveil il atteint l'extinction définitive, il s'éveil complètement et meurt.

Les pertes peuvent avoir lieu dans des actions ayant de graves répercussions et qui vont contre l'évolution du personnage. Exemple : une action qui déclenche une catastrophe, tuer « un innocent », blesser un proche...

Les gains ont lieux lors d'actions extraordinaires et positives, ou lors d'un contact avec un des rares objet chargé d'éveil : les reliques d'éveils.

Exemple : sauver un enfant au péril de sa vie, lire un fragment de l'Evigilio, sauvé la population d'une ville...

De toute manière, il ne peut y avoir plus d'un point gagné ou perdu par scénario.

Les pouvoirs :

Lors de l'utilisation d'un pouvoir d'éveil vous devez dépenser un point d'éveil temporaire et vous cochez une case d'équilibre temporaire. Vous regagnez un point d'éveil jusqu'à votre niveau maximum par nuit de sommeil, avec rêve (une nuit est d'une durée de 8 heures en continu).

Les pouvoirs communs

A la création, le joueur choisi 3 pouvoirs dans les pouvoirs communs et un dans son organisation. Il maîtrise ces pouvoirs **au niveau 1 uniquement** (mais peut utiliser ses points bonus pour monter d'un niveau dans un pouvoir).

La règle générale est qu'un pouvoir peut être utilisé 1 fois par 24 heures (Sauf si spécifié différemment dans la description du pouvoir)

Même dans le cas des pouvoirs causant la mort (hé oui, il y en a), l'esprit de l'éveillé continue a flotter pendant PSY minutes après la mort du corps, avant de rendre définitivement l'âme (et sa feuille de personnage si c'est un PJ). Pendant ce laps de temps, les pouvoirs d'éveil peuvent être lancés normalement, sauf contre-ordre dans la description du pouvoir. Les pouvoirs qui détruisent l'esprit, lorsque c'est spécifié dans la description, ôtent cet ultime sursis.

Quelques limitations sont parfois mentionnées dans la description du pouvoir :

Vue : l'éveillé doit voir « physiquement » sa cible, c'est à dire se trouver avec elle, ici et maintenant. En d'autres termes, la vision via moyens de télécommunication (y compris mondes virtuels) ne permet pas d'activer le pouvoir. En dernier ressort, c'est au MJ de trancher. Voir à l'aide d'un miroir n'est pas non plus considéré comme une ligne de vue directe et physique (ne demandez pas pourquoi, c'est comme ça).

Rencontre : lorsque l'éveillé doit avoir auparavant rencontré sa cible, il s'agit d'une discussion, d'un échange, ou l'éveillé doit avoir été côtoyé suffisamment longtemps. C'est au MJ de le dire, en gardant à l'esprit que l'éveillé doit en fait connaître un minimum sa cible. A la discrétion du MJ (et oui, encore cet affreux tyran).

Il y a trois "aires" d'utilisation des pouvoirs qui sont utilisée pour en définir les effets: **corps, esprit et rêve**.

Il y a trois zone d'effet le plus souvent : le monde réel (celui matériel des personnages), le monde virtuel (géré par le système Zenkhan sur Terre) et le monde des rêves (pendant la nuit de sommeil).

Aîné(s) : on en parle de temps en temps... Pour le moment, rien de particulier à dire là-dessus. En gros, si vous devenez un aîné, vous rendez votre feuille de PJ au MJ qui la met précieusement de côté mais ne doit pas la jeter à la cheminée... ou seulement s'il n'y a plus rien pour démarrer le feu et qu'il fait -15 dans la pièce (mais c'est évident).

Pouvoirs communs : 20 pouvoirs de 1 à 5 niveaux

Régénération (corps) :

- Niveau 1 : permet de régénérer 5 points de vie.
- Niveau 2 : permet de régénérer 10 points de vie
- Niveau 3 : permet de régénérer 15 points de vie.
- Niveau 4 : permet de régénérer 20 points de vie
- Niveau 5 : permet de régénérer 25 points de vie.

Force pure (corps) :

Niveau 1 : Gain de + 1 point en Métabolisme pendant PSY x heures.

Niveau 2 : Gain de + 2 point en Métabolisme pendant PSY x heures.

Niveau 3 : Gain de + 3 point en Métabolisme pendant PSY x heures.

Niveau 4 : Gain de + 4 point en Métabolisme pendant PSY x heures.

Niveau 5 : Gain de + 5 point en Métabolisme pendant PSY x heures.

"Que la force de Peter Mac Allaway soit avec moi !"

Après la durée d'utilisation du pouvoir, le perso récupère son ancien score en métabolisme et meurt si ses PV sont alors à 0.

Voie de l'armure (corps):

Effet permanent et ne nécessitant la dépense d'aucun point d'éveil.

Niveau 1 : 3 points de protection.

Niveau 2 : 6 points de protection.

Niveau 3 : 9 points de protection.

Niveau 4 : 12 points de protection.

Niveau 5 : 15 points de protection.

Dialogue avec les Eveillés (esprit)

Pour fonctionner dans le mode des rêves, nécessite « Porte des rêves »

Niveau 1 : sur un jet facile, l'éveillé peut parler par télépathie à un éveillé qu'il a déjà rencontré. Durée : PSY minutes

Niveau 2 : l'éveillé peut parler par télépathie avec trois éveillés déjà rencontrés en même temps (jet facile toujours, un jet pour chacun des contacts) et les mettre en contact comme en conférence téléphonique (PSY minute).

Niveau 3 : l'éveillé peut entrer en contact par télépathie avec un éveillé qui vient de mourir (PSY jour). Jet de difficulté difficile. L'éveillé peut parler à travers un éveillé consentant (jet facile) ou même non consentant (jet difficile avec en plus jet de résistance de l'éveillé cible (PSY minutes. Un jet par minute).

Niveau 4 : l'éveillé peut rester "branché" sur l'esprit d'un autre éveillé déjà rencontré, sans que celui-ci ne s'en rende compte. Jet difficile.. Il y a un jet de résistance PER difficile de la cible et les pouvoirs de défense psychique peuvent empêcher ou compliquer l'utilisation de ce pouvoir. En cas de réussite, l'éveillé entend et voit à travers l'éveillé et peut également lire ses pensées, quelque soit la distance. Durée du pouvoir : PSY heures

Niveau 5 : même utilisation que le niveau 4 (écoute des pensées pendant PSY heures) l'éveillé peut se brancher sur l'esprit d'un éveillé déjà rencontré, où qu'il soit et tenter d'utiliser un pouvoir psychique. Un pouvoir peut être utilisé pour chaque connexion. La victime a le droit à un jet de résistance moyen en PER pour éviter le "branchement" (pour l'utilisateur du pouvoir, jet facile en CHA pour se brancher). Le pouvoir lancé à distance est ensuite joué comme s'il y avait contact ou vue directe du regard...

Par ailleurs, l'éveillé peut entrer en contact avec les Aînés. Au MJ de gérer.

Ascétisme (corps)

Niveau 1 : Permet de ne plus avoir besoin de manger et de boire pendant un mois (au-delà mort rapide). Ne nécessite la dépense d'aucun point d'éveil.

Niveau 2 : ignore la douleur pendant PSY heures (annule jusqu'à 2 niveaux de difficulté liés à la douleur si dégâts physiques et/ou mental).

Niveau 3 : n'a pas besoin de dormir (et de rêver) pendant PSY mois consécutivement (doit ensuite dormir PSY semaines d'affilée). L'éveillé peut simuler parfaitement la mort clinique (encéphalogramme plat, refroidissement du corps...) pendant MET heures (une fois par jour). Un jet impossible doit être tenté par un médecin pour découvrir la supercherie. Les machines ne permettent pas, sauf examen très lourd (psycho-sonde, jet difficile) de détecter que l'éveillé est encore en vie. De même, les animaux se laisseront abuser.

Niveau 4 : n'a plus besoins de manger, de boire. Ignore tous les malus liés à la douleur et aux dégâts (prends les dommages mais pas d'autre conséquence, donc pas de KO).

Niveau 5 : n'a plus besoin de dormir (ni de rêver, par conséquence...).

Armée des rêves (rêve)

L'éveillé doit dormir et rêver pour utiliser ce pouvoir ou bien être connecté à un monde virtuel (+ 2 niv de dif)..

Niveau 1 : l'éveillé peut envoyer une vision onirique par nuit pour déranger une personne qui rêve, si la personne a déjà été rencontrée dans la réalité. La vision horrifique inflige une perte de 2 point d'équilibre temporaire si la personne qui rêve rate un jet CHA * 2, difficile. La vision onirique peut également être utilisée en défense pour détruire une autre vision onirique (réussite automatique) ou même une vision cauchemardesque (réussite difficile avec le CHA du personnage x 2). La vision onirique rajoute 2 points au jet de résistance d'un éveillé qui serait la cible d'un rêve assassin. Enfin, la vision onirique peut être utilisée comme protection ou attaque dans les mondes virtuels (perte de 1 points d'équilibre temporaire seulement par l'attaque) et donner 10 points de protection dans les mondes virtuels.

Niveau 2 : l'éveillé peut générer et envoyer deux visions oniriques combattre une ou deux personnes déjà rencontrées dans la réalité. .). Peut également être utilisé en défense dans les rêves ou dans le monde virtuel.

Niveau 3 : l'éveillé peut créer une vision cauchemardesque par nuit et l'envoyer terroriser une personne qui rêve, si la personne a déjà été rencontrée. Si la personne rate un jet de CHA x 2, difficulté difficile, elle subit une perte de 1 points d'équilibre (définitif) et de 5 points de vie. La vision cauchemardesque ne peut être utilisée en défense. Les dégâts se manifestent par de violentes fièvres, des hémorragies, une insuffisance respiratoire sévère. Un placement en réanimation permet de stopper les dommages nocturnes (lorsque victime presque morte).

Niveau 4 : l'éveillé peut créer deux visions cauchemardesque par nuit et les envoyer terroriser une personne qui rêve, dès lors que la personne a déjà été rencontrée. Si la personne rate un jet de CHA x 2, difficulté difficile, elle subit une perte de 1 points d'équilibre et de 10 points de vie. La vision cauchemardesque ne peut être utilisée en défense. Un placement en réanimation ne peut plus stopper les dommages nocturnes d'une attaque de niveau 4. Si les médecins plongent la victime dans un coma artificiel, la victime gagne 1 niveau de difficulté pour résister (i.e. difficulté moyenne).

Niveau 5 : l'éveillé peut envoyer un rêve assassin (un rêve horrifique particulièrement puissant) tenter de supprimer une personne si a été rencontrée. La cible a le droit de résister avec un jet de CHA x 2, difficulté difficile. Si jet raté, mort instantanée (rupture d'anévrisme) et destruction de l'esprit. La victime ne peut pas être réanimée par des moyens conventionnels (médecine de tout type). Certains pouvoirs d'éveillé peuvent être utilisés toutefois, mais rares sont ceux capable d'agir après une telle attaque. Dans tous les cas le rêve assassin inflige 10 points de dégâts et une perte de 2 points d'équilibre définitifs.

La porte des rêves (rêve)

L'éveillé doit dormir et rêver pour utiliser ce pouvoir ou bien être connecté à un monde virtuel (+ 2 niv de dif).

Niveau 1 : rêve communicatif. Permet de communiquer avec une personne déjà rencontrée auparavant (pas de limitation de durée) pendant le sommeil de la cible. L'éveillé doit également dormir

Niveau 2 : lecture de la mémoire. Pendant le sommeil d'une personne déjà rencontrée, permet de puiser dans ces souvenirs (niveau de difficulté moyen, PER x 2). Pour les souvenirs « refoulés », la cible résiste avec son CHA x 2 (jet moyen également).

Niveau 3 : permet de modifier les souvenirs d'une cible. Celle-ci a droit a un jet de résistance PER x 2 difficile

- Jet facile pour modifier INT x 4 minutes de souvenirs ;
- Jet moyen pour modifier INT x 4 heures de souvenirs
- Jet difficile pour modifier INT x 4 jours de souvenirs
- Jet très difficile pour modifier INT x 4 mois de souvenirs

Niveau 4 : permet d'implanter un ordre dans l'esprit d'une cible (CHA + PSY, difficile). La victime a droit a un jet de résistance (PER x 2 difficile). Si l'ordre est très complexe ou particulièrement éloigné des convictions de la cible (assassinat, par exemple...), le jet pour implanter l'ordre est très difficile. Lors de l'exécution de l'ordre la personne sera parfaitement normale elle aura juste une envie irrépressible d'accomplir se qui lui a été ordonné.

Niveau 5 : Même utilisation que le niveau 4, mais jet moyen pour réussir (difficile toujours pour un ordre contre-nature). L'éveillé peut refermer la porte des rêve sur un autre éveillé qui a droit a un jet de CHA x 2, difficile, sous peine de ne jamais sortir de son rêve. Coma prolongé qui ne peut être arrêté par des moyens conventionnels. Au bout du MET de la victime x mois, celle-ci décède (ou avant si elle est débranchée...).

L'éveillé peut entrer en contact dans ses rêves avec les aînés.

Rêve enchanté (rêve)

L'éveillé doit dormir et rêver pour utiliser ce pouvoir ou bien être connecté à un monde virtuel (+ 2 niv de dif).

Niveau 1 : si jet moyen de CHA+PSY réussi, l'éveillé gagne à l'issue de son rêve 1 point dans la caractéristique de son choix, pour le jour suivant. A l'issue de ce jour, le point est reperdu. 1 utilisation par 24 heures. Ce pouvoir peut être utilisé sur soit ou sur un autre éveillé qui doit également rêver (CHA de la cible utilisé dans ce cas).

Niveau 2 : guérison onirique : permet de récupérer 10 points de vie supplémentaires pendant la nuit. Ce pouvoir peut être utilisé sur soit ou sur un autre éveillé qui doit également rêver. Pas de jet à faire. La classe.

Niveau 3 : jet moyen en PERx2. Permet de revivre la même journée permettant de se souvenir avec grande précision ce qui s'est déroulé (MJ discrétion pour revenir en arrière et comprendre ce qui ne l'a pas été).

Niveau 4 : rêve d'inaltérabilité. Sur un jet difficile en PERx2, permet de regagner un point d'équilibre définitif, ou 2 points d'équilibre temporaire. Ce pouvoir peut être utilisé sur soi ou sur un autre éveillé. (PERx2 de la cible utilisé dans ce cas).

Niveau 5 : rêve de transformation. Sur un jet difficile de METx2 réussi, permet, au choix :

- D'augmenter ses caractéristiques de 5 points le jour suivant, à distribuer comme le joueur le souhaite.
- De changer la forme de son esprit pour ne plus être identifié par une psycho-sonde ou un autre éveillé (durée du camouflage : INT x heures).

Trace d'éveil (esprit)

Niveau 1 : sur un jet moyen de PERx2, l'éveillé peut savoir si la personne qu'il regarde (durée 10-PSY secondes) est un éveillé.

Niveau 2 : jet de PER moyen. Permet de savoir si un éveillé rencontré par le passé est vivant, mort, rêve, est en monde virtuel ou est réveillé dans le monde réel, quelque soit la distance.

Niveau 3 : Après une méditation de 10- PSY minutes permet de localiser avec plus ou moins de précision un éveillé rencontré (dans l'espace).

Jet moyen PERx2 : ville

Jet difficile PERx2: quartier

Jet très difficile PER: là où il est.

Niveau 4 : Si jet réussi, (PER, moyen), après une méditation de 10-PSY heures + INT heures, permet de reconstituer le parcours d'un éveillé déjà rencontré (INT dernières heures de l'éveillé, jusque là où il est). Attention, les images sont floues et pour pouvoir mémoriser avec précision quelque chose (... un code secret, tient !) il faut utiliser le pouvoir mémoire infallible avec +1 niveau de difficulté.

Niveau 5 : Jet de PER difficile. Permet de savoir, dans un lieu donné, quels éveillés sont passés et quand, puis de reconstituer leurs mouvements dans l'endroit (méditation de PSY heures, en fonction de la durée que l'on souhaite observer). Il faut méditer dans l'endroit en question. Les éveillés en question n'ont pas besoin d'avoir été rencontrés. Après cette observation, on considère pour l'utilisation ultérieure de tout pouvoir que l'éveillé a été rencontré s'il a été suivi avec le niveau 5 de « trace d'éveil ».

Ossification (corps)

Niveau 1 : l'éveillé peut réduire instantanément toute fracture. Sur un jet de MET moyen réussi, les dommages reçus sont limités à 10 points de vie

Niveau 2 : l'éveillé peut modifier son squelette afin de créer une protection renforcée autour de ses organes vitaux. Donne une protection de 5 points en une seconde pour PSY minutes

Niveau 3 : ergot rétractable / modification faciale : permet de faire jaillir en 1 seconde un ergot osseux sans dommages pour le corps, sur la jambe, les genoux, les bras. On la considère comme une arme semi-corporelle qui peut occasionner 5 points de dommages.

Modification faciale : permet de changer la forme d'éléments marquants de l'apparence (arcades sourcilières, mâchoire, crâne) rajouter 5 aux jets de déguisements. La modification faciale dure PSY heures. Il est possible de changer sa taille de 20 %.

Niveau 4 : fractures à distance : permet de causer une fracture (10 points de dommages) à une cible en réussissant un jet de PSY moyen. La victime se défend avec un jet de MET difficile. Un jet réussi diminue les dommages à 5 points de vie.

Niveau 5 : Os de verres. Permet de causer d'innombrables fractures à une victime qui meurt en 1d6 minutes. Pour lancer l'attaque, jet de PSY moyen. Défense avec un jet de MET très difficile. Si le jet de défense est réussi, la victime encaisse tout de même 15 points de dommages (pas d'armure possible, hors pouvoir d'éveillé).

Domination du corps d'autrui (esprit)

Niveau 1 : sur un jet en PER facile réussi, l'éveillé peut ralentir les mouvements (-1 DEX) d'une personne qu'il regarde pendant 1d6 minutes. La cible aura du mal à s'en apercevoir (jet de PER difficile pour se rendre compte que quelque chose ne va pas, sans plus de précision). Une DEX amenée à zéro signifie... immobilité.

Niveau 2 : sur un jet en PER moyen réussi, l'éveillé peut bloquer totalement les mouvements d'une personne qu'il regarde pendant PSY secondes. La cible résiste avec un jet MET difficile. L'éveillé ne doit rien faire d'autre qu'utiliser ce pouvoir.

Niveau 3 : sur un jet en PER moyen réussi, l'éveillé peut bloquer totalement les mouvements d'une personne qu'il regarde pendant PSY minutes. La cible résiste avec un jet MET très difficile. L'éveillé ne doit rien faire d'autre qu'utiliser ce pouvoir.

Niveau 4 : sur un jet en PSY moyen, l'éveillé peut diriger totalement les mouvements d'une personne qu'il regarde pendant PSY minutes. La cible résiste avec un jet MET très difficile. L'éveillé peut parler à travers la cible car il contrôle les muscles du visage; il peut regarder car il contrôle les muscles oculomoteurs mais pas écouter - cela nécessite l'utilisation d'un autre pouvoir). Un observateur extérieur peut se rendre compte que "quelque chose ne va pas" avec un jet de PER difficile. "tu vas bien ?" - "gggno-ouiii tutafé!" L'éveillé ne doit rien faire d'autre qu'utiliser ce pouvoir.

Niveau 5 : sur un jet en PSY moyen, l'éveillé peut diriger totalement les mouvements d'une personne qu'il regarde pendant PSY heures. La cible résiste avec un jet MET très difficile. Au bout de cette expérience éprouvante (si elle est encore vivante), la victime perd 2 points d'équilibre temporaire. L'éveillé ne doit rien faire d'autre qu'utiliser ce pouvoir.

Stabilité mentale (esprit)

Effet permanent et ne nécessite la dépense d'aucun point d'éveil.

Niveau 1 : +2 point de difficulté pour les assaillants utilisant un pouvoir attaquant l'esprit.

Niveau 2 : +3 point de difficulté pour les assaillants utilisant un pouvoir attaquant l'esprit.

Niveau 3 : +5 point de difficulté pour les assaillants utilisant un pouvoir attaquant l'esprit.

Niveau 4 : +7 point de difficulté pour les assaillants utilisant un pouvoir attaquant l'esprit.

Niveau 5 : +9 point de difficulté pour les assaillants utilisant un pouvoir attaquant l'esprit.

Sens aiguisés (corps) :

Niveau 1 : Gain de + 1 point en PER, pendant MET heures

Niveau 2 : Gain de + 2 point en PER, pendant MET heures

Niveau 3 : Gain de + 3 point en PER, pendant MET heures

Niveau 4 : Gain de + 4 point en PER, pendant MET heures

Niveau 5 : Gain de + 5 point en PER, pendant MET heures

Déplacement de l'esprit apaisé (esprit)

L'éveillé doit méditer pour pouvoir utiliser ce pouvoir

Niveau 1 : peut flotter dans un lieu donné, sous forme d'esprit invisible, où qu'il soit pendant PSY secondes. Ne peut pas agir sur le matériel (ouvrir un tiroir mais peut passer les portes et les murs, sauf ceux protégés par des sondes psychiques. Ce pouvoir est inutilisable en monde Zenkhan). L'éveillé entend et voit à travers ce pouvoir et peut donc activer un pouvoir qui nécessite de regarder la cible, moyennant un malus de 5 points de difficulté supplémentaire pour l'utilisation de pouvoir à distance.

Niveau 2 : même utilisation que le niveau 1, pendant PSY minutes.

Niveau 3 : même utilisation que le niveau 1, pendant PSY minutes. Le malus de difficulté passe à 4 points de difficulté supplémentaire pour l'utilisation de pouvoir à distance.

Niveau 4 : même utilisation que le niveau 1, pendant PSY heures. Le malus de difficulté passe à 3 points de difficulté supplémentaire pour l'utilisation de pouvoir à distance.

Niveau 5 : même utilisation que le niveau 1, pendant PSY jours. Le malus de difficulté passe à 1 points de difficulté supplémentaire pour l'utilisation de pouvoir à distance.

Déplacement en rêve (rêve)

L'éveillé doit rêver pour pouvoir utiliser ce pouvoir

Niveau 1 : peut flotter dans un lieu donné, sous forme d'esprit invisible, où qu'il soit pendant CHA secondes. Ne peut pas agir sur le matériel (ouvrir un tiroir mais peut passer les portes et les murs, sauf ceux protégés par des sondes psychiques, donc inutilisable en monde Zenkhan). L'éveillé entend et voit à travers ce pouvoir et peut donc activer un pouvoir qui nécessite de regarder la cible, moyennant un malus de 5 points de difficulté supplémentaire pour l'utilisation de pouvoir à distance.

Niveau 2 : même utilisation que le niveau 1, pendant CHA minutes.

Niveau 3 : même utilisation que le niveau 1, pendant CHA minutes. Le malus de difficulté passe à 4 points de difficulté supplémentaire pour l'utilisation de pouvoir à distance.

Niveau 4 : même utilisation que le niveau 1, pendant CHA heures. Le malus de difficulté passe à 3 points de difficulté supplémentaire pour l'utilisation de pouvoir à distance.

Niveau 5 : même utilisation que le niveau 1, pendant CHA heures. Le malus de difficulté passe à 1 points de difficulté supplémentaire pour l'utilisation de pouvoir à distance.

Illusion fatale (esprit)

(en cas de mort causée par ce pouvoir, on considère que l'esprit est détruit)

Niveau 1 : Sur un jet de PSY+MET moyen réussi, l'éveillé cause 4 points de dommages à une cible qu'il regarde. La cible a le droit à un jet de résistance MET x 2 difficile pour éviter ces dommages.

Niveau 2 : Sur un jet de PSY+MET moyen réussi, l'éveillé cause 7 points de dommages à une cible qu'il regarde. La cible a le droit à un jet de résistance MET x 2 difficile pour éviter ces dommages.

Niveau 3 : Sur un jet de PSY+MET moyen réussi, l'éveillé cause 11 points de dommages à une cible qu'il regarde. La cible a le droit à un jet de résistance MET x 2 difficile pour diviser les dommages par deux.

Niveau 4 : Sur un jet de PSY+MET moyen réussi, l'éveillé cause 15 points de dommages à une cible qu'il regarde. La cible a le droit à un jet de résistance MET x 2 difficile pour diviser les dommages par deux.

Niveau 5 : Sur un jet de PSY+MET moyen réussi, l'éveillé cause 20 points de dommages à une cible qu'il regarde. La cible a le droit à un jet de résistance MET x 2 difficile pour diviser les dommages par deux.

Rapidité (corps)

Effet permanent et ne nécessite la dépense d'aucun point d'éveil.

Niveau 1 : Rajoute 3 points au score d'initiative.

Niveau 2 : Rajoute 5 points au score d'initiative. Le personnage peut tenter de réaliser en fin de tour une autre action, avec un malus de -3 au score de difficulté nécessité par cette action.

Niveau 3 : Rajoute 7 points au score d'initiative. Le personnage peut tenter de réaliser en fin de tour une autre action, avec un malus de -2 au score de difficulté nécessité par cette action.

Niveau 4 : Rajoute 9 points au score d'initiative. Le personnage peut tenter de réaliser en fin de tour deux autres actions, la première avec un malus de -2 au score de difficulté nécessité par cette action, la seconde avec un malus de -4 au score de difficulté nécessité par cette action.

Niveau 5 : Rajoute 12 points au score d'initiative. Le personnage peut tenter de réaliser en fin de tour trois autres actions, la première avec un malus de -2 au score de difficulté nécessité par cette action, la seconde avec un malus de -3 au score de difficulté nécessité par cette action, la troisième avec un malus de -4 au score de difficulté nécessité par cette action.

Masque mental (esprit)

Niveau 1 : sur un jet de PER + CHA moyen réussi, ce pouvoir permet de prendre l'apparence d'une personne donnée vis-à-vis d'un individu pendant PSY minutes (le masque revêtu doit être celui d'une personne rencontrée). La victime a le droit à un jet très difficile en PER x 2 voir la personne sans masque (ne saura pas qu'elle était la cible d'un illusion cependant).

Niveau 2 : sur un jet de PER + CHA moyen réussi, ce pouvoir permet de prendre l'apparence d'une personne donnée vis-à-vis d'un individu pendant PSY heures (le masque revêtu doit être celui d'une personne rencontrée). La victime a

le droit à un jet très difficile en PER x 2 voir la personne sans masque (ne saura pas qu'elle était la cible d'un illusion cependant).

Niveau 3 : sur un jet de PER + CHA moyen réussi, ce pouvoir permet de prendre l'apparence d'une personne donnée vis-à-vis d'un groupe d'individu pendant PSY heures (le masque revêtu doit être celui d'une personne rencontrée). Chaque victime a le droit à un jet très difficile en PER x 2 voir la personne sans masque (ne saura pas qu'elle était la cible d'un illusion cependant).

Niveau 4 : sur un jet de PER + CHA moyen réussi, ce pouvoir permet de prendre l'apparence d'une personne donnée vis-à-vis d'un groupe d'individu pendant PSY jour (le masque revêtu peut être celui d'une personne non rencontrée dont on a une image, avec un jet de PER+CHA difficile). Chaque victime a le droit à un jet très difficile en PER x 2 voir la personne sans masque (ne saura pas qu'elle était la cible d'un illusion cependant).

Niveau 5 : sur un jet de PER + CHA moyen réussi, ce pouvoir permet de faire donner une apparence à une personne donnée vis-à-vis d'un groupe d'individu pendant PSY heures (le masque revêtu peut être celui d'une personne non rencontrée dont on a une image, avec un jet de PER+CHA difficile). Chaque victime a le droit à un jet très difficile en PER x 2 voir la personne sans masque (ne saura pas qu'elle était la cible d'un illusion cependant). La cible à qui l'éveillé donne le masque peut le savoir ou l'ignorer. Elle se verra normalement ou pas dans le miroir (au choix de l'éveillé qui lance le pouvoir, la cible elle-même a droit à un jet PER+CHA très difficile pour se voir réellement telle qu'elle est si l'éveillé décide qu'elle doit se voir avec le masque).

Domination de l'intellect d'autrui (esprit)

Niveau 1 : sur un jet en INT facile réussi, l'éveillé peut ralentir l'activité psychique et intellectuelle (-1 INT, -1 PSY) d'une personne qu'il regarde pendant 1d6 minutes. La cible aura du mal à s'en apercevoir (jet de PER difficile pour se rendre compte que quelque chose ne va pas, sans plus de précision). Une INT amenée à zéro signifie... trou noir, absence. La victime résiste avec un jet de PSY difficile.

Niveau 2 : sur un jet en INT moyen réussi, l'éveillé peut bloquer totalement l'activité intellectuelle (INT ramené à 0) d'une personne qu'il regarde pendant INT secondes. La cible résiste avec un jet PSY difficile. L'éveillé ne doit rien faire d'autre qu'utiliser ce pouvoir. La victime a l'impression lorsqu'elle retrouve ses capacités d'avoir eu une absence pendant qu'elle continuait tranquillement à réaliser ses actions (-5 de malus pour toute action mentale ou physique accomplie pendant que le pouvoir neutralise INT).

Niveau 3 : sur un jet en INT moyen réussi, l'éveillé peut diminuer l'activité intellectuelle et ralentir l'activité psychique (INT à 1, -2 PSY) d'une personne qu'il regarde pendant INT minutes. La cible résiste avec un jet PSY très difficile. L'éveillé ne doit rien faire d'autre qu'utiliser ce pouvoir. Si la cible était en train de réaliser une action répétitive, ou presque innée (marcher, travail à la chaîne), la personne continue mais comme si elle était complètement groggy, endormie, "à l'ouest". En cas de sollicitation inhabituelle (mmh... une embuscade par exemple), la victime se voit infliger un malus de -7 à son jet de dès.

Niveau 4 : sur un jet en PSY moyen, l'éveillé peut dominer le psychisme et l'intellect et diriger totalement les mouvements d'une personne qu'il regarde pendant PSY minutes. L'éveillé ne doit pas perdre le contact visuel pendant la domination. La cible résiste avec un jet PSY très difficile. L'éveillé peut faire réaliser tout type d'actions à la victime (y compris parler) mais avec un malus de -4 en raison du conflit psychique permanent avec la victime. Un observateur extérieur peut se rendre compte que "quelque chose ne va pas" avec un jet de PER très difficile.

"_ Peux-tu me dire pourquoi tu viens de cracher sur mon bottillon, pauvre tanche ?

Niveau 5 : L'éveillé regarde la cible pendant (10-PSY) minutes et sur un jet réussi (PSY moyen), l'éveillé peut diriger totalement les mouvements d'une personne pendant PSY heures (il peut ne plus y avoir de contact visuel par la suite). La cible résiste si elle réussit un jet de PSY très difficile. La victime est consciente ou pas, selon la volonté de l'éveillé. L'éveillé peut diriger comme il souhaite à sa victime, sans malus pour accomplir des actions... Il est bien évident que ce pouvoir est des plus puissants et seuls une poignée d'éveillés dans le monde peuvent le mettre en oeuvre.

Mémoire infaillible

Niveau 1 : le personnage a une facilité incroyable à mémoriser lors de l'apprentissage théorique (livre, manuel). Le joueur dispose d'un bonus de 2 points d'XP par scénario joué à dépenser dans les compétences de sciences.

Niveau 2 : le personnage peut se remémorer avec une grande précision ce qui s'est passé lors des 24 dernières heures. En terme de jeux, le joueur peut avoir un jet d'INT par jour (moyen à très difficile, au bon jugement du MJ) pour revenir sur un événement de la journée.

Niveau 3 : le personnage a une mémoire absolument photographique, comme Sherlock Holmes et peut donc graver en quelques minutes un lieu (un bureau par exemple, jet PER moyen à réussir). Le personnage, en méditant pendant 10-INT minutes peut plus tard puiser dans cette photographie pour rechercher des indices, lire à l'envers un texte qui

aurait été posé sur le bureau, identifier un timbre de voix au téléphone... Le personnage peut "stocker" INT lieux ou scènes courtes (quelques secondes), tant qu'une "photo" ne remplace pas une autre.

Niveau 4 : le personnage peut mémoriser en quelques secondes "l'empreinte psychique" d'une personne qu'il voit, en réussissant un jet facile de CHA. Si le jet est réussi, on considère que l'éveillé a rencontré la personne (très utile pour les pouvoirs nécessitant d'avoir rencontré une personne au préalable).

Niveau 5 : l'esprit dispose d'une résistance très grande à la destruction. Après un pouvoir entraînant la destruction immédiate de l'esprit, l'éveillé a droit un jet d'INT facile pour annuler cette destruction. La destruction de l'esprit après la mort physique n'intervient pas. L'éveillé devient un Aîné.

Les organisations ouvertes aux joueurs

Comme nous le disions les joueurs vont incarner des éveillés. Ils peuvent choisir d'appartenir à l'une des trois organisations de l'alliance et aux Shamans.

Les trois organisations sont :

Les Bodhisattvas.

Les Quêteurs.

La Section Oméga.

Elles ont établi ensemble un traité de non-agression et de coopération. Elles collaborent pour la recherche et le recrutement des nouveaux éveillés. Car chacune d'elle recherche des éveillés différents des autres organisations. Elles travaillent aussi ensemble pour découvrir des reliques de l'éveil (des objets ayant un certains pouvoirs ou parlant de l'éveil).

Mais cette alliance a aussi (et surtout) été créée pour lutter contre des ennemis communs :

- les Plutoniens
- la garde pourpre de la Kalaon Company
- les Manhattan's
- les Shades des mondes virtuels
- les prêtres-guerriers

Bien sûr, malgré ces bons sentiments, chaque organisations suit aussi ses propres but et objectifs. Ainsi, il n'est pas rare que des actes répréhensibles soit commis entre les organisations. Mais jamais rien de trop grave...

Les bodhisattvas

Historique :

L'histoire des bodhisattvas en tant qu'organisation d'éveillés est étroitement liée à la religion bouddhiste. Cette religion a découvert et cerné l'éveil bien avant toutes les autres.

Les Bodhisattvas proviennent des traditions tibétaine et japonaise du bouddhisme. Ces traditions font partie du Mahayana, le bouddhisme du grand véhicule, qui, comme son nom l'indique, ne se contente pas d'enseigner des techniques de libération personnelle (comme le petit véhicule) mais se propose de conduire tous les hommes vers la libération définitive : l'éveil.

En 3001, Le bouddhisme du grand véhicule est devenu la seule branche du Bouddhisme. Ce bouddhisme est prépondérant au Tibet, en Inde, en Chine et en Corée. De plus, le bouddhisme a connu une très forte progression, sous l'impulsion des bodhisattvas et est devenu la seconde religion du monde après le christianisme. Aujourd'hui, grâce au travail des bodhisattvas plus de 2 milliards de personnes suivent le chemin du Bouddha.

L'organisation des Bodhisattvas est formée de bouddhistes du monde entier, et chacun d'eux est rattaché à un monastère. Il y a au moins un monastère par pays, le plus souvent dans la capitale.

Les bodhisattvas ont eu depuis toujours un grand rôle dans l'éveil et ont donc eu des relations avec toutes les organisations d'éveillés. Malgré leur attitude ouverte et d'entraide ils se sont confrontés à des murs d'ignorances ou d'hostilité de la part de certaines organisations (prêtres de Tlaxcala, Gardes pourpres, Plutoniens).

Cependant, ils ont réussi à créer une réelle confiance avec les Quêteurs de la Grande Bibliothèque et dans certaine région avec les Shamans.

Buts : L'éveil pour l'ensemble de l'humanité avant de s'éveiller eux-mêmes. Créer une organisation commune des éveillés.

En fait les bodhisattvas stoppent ou ralentissent leur éveil à un niveau élevé pour pouvoir aider les autres à s'éveiller, ils ne se libéreront que lorsque l'humanité entière sera éveillée.

Siège : Lhassa.

Personnages :

Les joueurs choisissant d'incarner un bodhisattvas sont portés vers la méditation et la contemplation, ils doivent respecter strictement la parole du bouddha (non violence, vie tournée vers l'éveil... voir aussi les préceptes plus bas).

Les caractéristiques primordiales pour les bouddhistes sont l'intellect et le psychisme.

Structures et recrutement :

La structure des Bodhisattvas est divisée en deux grandes traditions, indo-tibétaine et zen. La première regroupe les écoles du bouddhisme tibétain et indiennes alors que la Tradition Zen a regroupée le Zen Coréen et Japonais et le Chan Chinois dans une seule structure : l'OZI (l'Ordre Zen Internationale). Mais la Tradition Indo-Tibétaine et l'OZI ne s'opposent pas, elles sont totalement liées et travaillent en parfaite harmonie. Dans certains pays c'est une seule tradition qui se charge de propager le bouddhisme (et donc l'éveil) alors que dans d'autres elles sont toutes deux présentes et travaillent en communs.

Au Tibet, en Inde, en Indonésie et dans l'Union du Soleil c'est la Tradition Indo-Tibétaine qui est implantée. En Corée, Chine, Australie et Afrique du Sud c'est la Tradition Zen. Dans tous les autres pays l'OZI et la Tradition Tibétaine sont rassemblées dans des monastères communs.

Les deux traditions reconnaissent le même chef spirituel, le Dalaï Lama. Viennent ensuite les représentants de chacune des deux traditions, Maître Kyung KIM pour l'OZI et Lama Sakia TAMA

Hiérarchie des Bodhisattvas :

- ☞ Lama Andruk CHOEPHEL, 27ème Dalaï Lama
- ☞ Maître Kyung KIM et Lama Sakia TAMA
- ☞ Maîtres
- ☞ Moines
- ☞ Novices

Les bodhisattvas sont recrutés parmi des pratiquants bouddhistes (à quelques exceptions près), ils sont repérés par des maîtres éveillés qui prennent alors en charge ce nouveau disciple jusqu'à ce qu'il devienne maître à son tour.

Notons que tous les moines bouddhistes, y compris les bodhisattvas, peuvent avoir une vie professionnelle et privée, être marié, avoir des enfants... Ils seront alors considérés comme des moines laïcs. Notons que la plupart des hauts responsables bodhisattvas sont tous des religieux. Il y a donc deux voies parmi les bouddhistes et les bodhisattvas : la voie laïque (avec vie professionnelle, femme et enfants) et la vie religieuse (au monastère). Les laïcs se doivent de suivre au moins une retraite de plusieurs semaines tous les ans dans un monastère.

Spécial :

Les bodhisattvas sont capables de stopper leur éveil et ne perdent jamais d'équilibre mental en utilisant l'éveil.

Un bodhisattva se doit de suivre une règle éthique stricte sans quoi il perdra tous ses pouvoirs (au moins temporairement). Cette éthique est transcrite succinctement par l'octuple sentier que se doit de suivre au mieux tous bouddhiste. Voici un résumé de ces préceptes :

1- la Sagesse

La compréhension juste = comprendre le dharma (les enseignements du bouddha).

La pensée juste = décider de suivre le dharma.

2- la discipline

La parole juste = ne pas mentir ou médire.

L'action juste = éviter la violence, ne pas tuer, voler, ou s'intoxiquer.

Les moyens d'existence justes = gagner sa vie sans nuire à autrui.

3- la méditation

L'effort juste = laisser filer les mauvaises pensées et maintenir les bonnes.

L'attention juste = se maîtriser.

La concentration juste = atteindre un état de méditation permettant de révéler la vraie nature de l'esprit (l'éveil).

Les préceptes du bouddhisme se doivent d'être parfaitement connus par les personnages bodhisattvas (mais pas forcément pour les joueurs), et l'octuple sentier doit être appliqué au mieux.

Mais attention, le bouddhisme et les bodhisattvas sont pragmatiques, les préceptes ne sont pas des dogmes et ils n'ont pas tous le même degré d'importance. Ainsi, bien que l'octuple sentier demande aux bodhisattvas de ne pas mentir, ils peuvent le faire si cela est destiné à protéger la vie de quelqu'un. De même, s'il y a un kamikaze qui menace de tuer des innocents le bodhisattva pourra agir en utilisant la violence s'il n'y a aucun autre moyen pour éviter le désastre.

Pouvoirs des Bodhisattvas

Force du sage (corps) :

Effet permanent et ne nécessite la dépense d'aucun point d'éveil.

Niveau 1 : Gain de + 1 point en Métabolisme.

Niveau 2 : Gain de + 2 point en Métabolisme.

Niveau 3 : Gain de + 3 point en Métabolisme.

Niveau 4 : Gain de + 4 point en Métabolisme.

Niveau 5 : Gain de + 5 point en Métabolisme.

L'art de se ménager

J'ai ouï dire que celui qui connaît l'art de se ménager

Ne rencontre ni rhinocéros, ni tigres

Lorsqu'il voyage par terre

Et qu'il ne porte ni cuirasse ni armes

Lorsqu'il pénètre au sein de l'armée adverse

Le rhinocéros ne trouve pas d'endroit où l'encorner.

Le tigre ne trouve pas d'endroit où le griffer.

L'arme ne trouve pas d'endroit où le percer.

Pourquoi cela ?

Aucun endroit sur lui ne s'ouvre pour la mort.

Lao-tseu. Tao-tö king

L'éveillé ne doit pas porter d'arme pour utiliser ce pouvoir, dont l'effet est permanent (et sans dépense d'aucun point d'éveil), tant d'une arme n'est pas empoignée.

Niveau 1 : toute personne cherchant à nuire au personnage a un malus de -2 pour son action. S'il y a des dommages, ils sont réduits de -2.

Niveau 2 : toute personne cherchant à nuire au personnage a un malus de -3 pour son action. S'il y a des dommages, ils sont réduits de -3.

Niveau 2 : toute personne cherchant à nuire au personnage a un malus de -5 pour son action. S'il y a des dommages, ils sont réduits de -5.

Niveau 4 : toute personne cherchant à nuire au personnage et se trouvant physiquement devant lui ne peut pas l'attaquer, ni lui causer de dommage (c'est possible à distance ou dans le monde des rêves avec un malus de -5).

Niveau 5 : aucune personne ne peut attaquer le personnage, en dehors qu monde des rêves. Dans ce monde, les attaques se font avec un malus de -5.

Le chemin des Philosophes : *c'est à Kyoto, à Shuzhou et sur les cimes tibétaines que ce pouvoir a vu le jour. Tous les Maîtres ont, de tout temps privilégié la réflexion sur la vacuité de l'existence et de l'ego.*

Niveau 1 : « *laissez les autres devenir grands* ». L'éveillé a effectué un travail sur lui-même et ne prend pas d'attitude de domination face aux autres. Sa simplicité et son naturel mettent à l'aise ses interlocuteurs. Il bénéficie de manière constante d'un bonus d'1 point de CHA et d'1 niveau dans la compétence communication.

Niveau 2 : « *ton cœur doit être rond* ». L'éveillé n'est plus sensible à l'orgueil, la peur, la jalousie le besoin de reconnaissance. Il bénéficie d'un bonus supplémentaire de +6 permanent pour résister à la séduction, la manipulation, le chantage et l'intimidation. Vu par les autres, l'éveillé reste calme et poli, constant et enjoué, jamais blessant. Il gagne à nouveau 1 point de CHA constamment.

Niveau 3 : « *le chemin doit être long* ». L'éveillé prend conscience de la lenteur de la vie et sait laisser le temps au temps. Il est d'un calme à toute épreuve, ne se décourage jamais et sait transmettre cette force à ceux qui l'entourent. En terme de jeu, l'éveillé bénéficie d'un bonus de +1 à toutes ses actions dans le monde réel. Il peut, moyennant un jet de CHA réussi, conférer ce bonus à une autre personne pendant PSY de la cible x heures (nécessite une discussion d'une heure environ).

Niveau 4 : « *gardes-toi de la colère* ». L'éveillé a dominé sa colère et tous les autres instincts animaux. Il est capable d'agir quelque soit le niveau des blessures qui le frappent (pas de malus pour les blessures avant la mort). Il ne peut pas sombrer dans l'inconscience. Son esprit résiste à la mort physique (il ne peut être détruit après les minutes qui suivent la mort physique), mais peut tout de même être détruit directement par les pouvoirs qui ciblent l'esprit. Dans le monde des rêve, l'éveillé bénéficie d'un bonus de +1 à toutes ses actions.

Niveau 5 : « *tu seras un Saint* ». L'éveillé a atteint le nirvana. Son CHA est à 10 constamment. Il peut soigner 1d6 x CHA de dommage physique chez lui ou un autre chaque jour. Il peut faire gagner un point d'éveil par semaine chez une personne recevant son enseignement. Il peut enfin regagner ou faire regagner 1 point d'équilibre définitif par jour.

Impermanence des choses

Niveau 1 : l'éveillé peut se libérer d'une phobie sur un jet PSY moyen, d'un étourdissement sur un jet MET moyen. L'éveillé peut également réparer une blessure sur lui-même ou autrui (CHA point de dommages soigné, jet de PSY moyen). L'éveillé doit consommer un point d'éveil par action.

Niveau 2 : l'éveillé peut causer l'oubli d'une compétence par une autre personne ou même éventuellement lui même. Le nombre de niveau perdu par la cible dans la compétence est égal à [PSY cible-PSY utilisateur du pouvoir]. Au moins un niveau est perdu dans la compétence. L'éveillé doit méditer pour utiliser ce pouvoir. La cible doit avoir été rencontrée auparavant mais la distance ne compte pas. La difficulté est donnée par la date de la rencontre :

- moins d'un jour : difficulté moyenne
- moins d'une semaine : difficulté difficile
- moins d'un mois : difficulté très difficile.

Niveau 3 : l'éveillé peut infliger [PSY x coefficient] points de dommages à un objet inanimé qu'il voit. Cela provoquera une panne dans un glisseur, l'arme semi-corporelle de l'assaillant se brisera comme du verre, l'armure de l'adversaire sera soudainement affaiblie...

Le coefficient de dommage dépend du degré de difficulté choisi par le personnage avant de tirer.

Moyen : x 10 x PSY

Difficile : x 50 x PSY

Très difficile : x 100 x PSY.

On résout l'action avec la caractéristique PER.

Niveau 4 : l'éveillé dépense 1 point d'éveil pour soigner toutes ses blessures. L'effet dure 1 minute. Pour des dommages continus, (par exemple l'éveillé est sans scaphandre dans l'espace), ça peut donner un sursis de quelques minutes pour tenter une manœuvre désespérée...

Niveau 5 : pour un point d'éveil et au prix d'une méditation d'une heure, l'éveillé peut annuler chez les autres éveillés le souvenir de toutes les rencontres faites avec lui (lui les aura rencontrées mais l'inverse ne sera plus vrai). L'éveillé ne peut pas être regardé fixement par un autre éveillé ce qui empêche en pratique d'utiliser les pouvoirs nécessitant la vue pour les PSY heures qui suivent.

Royaume des pensées

Niveau 1 : Sur un jet de PER moyen réussi, l'éveillé peut lire dans les pensées immédiates d'une personne qu'il regarde. L'effet dure PSY minutes.

Niveau 2 : Sur un jet de PER difficile réussi, l'éveillé peut lire dans les pensées immédiates et la mémoire passée (1d6 jours) d'une personne qu'il regarde. L'effet dure PSY minutes et l'éveillé passe dans les souvenirs comme avec un magnétoscope

Niveau 3 : Sur un jet PER difficile réussi, l'éveillé peut lire dans les pensées immédiates et la mémoire passée (1d6 semaines) d'une personne qu'il regarde. L'éveillé peut remplacer un souvenir par un autre (PSY minutes de souvenirs remplacés). L'effet de la lecture dure PSY heures et l'effet du remplacement de souvenir est définitif.

Niveau 4 : Sur un jet PER difficile réussi, l'éveillé peut lire dans les pensées immédiates et la mémoire passée (1d6 mois) d'une personne qu'il regarde. L'éveillé peut remplacer un souvenir par un autre (PSY jours de souvenirs remplacés). L'effet de la lecture dure PSY heures et l'effet du remplacement de souvenir est définitif.

Niveau 5 : Sur un jet PER difficile réussi, l'éveillé peut lire dans les pensées immédiates et la mémoire passée (1d6 années) d'une personne qu'il regarde. L'éveillé peut remplacer un souvenir par un autre (PSY semaines de souvenirs remplacés). L'effet de la lecture dure PSY heures et l'effet du remplacement de souvenir est définitif.

Les Quêteurs de la Grande Bibliothèque

Historique :

L'origine des quêteurs de la Grande Bibliothèque n'est pas connue avec certitude. Leur but est de collecter, d'archiver et de protéger les connaissances humaines et de contribuer au progrès moral de l'Humanité.

Au fur et à mesure de leurs recherches de la connaissance, ils découvrirent de rares ouvrages parlant explicitement de l'éveil. Progressivement les quêteurs se rendirent compte de la véracité de certains d'ires sur l'éveil et notamment sur l'interdépendance des choses. Ils développèrent alors une série de pouvoirs particuliers.

Deux étapes majeures dans l'histoire des quêteurs au troisième millénaire: l'internationalisation de la Grande Bibliothèque de Paris en 2131 puis la fin de la guerre spatiale avec les accords de Paris instaurant un nouveau statut d'indépendance de la Grande Bibliothèque qui devint une institution interplanétaire libre en 2581. Notons aussi la nomination de Jean Xiltoa à la direction de la Grande Bibliothèque en 2951, qui est toujours le directeur en place malgré un attentat raté en 2967. Un attentat échoué dont l'origine reste inconnu. L'enquête a conclu à l'action isolée d'un groupuscule étudiant (après les émeutes étudiantes de 2956). Il pourrait s'agir en fait de l'action de services secrets d'une SP ou d'un état, ou peut être une autre organisation d'éveillés.

Les relations des Quêteurs avec les autres organisations d'éveillés sont plutôt bonnes, surtout avec les bodhisattvas et la section Oméga.

Les ennemis jurés des Quêteurs sont les plutoniens. Là où les Quêteurs ont fait leur la devise "Liberté, Egalité, Fraternité", les plutoniens sont convaincus de leur supériorité en tant que race. De plus, les plutoniens cachent de nombreuses connaissances et veulent détruire des découvertes de la Grande Bibliothèque.

But : collecter, archiver et protéger les connaissances de l'humanité.

Siège : Paris.

Personnages :

Les joueurs choisissant d'incarner un Quêteur sont portés vers la connaissance, ils devront respecter strictement les préceptes de la Grande Bibliothèque : collecter, archiver et protéger les connaissances humaines et contribuer au progrès moral de l'Humanité.

La Perception et la Dextérité sont primordiales pour les espions.

La Perception et l'Intellect pour les archivistes.

La Dextérité et le Métabolisme pour les gardes.

Structures et recrutement :

Les Quêteurs sont divisés en plusieurs métiers : les espions, les archivistes et les gardes. Les espions recherchent les connaissances et les objets de savoir sur le terrain, les archivistes recherchent dans les livres et archivent, conservent et étudient les découvertes, les gardes protègent les connaissances et les objets de savoir accumulés par la Grande Bibliothèque.

La Grande Bibliothèque est située à Paris et dispose de deux antennes: la Bibliothèque de Vénus à Lakshmi et la Bibliothèque de Mars à Olympus City. Ces trois installations s'occupent chacune d'une planète alors qu'un service spécifique de la Grande Bibliothèque de Paris s'occupe des planètes plus petites du système des trois étoiles et des planètes hors système, où les missions y sont plus rares.

Après le niveau planétaire se trouve des structures « continentales » : les universités. Sur Terre il existe trois universités rattachées à la Grande Bibliothèque qui est aussi l'université pour l'Europe continentale. Les trois autres universités terriennes sont l'université d'Asie-Océanie à Jinan, l'université d'Amérique à Copan, et l'université d'Afrique à Oromé.

Viennent ensuite les LGB (Loges de la Grande Bibliothèque) situés dans la plupart des grandes villes terriennes. Les LGB assurent un travail local. Elles avertissent les Universités et la Grande Bibliothèque lorsqu'une affaire semble sérieuse et ces dernières, peuvent décider de prendre le relais et d'envoyer une équipe d'investigation.

Le seul pays à n'avoir aucune structure de Quêteurs est la RDC (République Démocratique de Chine). La Grande Bibliothèque n'a obtenu aucune autorisation et leur sécurité y est loin d'être garantie.

Les grades des quêteurs ne sont pas fonction de leur niveau d'éveil mais de leur expérience, de leurs compétences et du passage de certains rites d'initiation aux différents grades. Les voici :

- Grand Maître de la Bibliothèque
- Maître de la Bibliothèque (Vénus ou Mars)
- Maître
- Grand Lecteur
- Quêteur
- Compagnon
- Apprenti
- Initié
- Profanes (non éveillés)

Le recrutement est effectué par un service spécialisé de la Grande Bibliothèque, les nouveaux membres sont recrutés parmi les intellectuels (professeurs, chercheurs, écrivains, bibliothécaires...), mais aussi auprès de personnes de terrain comme des archéologues (dans le pur style "Indiana Jones") et autres hommes d'actions. Mais tous passeront d'abord par une période de noviciat durant laquelle ils effectueront des tâches administratives et seront surveillés sous tous les angles. Ils seront éventuellement initiés et commenceront alors leur apprentissage de l'éveil.

N.B. : Tous les membres de l'organisation sont appelés les Quêteurs, mais il s'agit en réalité d'un grade particulier que les personnages n'atteindront pas tout de suite. En fait, le nom du grade désigne aujourd'hui tous les membres de l'organisation.

Pouvoirs des Quêteurs

Ontologie

C'est la connaissance de la chose en soi. C'est via l'étude des philosophes que le quêteur aborde ce pouvoir. Il parvient à percevoir l'essence d'une chose non-vivante, en modifier la perception par tout être doté de conscience. "l'esprit prévaut sur la matière".

Niveau 1 : perception. A ce niveau, l'éveillé est entraîné à discerner ce qui est et n'est pas. Les illusions ne s'exercent que difficilement contre le personnage.

Pour les illusions artificielles (camouflage, illusion tridimensionnelle, univers virtuel...) Le PJ gagne sa PER en niveau pour détecter l'illusion. On considère que si le personnage plongé dans un monde virtuel, il bénéficie d'un bonus de 4 points pour résister aux dommages éventuels ainsi qu'à la cyber-névrose.

Les illusions formées par les pouvoirs d'éveillés sont traitées différemment : le personnage gagne son score dans la voie ontologie en niveau pour un jet distinct du jet de résistance normal.

Niveau 2 : la chose n'est pas ce qu'elle paraît être. Le personnage peut dissimuler dans une certaine mesure la vraie nature d'un objet : une arme acérée peut apparaître comme une lame émoussée de collectionneur (jet facile), un spatonef apparaître comme un astéroïde (facile, abusera les hommes observant sur la passerelle mais difficilement les machines)...

Le PJ doit réussir son jet une fois pour toute : l'illusion est alors activée. L'opposant a droit à un jet de résistance (PER), (niveau difficile+niveau ontologie de personnage) pour voir la chose telle qu'elle est vraiment (cela ne veut pas dire que celui qui résiste comprend qu'il y avait une illusion : la personne voit d'emblée une arme semi-corporelle là où tous les autres n'ont vu qu'un tatouage...)

Niveau 3 : L'idée de la chose en soi. Ce niveau permet à celui qui s'en sert d'utiliser un objet avec les propriétés idéales de cet objet. Une arme se révélera être la plus redoutable de sa catégorie (l'idée d'épée en soi), un véhicule le plus rapide... A la discrétion du MJ pour déterminer l'effet exact. Jet difficile de base + modificateurs divers tenant à la complexité de l'objet. L'effet dure PSY secondes/minutes (+4 niveaux de difficulté dans ce cas, le PJ doit dire s'il veut un effet long ou court).

Niveau 4 : Cette chose n'est pas. Le PJ désigne un objet, une chose qu'il peut vider de ses propriétés pendant un laps de temps plus ou moins long (PSY x seconde de base / en PSY x minutes pour un malus de 1 niveaux de difficulté / en

PSY x Heures pour 2 niveaux de difficulté. Plus l'effet de la chose est important (énergie cinétique, potentiel de destruction...), plus c'est difficile de nier l'essence de la chose. Nous laissons au bon jugement du MJ le niveau de difficulté de base. Quelques exemples cependant qui nourriront des discussions sans fin au petit matin : Une avalanche traversera les PJ sans les toucher (difficile), une torpille nucléaire arrivant près du spationef n'existera plus la minute suivante puis réapparaîtra (très difficile), le soleil cessera de briller une seconde (difficulté : impossible).

Niveau 5 : connaissance parfaite de la chose : le PJ peut pendant un laps de temps plus ou moins long (idem niveau 4) connaître à la perfection la chose considérée : l'usage (INT+PSY), la composition, et le fonctionnement de drôle d'équipement trouvé dans ce labo de la Kalaon. Il oublie ensuite gentiment les détails de tout cela en [PSY x secondes/minutes/heures] selon son choix de durée au moment d'utiliser ce pouvoir.

Avec une arme, ce pouvoir donne donc le niveau maximal (10) en combat et en armurerie... C'est aussi pour cela qu'il ne faut pas chercher Maître d'Armes de la Grande Bibliothèque... Utile aussi pour piloter les glisseurs et autres.

Attention : si plusieurs personnes doivent agir ensemble pour utiliser l'objet (mettre en batterie et faire tirer un laser plasmatisque, par exemple), ils devront être dirigés par le personnage utilisant le pouvoir et faire des petits-jets-déli-cats-de-derrière-les-fagots eux-mêmes, de leur côté, comme des grands...sans bâton

« BORDEL ! Je t'ai dis aaattention avec le détonat... »

◆◆◆ 23H12 GMT - End of transmission.

Oeuvre

Niveau 1 : Le personnage a un bonus de +2 dans la compétence artistique de son choix. Il gagne un point d'XP bonus par scénario s'il continue à pratiquer son art.

Niveau 2 : Trace du créateur. Le détenteur de ce pouvoir place dans une œuvre artistique originale une trace de sa conscience. S'il meurt avant de s'être éveillé, il pourra ensuite, en voyant l'œuvre lors de sa prochaine réincarnation, se souvenir de sa précédente existence. Un autre éveillé ou une personne contemplant l'œuvre est considéré comme rencontré par le créateur de l'œuvre (l'inverse n'est pas vrai). Pour savoir si une personne a admiré une des nombreuses œuvres de l'éveillé, il faut se reporter à la compétence « art ». En fonction du niveau dans cette compétence (i.e. de la notoriété de l'éveillé), la probabilité qu'une personne donnée ait vu l'œuvre grandit.

% de chance que l'œuvre ait été vue ou entendue.

Niv 1-2 : 5%
Niv 3-4 : 10%
Niveau 5 : 15%
Niveau 6 : 25%
Niveau 7 : 35%
Niveau 8 : 50%
Niveau 9 : 80%
Niveau 10 : 100%

Voir l'œuvre correspondre à l'original pour une peinture, une édition originale pour un livre, une représentation réussie pour une composition de musique.

Niveau 3 : « je me souviens » L'éveillé se souvient dans un rêve avoir été un artiste dans une vie précédente et se souvient précisément qui. Il gagne la compétence art associée immédiatement au niveau 8, bonus du niveau 1 inclus s'il s'agit de la même compétence artistique. (ex, s'il a été Michel Ange, il a peinture au niveau 8). L'éveillé gagne 1 point en PSY de manière permanente.

Niveau 4 : l'éveillé peut charger une œuvre d'éveil. Celui qui étudie l'œuvre gagne ensuite 1 point d'éveil par semaine d'étude. Il peut également placer un pouvoir d'éveil dans l'œuvre au moment de sa création. Il peut regarder à travers l'œuvre (livre, peinture et même musique : il flotte dans la pièce où la musique est jouée) et utiliser le pouvoir de l'œuvre associé.

Niveau 5 : œuvre d'éternité. L'éveillé ne peut avoir son esprit détruit tant qu'une de ses œuvres existe encore (cela peut être un manuscrit au fond d'un coffre...). L'esprit de l'éveillé continue à flotter après la mort physique.

Fraternité

Niveau 1 : appel des quêteurs. L'éveillé peut communiquer par pensée sans limitation de durée, de distance avec un ou plusieurs autres éveillés qui doivent tous disposer de ce même pouvoir Fraternité, au moins au niveau 1. La communication peut avoir lieu dans le monde réel ou le monde des rêves, ou même si la cible est inconsciente. La cible peut alors parler au détenteur du pouvoir.

Niveau 2 : lien des quêteurs. L'éveillé peut "absorber" une blessure d'un autre éveillé dès lors que celui-ci dispose également du pouvoir de fraternité (à n'importe quel niveau). La blessure absorbée est appliquée directement à l'éveillé receveur sans autre forme de procès (il prend tous les dommages afférents) et retirée de l'éveillé soigné. Le receveur s'il peut toucher la victime ne jette pas de dé (réussite automatique). Un jet moyen est nécessaire si la victime est vue directement par l'éveillé. Si la victime est hors de portée de vue de l'éveillé, un jet difficile s'applique (MET).

Niveau 3 : l'éveillé peut passer « à travers » les autres éveillés disposant du pouvoir fraternité pour lancer un pouvoir. Celui qui utilise le pouvoir à distance est appelé le « Frère lointain ». Celui qui est sur place est et à travers qui le pouvoir est lancé est le « Frère présent ».

On considère pour la résolution de l'action que le Frère lointain est physiquement présent sur les lieux pour tout ce qui a trait au pouvoir, mais n'est pas là pour tout autre aspect du jeu. Un éveillé disposant du pouvoir trace d'éveil se rendra compte de ce qui se passe en réussissant un jet difficile (PER+pouvoir).

Niveau 4 : l'éveillé peut donner aux éveillés dans sa ligne de vue, disposant du pouvoir fraternité un bonus de +1 à toutes leurs actions, physiques et mentales pendant CHA heures. Le bonus cumulé via l'utilisation du pouvoir fraternité ne peut dépasser +5.

Niveau 5 : l'éveillé peut donner aux éveillés dans sa ligne de vue, disposant du pouvoir fraternité un bonus de +2 à toutes leurs actions, physiques et mentales pendant CHA minutes. Le bonus cumulé via l'utilisation du pouvoir fraternité ne peut dépasser +5.

L'éveil domine l'esprit

Niveau 1 : autodiscipline : l'éveillé gagne une résistance accrue aux émotions et dérangements de l'esprit non désiré : en cas de perte d'équilibre temporaire ou définitif, l'éveillé peut lancer un jet moyen en INT pour annuler la perte, quelque en soit l'origine. La perte doit avoir eu lieu dans l'heure qui précède.

Niveau 2 : Image de l'esprit : l'éveillé peut prendre plusieurs (une par niveau dans ce pouvoir) image de son esprit (comme un ghost de disque dur...). Lorsqu'il le souhaite il rappelle cette image. La difficulté dépend de la situation du personnage lors du rappel : niveau moyen si l'éveillé médite une heure, niveau difficile s'il est engagé dans une activité calme, très difficile s'il est en combat ou pilote, impossible si son esprit vient d'être détruit. L'image est rappelée définitivement et comprend les niveaux de compétence et les points d'équilibre de l'époque. L'éveillé peut choisir de garder la mémoire entre l'image et le moment où il la rappelle ou de ne pas la garder.

Niveau 3 : autodiscipline partagée l'éveillé gagne une résistance accrue aux émotions et dérangements de l'esprit non désiré : en cas de perte d'équilibre temporaire ou définitif, l'éveillé peut lancer un jet facile en INT pour annuler la perte, quelque en soit l'origine. Moyennant un jet moyen, il peut transmettre ce pouvoir à une personne dans son champ de vision. La perte doit avoir eu lieu dans l'heure qui précède.

Niveau 4 : sphère de stabilité. L'éveillé gagne une résistance accrue aux émotions et dérangements de l'esprit non désiré : en cas de perte d'équilibre temporaire ou définitif, l'éveillé peut lancer un jet facile en INT pour annuler la perte, quelque en soit l'origine. Il bénéficie d'une résistance accrue de +2 pour toute défense contre un pouvoir touchant l'esprit.

Moyennant un jet moyen, il peut donner un bonus de +2 à toutes les personnes choisies dans son champ de vision pour résister contre les pertes d'équilibre. Les personnes doivent réussir un jet d'INT moyen avec ce bonus de +2 pour annuler la perte d'équilibre définitif ou temporaire. La perte doit avoir eu lieu dans l'heure qui précède.

Niveau 5 : l'éveillé est insensible aux pertes d'équilibre temporaire ou définitif. Il peut guérir une telle perte (quelque soit son ancienneté) à raison de 3 points gagnés par point d'éveil dépensé (l'éveillé doit réaliser un rite à cette fin avec la cible à guérir). La réussite est automatique.

Connaissance du nombre d'or.

Une utilisation par 24 heures.

Niveau 1 : Gain de + 1 point en INT pendant PSY x heures

Niveau 2 : Gain de + 2 point en INT pendant PSY x heures

Niveau 3 : Gain de + 3 point en INT pendant PSY x heures

Niveau 4 : Gain de + 4 point en INT pendant PSY x heures

Niveau 5 : Gain de + 5 point en INT pendant PSY x heures

La Section Oméga

Historique :

La section Oméga est une organisation d'éveillés plutôt récente mais certainement la moins puissante...

La section Oméga est une police planétaire créée par le général Mansen. Cette section secrète de la police planétaire a pour objectif premier l'investigation et la protection du Secrétaire Général de la Confédération Terrienne. Par extension de ses missions, la section oméga est amenée à mener des enquêtes directement pour le compte du Secrétariat Général de la Confédération. Ainsi la section oméga a pour rôle de découvrir, de mettre hors d'état de nuire et d'étouffer les affaires dites « spéciales » ayant en fait rapport avec l'éveil (lutte contre les organisations d'éveillés d'autres planètes, voire contre certaines terriennes). Cette section a également pour rôle d'étudier et de développer certaines technologies et capacités, dont l'éveil.

La section Oméga a été créée à la suite du mystérieux crash du cargo lunaire Michel-Angelo en 2993 à la suite duquel l'étage -4 de New York fut mis en quarantaine, officiellement à cause de la criminalité, officieusement pour éviter une épidémie. La section Oméga doit aider les Cybernauts à maintenir le strict isolement du niveau souterrain et sous-marin de New York.

La section Oméga, en raison de ses prérogatives et sa jeunesse a noué assez peu d'alliances avec les autres éveillés, et n'est pas dans les meilleurs termes avec la plupart des organisations d'éveillés. Ainsi elle a déjà eu des mots avec les prêtres-guerriers, les sorciers amérindiens et les Manhattan's.

La section Oméga a de bonnes relations avec les Quêteurs et les Bodhisattvas.

But : Protection du Secrétaire Général de la Confédération, enquête pour le compte du Secrétariat Général.

Siège : Sao Miguel.

Personnages :

Les joueurs choisissant d'incarner un agent de la section Oméga devront avoir fait parti d'une autre police planétaire auparavant. Portés vers l'investigation, ils devront avoir des compétences sociales et intellectuelles développées. Mais ils peuvent être plus "physiques" s'ils sont des agents d'intervention (ne vous affolez pas pour ça !)

Le Charisme est primordial pour la Section Oméga.

Structures et recrutement :

La section Oméga est basée à Sao Miguel où elle a son QG planétaire, à New York, puis une agence dans chaque capitale des pays de la Confédération Terrienne. Ces agences sont destinées à la surveillance des événements « étranges » dans le pays, elles effectuent des enquêtes sommaires en fonction de quoi elles transmettent l'affaire au QG de New York. Celui-ci peut alors envoyer des agents plus qualifiés si besoin est. La plupart du temps ces événements sont insignifiants et les rapports sont donc classés.

Dans la section il y a deux métiers : l'investigation ou bien l'intervention. Les investigateurs opèrent généralement seul ou à deux, ils enquêtent sur les événements et phénomènes étranges. Les agents d'intervention opèrent en équipe de cinq. Ils sont destinés à nettoyer des lieux ou à arrêter des personnes. Si l'individu oppose trop de résistance et met en danger des citoyens de la Confédération, autres que les agents, ces derniers ont alors le droit d'éliminer le récalcitrant (droit qu'ils exercent généralement, malgré le rapport en cinq exemplaires à remplir ensuite...).

Les grades de la section ne sont pas fixés en fonction du niveau d'éveil mais de l'expérience (missions réussies) et des compétences. Voici les grades de la section :

- Général (un seul, le Général Mansen)
- Colonel (dirige une agence)
- Capitaine
- Lieutenant (les agents de base)

Le recrutement est fait parmi les membres des Polices planétaires. Les recrues seront orientées suivant leurs compétences vers l'investigation ou vers l'intervention. Les agents de la section oméga ont des droits de police sur tout le territoire de la Confédération Terrienne. De plus, ils peuvent réquisitionner du matériel et des hommes à toutes les polices planétaires et locales en fonction de leurs besoins. Enfin, ils n'ont d'ordre à recevoir que des supérieurs de la section et se doivent de collaborer en toutes circonstances avec les Renseignements Internes (RI).

Pouvoirs de la Section Omega :

La Section Oméga est une organisation plus récente que ne le sont les Quêteurs, les Bodhisattvas ou les Shamans. Cette organisation a privilégié l'optimisation de pouvoirs existants et privilégie un éveil tourné vers l'action physique.

Armure Omega (corps):

L'éveillé peut utiliser ce pouvoir pour lui même (un jet moyen est nécessaire et la protection dure MET heures ou sur une autre personne (un jet difficile est nécessaire et la protection dure aussi MET heures, en utilisant le MET de la cible). Ce pouvoir peut être cumulé avec la voie de l'armure.

- Niveau 1 : 5 points de protection, MET heures.
- Niveau 2 : 8 points de protection, MET heures
- Niveau 3 : 12 points de protection, MET heures
- Niveau 4 : 15 points de protection, MET heures
- Niveau 5 : 20 points de protection, MET heures

Sens surdéveloppés (corps) :

Ce pouvoir ne peut être cumulé avec le pouvoir 'sens aiguisés'. Il en est une amélioration directe.

- Niveau 1 : Gain de + 2 point en PER, pendant MET heures
- Niveau 2 : Gain de + 3 point en PER, pendant MET heures
- Niveau 3 : Gain de + 4 point en PER, pendant MET heures
- Niveau 4 : Gain de + 5 point en PER, pendant MET heures
- Niveau 5 : Gain de + 10 point en PER, pendant MET heures

Régénération avancée (corps) :

Ce pouvoir ne peut être cumulé avec le pouvoir 'Régénération avancée'. Il en est une amélioration directe.

- Niveau 1 : permet de régénérer 10 points de vie.
- Niveau 2 : permet de régénérer 15 points de vie
- Niveau 3 : permet de régénérer 20 points de vie.
- Niveau 4 : permet de régénérer 30 points de vie
- Niveau 5 : permet de régénérer 40 points de vie.

Stamina (corps)

Effet permanent et ne nécessite la dépense d'aucun point d'éveil.

Ce pouvoir ne peut être cumulé avec le pouvoir 'Rapidité'. Il en est une amélioration directe.

Niveau 1 : Rajoute 4 points au score d'initiative.

Niveau 2 : Rajoute 6 points au score d'initiative. Le personnage peut tenter de réaliser en fin de tour une autre action, avec un malus de -2 au score de difficulté nécessité par cette action.

Niveau 3 : Rajoute 8 points au score d'initiative. Le personnage peut tenter de réaliser en fin de tour une autre action, avec un malus de -1 au score de difficulté nécessité par cette action.

Niveau 4 : Rajoute 10 points au score d'initiative. Le personnage peut tenter de réaliser en fin de tour deux autres actions, la première avec un malus de -1 au score de difficulté nécessité par cette action, la seconde avec un malus de -2 au score de difficulté nécessité par cette action.

Niveau 5 : Rajoute 14 points au score d'initiative. Le personnage peut tenter de réaliser en fin de tour trois autres actions, la première avec un malus de -1 au score de difficulté nécessité par cette action, la seconde avec un malus de -2 au score de difficulté nécessité par cette action, la troisième avec un malus de -3 au score de difficulté nécessité par cette action.

Maîtrise du corps :

- Niveau 1 : Le MET de l'éveillé passe à 8 pendant 1d6 minutes
- Niveau 2 : Le MET de l'éveillé passe à 10 pendant 1d6 minutes
- Niveau 3 : Le MET de l'éveillé passe à 10 pendant 1d6 heures

Niveau 1 : Le MET de l'éveillé passe à 10 pendant 1d6 heures et sa DEX à 8 pendant 1d6 heures

Niveau 5 : Le MET de l'éveillé passe à 10 pendant 1d6 heures, sa DEX à 10 pendant 1d6 heures et sa PER à 10 pendant 1d6 heures.

Les Shamans

Historique :

Les premiers véritables shamans existent depuis l'aube des temps, appelés sorciers, chamans, marabouts, druides ou encore mudang. Nous avons retenus ici le nom générique "shaman". Les shamans sont nombreux mais souvent solitaires. Cette solitude est sûrement leur plus grande faiblesse, car elle ralentit leur évolution vers l'éveil et les empêchent de créer une véritable organisation. Mais cette solitude est aussi une force car ils sont dispersés et insaisissables. Quoi qu'il en soit chaque shamans peut généralement être rattaché à une tradition shamanique lié à sa région d'origine. Les membres d'une tradition se regroupent de temps à autres pour échanger des informations ou de nouvelles découvertes occultes.

Malgré l'indépendance naturelle des shamans, quelques puissantes organisations sont nées, aux premiers rangs desquelles les sorciers amérindiens et les vaudouistes.

Personnages :

Les joueurs choisissant d'incarner un Shamans sont portés vers la nature et l'imagination.

Les caractéristiques mentales sont primordiales pour les shamans ainsi que la perception.

Les Sorciers Amérindiens :

Cette organisation s'est formée durant plusieurs siècles après la formation de l'Union du Soleil. Elle est apparue tel que nous la connaissons avec la rébellion des Amérindiens d'Amérique du Nord et est depuis très active. Mais elle est aussi beaucoup moins discrète qu'avant, du moins dans les territoires conquis par les rebelles Amérindiens.

En 3001, les sorciers amérindiens sont très dynamiques, ils profitent et soutiennent la rébellions de leurs frères amérindiens. D'ailleurs un certain nombre de ces shamans tiennent réellement la place de sorciers dans les villes et tribus amérindiennes. De ce fait, les shamans sont connus, très craints et respectés par les amérindiens. Dans les villes les shamans détiennent le rôle social de conseiller et de sorcier mais ne possèdent par contre aucun pouvoir politique, qui reste détenu par les chefs des tribus.

Les sorciers amérindiens sont présents sur toute la cote ouest des Etats-Unis d'Amérique, leur siège se trouve à Los Angeles, capitale des rebelles amérindiens.

Du point de vu des relations avec les autres organisations, les sorciers amérindiens ne sont pas en bons termes avec la Section Oméga mais ils ont de bonnes relations avec les bodhisattvas (même si ces derniers réprouvent leur violence).

Les Vaudouistes :

Les Vaudouistes sont nés de l'émergence du Vaudou en Afrique, ils existent depuis près de 150 ans et forment une des organisations Shamaniques les plus puissantes. L'objectif des Vaudouistes est plutôt flou. Il semblerait qu'ils aient des velléités de créer leur propre nation, ou au moins une grande religion reconnue (ils demandent notamment la séparation d'avec l'église catholique), libérée de l'oppression religieuse et policière à leur encontre. Car les vaudouistes, de part leurs pratiques, sont régulièrement victimes de poursuites judiciaires.

Ainsi, les Vaudouistes pratiquent couramment des cérémonies avec des sacrifices (rien de répréhensible aux yeux de la Loi : poulets, chèvres, ou même vaches), des mutilations (scarifications volontaires, donc pas de poursuite) et l'utilisation d'une drogue appelée le Souffle du Ginen. C'est pour la fabrication et l'utilisation de cette drogue qu'ils sont activement poursuivis par la justice. Cette drogue est uniquement fabriquée par les Vaudouistes et déclenche des effets différents suivant les personnes et l'utilisation qu'en fait le Vaudouiste. Seul un Vaudouiste peut fabriquer le Souffle du Ginen et en tirer de véritable pouvoir. Car, cette substance permet au Vaudouiste de chevaucher le loa (son esprit, son maître-tête) et d'en tirer ses pouvoirs d'éveillés. Le Souffle du Ginen se présente comme une fine poudre qui peut être brûlée, projeté en fines particules ou bien encore ingérée dans un liquide. Si une personne absorbe cette drogue sans que le Vaudouiste n'intervienne, alors il tombera dans un sommeil profond durant une dizaine d'heures. Ce sommeil particulier est très agréable, il procure plaisir et sensation de bonheur, c'est pourquoi le Souffle du Ginen est aussi vendu par les Vaudouistes comme une drogue quelconque (c'est leur principale source de revenus).

Les Vaudouistes sont répandus partout dans le monde, mais leur véritable zone d'influence est l'Afrique (Union Africaine, Afrique du Sud et territoires africains de l'OIF).

Les Vaudouistes ont peu de relation avec les autres éveillés. Ils connaissent les Quêteurs, ils leurs arrivent de travailler ensemble dans la recherche ésotérique. De plus, les Bodhisattvas ont établis des relations avec les Vaudouistes, notamment pour les convaincre qu'ils n'ont pas besoin du Souffle du Ginen pour maîtriser leurs pouvoirs...

Mais ils sont en mauvais termes avec la Section Oméga qui a poursuivi et arrêté la presque totalité des Vaudouistes New-Yorkais.

Les Druides :

Historiquement, les druides sont originaires des pays celtiques, en 3001 ils se trouvent dans les régions de l'OIF. Les Druides ont élevé au rang d'art de vivre l'écologie. Certains jeunes Druides plus « fanatiques que les autres » sont rassemblés au sein du Commando Brekelien de l'armée de l'OIF. Les autres Druides forment une société secrète puissante et très influente au sein des instances dirigeantes de l'OIF. Les Druides ont peu de contacts avec les autres éveillés, ils ont de bonnes relations avec les bodhisattvas (eux aussi ont un profond respect de la nature), mais sont en conflit avec la section Oméga qui tente de limiter leur influence au sein de l'OIF.

Plus indépendants que les autres éveillés, les Shamans n'ont que peu de structure commune. Ils sont souvent solitaires et mus par des objectifs personnels qui peuvent être en harmonie avec les objectifs des trois organisations.

Les Shamans sont très liés au monde du rêve mais aussi, au-delà d'un certain niveau à la nature elle-même.

Pouvoirs des Shamans :

"Puisse dans ta douleur ton énergie"

Niveau 1 : l'éveillé, pour chaque 5 points de dommage gagne 1 point dans la caractéristique de son choix, pendant CHA heures.

Niveau 2 : l'éveillé, pour chaque 4 points de dommage gagne 1 point dans la caractéristique de son choix, pendant CHA heures (non cumulable avec le niveau précédent).

Niveau 3 : l'éveillé, pour chaque 3 points de dommage gagne 1 point dans la caractéristique de son choix, pendant CHA heures (non cumulable avec les niveaux précédents).

Niveau 4 : l'éveillé, pour chaque 2 points de dommage gagne 1 point dans la caractéristique de son choix, pendant CHA heures (non cumulable avec les niveaux précédents).

Niveau 5 : l'éveillé, pour chaque 1 points de dommage gagne 1 point dans la caractéristique de son choix, pendant CHA heures (non cumulable avec les niveaux précédents).

Ces niveaux ne sont pas cumulatifs (ex 10 points de dommage infligés à un éveillé au niveau 4 entraînent le gain de 5 points en caractéristiques pendant CHA heures). On arrondi à l'entier inférieur pour le nombre de points gagnés.

NB : le CHA utilisé pour le nombre d'heures est celui "natif", avant toute modification.

Exemple de l'indien dans « Predator » qui se mutile le torse avant son combat.

Refuge onirique (rêve)

Le refuge onirique est bien entendu un rêve: l'éveillé peut être la cible des pouvoirs de rêve dans son refuge...sauf niveau 5. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par lune.

Niveau 1 : l'éveillé, après sa mort et avant toute destruction de son esprit se réfugie dans un refuge onirique pendant PSY heures. Si à l'issue de ce sursis, le corps est toujours en état de mort clinique, le refuge onirique est détruit et l'éveillé voit alors son esprit détruit. Fin de la partie. L'éveillé peut utiliser ses pouvoirs depuis son refuge.

Niveau 2 : l'éveillé, après sa mort et avant toute destruction de son esprit se réfugie dans un refuge onirique pendant PSY jours. Si à l'issue de ce sursis, le corps est toujours en état de mort clinique, le refuge onirique est détruit et l'éveillé voit alors son esprit détruit. Fin de la partie. L'éveillé peut utiliser ses pouvoirs normalement.

Niveau 3 : l'éveillé, après sa mort et avant toute destruction de son esprit se réfugie dans un refuge onirique pendant PSY+CHA jours. Si à l'issue de ce sursis, le corps est toujours en état de mort clinique, le refuge onirique est détruit et l'éveillé voit alors son esprit détruit. L'éveillé peut utiliser ses pouvoirs normalement depuis son refuge (attention, les limitations habituelles du pouvoir -vue, rencontre préalable - s'appliquent).

Niveau 4 : l'éveillé peut bâtir un refuge/ou une prison onirique pour un ami/ennemi dès lors que la cible a été rencontrée. Le refuge fonctionne comme pour lui-même, pour un tiers qui pourra alors, depuis son refuge utiliser ses pouvoirs. Le refuge ou la prison sont créés pour PSY+CHA jours. La prison peut être utilisée lorsque la cible rêve ou qu'elle vient d'être tué. L'éveillé doit réussir un jet de PSY difficile pour la mettre sous séquestre. Donc un éveillé à l'abri dans son refuge onirique peut être mis en prison onirique par ce biais. Il doit réussir un jet PER difficile pour se libérer.

Niveau 5 : transe onirique. L'éveillé peut entrer en transe onirique pendant PSY+CHA jour, ce qui lui offre un refuge onirique imperméable aux pouvoirs de rêve qui pourraient l'atteindre.

Rêve protecteur

Niveau 1 : après un jet de difficulté moyenne associant PSY réussi, l'éveillé peut empêcher un autre éveillé de rêver pendant une nuit. La cible ne récupère pas de point de vie pendant cette nuit là.

Niveau 2 : après un jet de difficulté moyenne associant PSY réussi, l'éveillé a une barrière autour de son esprit une barrière pendant qu'il rêve. Les pouvoirs de rêve utilisés contre l'éveillé ont un malus d'un niveau de difficulté pour réussir à atteindre le joueur. L'effet est permanent pour la nuit.

Niveau 3 : après un jet de difficulté moyenne associant PSY réussi, l'éveillé peut disposer une barrière de rêve autour de quelqu'une autre personne (mêmes conditions que le niveau 2 de ce même pouvoir). Il peut disposer pour lui-même d'une barrière comme au niveau 2, mais l'effet est de CHA x jours.

Niveau 4 : après un jet de difficulté difficile associant PSY réussi, l'éveillé dispose d'une barrière de rêve autour de lui ou d'une autre personne. La personne protégée gagne 4 points de bonus pour résister à une attaque sur l'esprit (qu'elle rêve ou qu'elle soit éveillée). La barrière dure CHA x jours.

Niveau 5 : après un jet de difficulté difficile associant PSY réussi, l'éveillé regagne pendant le rêve de cette nuit et les prochains 1d6 points d'équilibre moyennant 1 point par nuit regagné (on lance qu'une fois pour déterminer si le rêve a réussi). Il est possible de soigner de cette manière une autre personne, mais le jet est alors très difficile.

Grande Traversée en rêve (rêve)

L'éveillé doit rêver pour pouvoir utiliser ce pouvoir

Niveau 1 : peut flotter dans un lieu donné, sous forme d'esprit invisible, où qu'il soit pendant CHA minutes. Ne peut pas agir sur le matériel (ouvrir un tiroir mais peut passer les portes et les murs, sauf ceux protégés par des sondes psychiques, donc inutilisable en monde Zenkhan). L'éveillé entend et voit à travers ce pouvoir et peut donc activer un pouvoir qui nécessite de regarder la cible, moyennant un malus de 4 points de difficulté supplémentaire pour l'utilisation de pouvoir à distance.

Niveau 2 : même utilisation que le niveau 1, pendant CHA x 2 minutes.

Niveau 3 : même utilisation que le niveau 1, pendant CHA x 3 minutes. Le malus de difficulté passe à 3 points de difficulté supplémentaire pour l'utilisation de pouvoir à distance.

Niveau 4 : même utilisation que le niveau 1, pendant CHA heures. Le malus de difficulté passe à 2 points de difficulté supplémentaire pour l'utilisation de pouvoir à distance.

Niveau 5 : même utilisation que le niveau 1, pendant CHA heures. Il n'y a pas de malus de difficulté pour l'utilisation de pouvoir à distance.

Illusion shamanique (esprit)

(en cas de mort causée par ce pouvoir, on considère que l'esprit est détruit)

Niveau 1 : Sur un jet de CHA+PER moyen réussi, l'éveillé cause 4 points de dommages à une cible qu'il regarde. La cible a le droit à un jet de résistance MET x 2 difficile pour diviser ces dommages par deux.

Niveau 2 : Sur un jet de CHA+PER moyen réussi, l'éveillé cause 10 points de dommages à une cible qu'il regarde. La cible a le droit à un jet de résistance MET x 2 difficile pour diviser ces dommages par deux.

Niveau 3 : Sur un jet de PSY+MET moyen réussi, l'éveillé cause 14 points de dommages à une cible qu'il regarde. La cible a le droit à un jet de résistance MET x 2 difficile pour diviser les dommages par deux.

Niveau 4 : Sur un jet de PSY+MET moyen réussi, l'éveillé cause 20 points de dommages à une cible qu'il regarde. La cible a le droit à un jet de résistance MET x 2 difficile pour diviser les dommages par deux.

Niveau 5 : Sur un jet de PSY+MET moyen réussi, l'éveillé cause 30 points de dommages à une cible qu'il regarde. La cible a le droit à un jet de résistance MET x 2 difficile pour diviser les dommages par deux.

Les règles

Le temps

Vous le savez, dans les jeux de rôle on considère que le passe comme dans la vie courante mais pour l'intérêt du jeu seule certaines parties sont jouées en temps réel (en gros, lorsque les joueurs enquêtent, lorsqu'ils se frittent et lorsqu'ils fuient). Les autres moments de la partie sont jouées en accéléré ou sont tout simplement éludés : c'est le cas lorsque vos personnages voyagent sans embuscade, dorment sans intrusion dans leur chambre ou attendent... vigilants... sans que rien de particulier ne leurs arrive. Le Maître de jeu passe rapidement sur tout cela.

Pour les besoins de simulation, le **temps** est décomposé en selon une table qui est très classique:

-**Tour** : c'est le plus petit niveau, il représente le temps d'un tour de table des différents joueurs, le temps pour qu'un personnage effectue une action.

-**Scène** : c'est l'ensemble des tours qui sont liés. Les actions s'effectuent dans le même lieu et dans une continuité temporelle et spatiale immédiate.

-**Séance de jeu** : C'est la durée d'une partie de jeu non interrompue.

-**Scénario** : C'est l'ensemble d'une histoire, d'une aventure ou tout est liée (même indirectement) par une intrigue.

-Campagne : il s'agit d'un enchaînement de scénarios. J1 : « *on dit scénarii !¹* »

MJ : « *Pardon ?* »

J1 : « *...euh ben c'est un mot qui vient du latin, quoi,...* »

MJ : « *et coud'boulus, ça vient du latin ? Qui passe en premier ? Vous me faites une initiative, tous autant que vous êtes, là !!!* »

Les actions

Pour effectuer une action dans Evigilio, il faut prendre en compte le niveau de difficulté de l'action définie par le Maître de jeu.

Quelques exemples de niveau de difficulté :

10 pour une action très facile.

12 pour une action facile.

15 pour une action moyenne.

18 pour une action difficile.

20 pour une action très difficile.

Au-delà de 20 pour une action vraiment très difficile ou pour saquer le joueur qui a foutu des miettes partout sur votre plan au centre de la table.

Le MJ peut aussi, dans sa sagesse légendaire, décréter qu'une action est tout simplement impossible (arrêter un train transatlantique avec ses petits bras, survivre à un saut de 300 mètres dans la mer...). N'usez pas vos jolis dés dans de pareils cas...

C'est au MJ seul qu'il revient d'estimer le niveau de difficulté, car c'est lui qui connaît avec précision la situation. Pas de contestation. Il peut y avoir des bugs et c'est la vie. Si vous voulez vous en assurer, jouez sur PC.

On retire à ce nombre le score de la compétence et de la caractéristique associées à cette action.

Par exemple un joueur veut sauter du haut d'une passerelle. La difficulté estimée par le MJ est 18 (passerelle de 7 mètres de haut).

¹L'Accadémie française admet également le pluriel "scénarios". Qui a dit que les JdR dépravaient la jeunesse ?

Ensuite le joueur devra lancer un dé de 20 dont le résultat est plafonné par son total "Caractéristique + Compétence".

Ici, on utilise Métabolisme + Sport. Le personnage a 5 en MET et 6 en sport => 11. On retire ce total à 18 (difficulté de l'action) : $18-11 = 7$.

Le joueur est prêt à lancer un dé de 20 dont le score sera plafonné par le total dans la Caractéristique et la compétence, ici MET+Sport = 11. Si le personnage tire au dé au-dessus de 11 (12...19), le jet ne compte pas et il doit relancer. Un "20 naturel" est une réussite automatique.

Le MJ rectifie le niveau de difficulté avec des éventuels bonus: notre personnage a des Sportlegs de Metex (+1) et la spécialisation Saut (+2) => difficulté de $18-11-1-2=4$.

Le jet du dé devra être supérieure ou égale à la difficulté finale.

Difficulté finale = difficulté de l'action définie par le MJ - bonus ou malus éventuel - bonus de spécialisation si applicable (Caractéristique + Compétence).

Dans notre cas, le joueur doit réussir un jet strictement supérieur à 4 avec un jet plafonné à 11.

La probabilité de réussite est la suivante : réussite si le résultat est 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 20 en lançant un dé à 20 faces => réussite de $8/20=40\%$ de chances. Mais comme de 12 à 19 il relance, $8/12=66,6\%$ de chances.

Lorsque le total de la caractéristique + la compétence est supérieur à la difficulté, alors l'action est réussie automatiquement.

Exemple 1 : une action difficulté 12. 7 dans la compétence et 6 dans la caractéristique. Total de la difficulté finale $12 - (7+6) = -1$. L'action est réussie automatiquement.

Marge

Les marges de réussite sont définies par les points en plus par rapport au niveau de difficulté finale du jet de dé.

Exemple : Jet difficulté 15, Carac (5) + Comp (5) = 10.

Difficulté finale (15-10)=5

Le jet de dé est plafonné à 10.

Jet de dé = 8.

Marge $8-5 = 3$.

Initiative

Lors de certains tours de jeu (ceux pour lesquels votre perso lime ses dents et ne coupe pas ses ongles depuis tellement de temps), vous devrez savoir qui joue le premier. Chaque protagoniste lance un dé à 20 faces et ajoute son score de PER et son score en compétence observation. On ajoute un bonus éventuel en spécialisation "sens du combat" (+2) et « Tir rapide » (+4). Celui qui obtient le plus haut score chicore (ou se carapate) en premier. Pour les ex æquo, les actions sont résolues simultanément. Si les actions entraînent un problème logique (ex, l'un tente de fuir en même temps que l'autre de l'attaquer), on tire un jet de dés pour partager. Mais si les deux tirent ensemble dans un duel, on résout les deux actions simultanément.

Embuscade : certaines situations donnent des bonus aux assaillants (depuis des millénaires, on prépare des embuscades dans ce but). Une embuscade qui n'aura pas été détectée par une personne ayant la spécialisation "situation" ou un pouvoir d'éveillé pénalise les défenseurs. On divise alors par deux le score d'initiative de ceux qui ont été surpris. Si l'on rassemble son courage pour frapper quelqu'un d'endormi, d'inconscient, il n'y a pas besoin d'initiative... sauf si la "victime" dispose de systèmes d'alerte cybernétique ou biologique ou encore un pouvoir d'éveil particulier.

Echec critique

Si un résultat de 20 avec le dé de 20 est une réussite particulière, le 1 par contre... est un échec particulièrement embêtant, appelé comme dans tous les jeux de rôle "échec critique". C'est aussi une manière de dissuader les personnages de réclamer de balancer les dés à tort ou à travers... La première conséquence directe d'un échec critique est que le personnage ne pourra pas effectuer d'action dans le tour qui suit.

La seconde conséquence est parfois plus problématique. Le personnage relance en effet un dé à 20 faces et regarde fébrilement la table suivante:

1-5 : rien de particulier. Diantre, quelle peur !

6-10 : étourdissement et/ou douleur passagère. Peut-être la pression, peut-être cette vieille blessure à l'épaule... Perte d'un point d'équilibre temporaire et un tour supplémentaire sans rien pouvoir faire (deux tours en tout).

11-12 : le personnage s'inflige 1d6 points de dommage ou détruit l'équipement sur lequel il travaillait, ou se ridiculise gravement et perd un point de CHA pour le reste du scénario. S'il bénéficiait d'un bonus liée à une cybertech pour la résolution de l'action, celle-ci reçoit 1d6 point de dommage (n'est pas automatiquement détruite).

13-14 : le personnage a perdu ses repères et sa confiance quant à la maîtrise de la compétence utilisée. Pour le reste de la scène, il a un malus de -2 pour toute action faisant appel à cette compétence. Après la scène, pour le reste du scénario, le malus passe à -1.

15: le personnage a gravement entamé son capital corporel et intellectuel pour tenter de réaliser l'action. Stress soudain ? Peur panique imprévisible. Mais pourquoi ? En tout cas, le personnage perd 1 point dans la caractéristique associée jusqu'à la fin du scénario (s'il avait 1, on considère qu'il reste à 1 mais avec un malus de 1 pour les actions faisant appel à la caractéristique).

16: dans un combat, le personnage n'atteint pas la bonne cible... il blesse un coéquipier ou une innocente victime. Hors d'un combat, le personnage se sent mal et tombe inconscient 3 tours.

17 : le personnage panique soudainement. Il n'est plus lui même pendant 2 tours et réalise une attaque (bousculade, coup de poing ou utilisation d'une arme si l'échec critique est obtenu en maniant une arme), pendant ce laps de temps contre la personne la plus proche, avec un malus d'action de -4 lié à ses mouvements désordonnés. Le tour non utilisé sert à se rapprocher de la cible selon les circonstances. Si le personnage est seul et n'a personne à portée, il s'inflige 1d6 points de dommage.

18 : le personnage s'inflige 1d6 points de vie de dommages et rate complètement son action, et cet échec est un grave tournant dans la maîtrise de cette compétence. Le personnage en a durablement perdu la maîtrise. Il perd un niveau dans la compétence immédiatement et définitivement (il peut cependant continuer à progresser avec des points bonus normalement). Si la compétence n'est pas physique, pour la résolution des dommages, on considère que le personnage est étourdi, tombe inconscient 2 tours et subi les dommages sur le corps (petite attaque cardiaque ou chute de tension sévère).

19 : le personnage reçoit 1d6 points de vie de dommages et rate complètement son action, et cet échec est un grave tournant dans la maîtrise de cette compétence. Le personnage en a durablement perdu la maîtrise. Il perd un niveau dans la compétence immédiatement et définitivement. Le personnage ne pourra plus passer de niveau dans cette compétence pour laquelle il restera donc toute sa vie limité. Si la compétence n'est pas physique, pour la résolution des dommages, on considère que le personnage est étourdi, tombe inconscient 2 tours et subi les dommages sur le corps (petite attaque cardiaque ou chute de tension sévère).

20 : le personnage rate complètement son action, mais cet échec est un tournant bénéfique dans sa compréhension et sa maîtrise de la compétence. Il gagne 5 points bonus à dépenser dans cette compétence uniquement. S'il est au niveau 10, l'échec critique n'en était pas un véritablement, mais bel et bien une réussite critique!

Dans certains cas, l'échec critique peut donc avoir des effets dramatiques, notamment lorsque le personnage possède des Cybertechs (voir Equipement). Si l'action était réalisée avec le support d'un cybertech, (i.e. bonus d'action de cybertech) les dommages d'équipement éventuel selon le résultat du jet sur la table d'échec critique lui sont appliqués, avec peut-être des conséquences néfastes supplémentaires.

Actions multiples

Plusieurs actions peuvent être effectuées dans le même tour, mais pas plus de deux actions (sauf cas très particuliers...).

Pour effectuer une seconde action, il suffit que le MJ élève la difficulté des actions de 4 points (à 16 ou 18 voir 20 par exemple), puis résout l'action normalement. Le niveau de difficulté de la seconde action ne peut être inférieur à moyenne (15 au minimum pour la seconde action).

Cette limite de deux actions par tour peut être dépassée par l'éveil et certains équipements (biotechs et cybertechs). On rajoute 4 points de difficulté par action. La troisième action est nécessairement de niveau difficile au moins, la quatrième de niveau très difficile...

Actions dans les mondes virtuels

Pour agir dans les mondes virtuels on utilise la caractéristique psychisme et la compétence Software pour toutes les actions, sauf les pouvoirs d'éveil. Pour attaquer dans les mondes virtuels il faut un minimum de 6 en software. Les dégâts dans les mondes virtuels sont égaux au psychisme de l'agresseur + la marge de réussite – niveau en software de la victime et éventuelles protections (fonction de l'UCV) ; Enfin, au lieu de perdre des PV la cible perd des points d'équilibres définitifs.

Les protections en monde virtuel sont égales au niveau de l'interface (UCV) qui est utilisée pour se connecter. Les bornes d'UCV Zenkhan, dans la rue sont de niveau 1.

Des exemples d'action

Voici quelques actions type qui pourront donner de l'inspiration au MJ dans la résolution des actions via l'addition "Caractéristique + Compétence".

- Dissimuler un objet = Dissimulation + Dextérité.
- Défoncer une porte = Sports + Métabolisme.
- Filature = Observation + Perception.
- Donner un coup de poing = Mêlée + Dextérité.
- Lancer un objet = Sports + Dextérité.
- Détecter une embuscade = Observation + Psychisme.
- Séduire une femme/un homme = Communication + Charisme.
- Interrogatoire musclé = Communication + Métabolisme.
- Ecrire un article de journal = Communication + Intellect.
- Copier une signature = Communication + Dextérité.
- Piratage informatique = Software + Intellect.
- Réparation = Techniques + Intellect ou Dextérité.
- Rechercher un truand dans la rue = Monde en 3001 + Perception ou Intellect.
- Combat dans un monde virtuelle = Software + Psychisme.

L'évolution

Le perfectionnement se fait par des points d'expérience donnés à la fin de chaque séance de jeu par le MJ. Le minimum à dépenser est toujours d'1 point d'expérience. On ne peut progresser que d'un niveau dans une compétence par séance de jeu. Les points d'expériences ne peuvent être dépensés qu'à la fin d'une séance de jeu.

Compétences

Pour les compétences, le prix en points d'expériences est indiqué dans la table ci-dessous :

Coût d'évolution des compétences

Niveau 1	1 point d'Expérience
Pour les niveaux suivant ont doit retirer le niveau actuel de la compétence ainsi que le score en Intellect du personnage :	
Niveau 2	4 - (Comp + Intellect)
Niveau 3	9 - (Comp + Intellect)
Niveau 4	16 - (Comp + Intellect)
Niveau 5	25 - (Comp + Intellect)
Niveau 6	36 - (Comp + Intellect)
Niveau 7	49 - (Comp + Intellect)
Niveau 8	64 - (Comp + Intellect)
Niveau 9	81 - (Comp + Intellect)
Niveau 10	100 - (Comp + Intellect)

Exemple : Paul a reçu 3 points à chaque fin de séance de jeu, il y a eu 3 séances de jeu.

De plus Paul a reçu 5 points supplémentaire a la fin du scénario.

Total points d'expérience = 14 points.

Paul veut augmenter au niveau 5 sa compétence dissimulation qu'il a déjà au niveau 4.

Le coût de base est égal a 16 points.

Il retire maintenant son niveau actuel dans la compétence (4) et son score en Intellect (6), $16-(4+6) = 6$.

Donc le passage du niveau 4 au niveau 5, coûte a Paul 6 points d'expérience, il lui en reste donc 8 (14-6).

Il décide ensuite d'acheter une compétence qu'il n'a pas au niveau 4.

Coût de base 9 – niveau actuel (0) et – Intellect (6) = 3.

Il lui restera donc 4 points d'expérience qu'il préfère garder.

Pouvoirs

Les pouvoirs d'éveil peuvent aussi évoluer grâce à l'expérience.

Le coût pour les pouvoirs est le suivant :

Coût d'évolution des pouvoirs

Niveau 1	4
Pour les niveaux suivant ont doit retirer le niveau actuel du pouvoir ainsi que le score en Psychisme du personnage	
Niveau 2	8 - (niveau pouvoir + Psychisme)
Niveau 3	27 - (niveau pouvoir + Psychisme)
Niveau 4	64 - (niveau pouvoir + Psychisme)
Niveau 5	125 - (niveau pouvoir + Psychisme)

Autre

Pour un point d'éveil définitif, il faut dépenser 50 points d'expérience.

Les points d'expérience peuvent servir à retirer des points de déséquilibre définitif avec l'accord du MJ (10 point d'expérience pour un point de déséquilibre définitif retiré).

Conseils

Nous conseillons de ne pas donner trop d'XP ou Exp. (point d'expérience) à la fin des séances de jeu, afin que la joie d'une véritable progression lente et laborieuse puisse exister pendant de nombreuses soirées. Les points d'XP peuvent être accordés pour la réussite du scénario, pour l'interprétation (le roleplay) ou encore l'héroïsme. Nous conseillons de donner environ 3-5 points d'XP par séance de jeu, et 5 –10 points supplémentaires lors de la fin du scénario et 15-20 points à la fin d'une campagne.

Pour chaque réussite critique, le joueur gagne 1 point d'expérience.

Le système de combat

Difficulté

Voici des niveaux de difficultés de base pour toutes attaques en fonction des parties du corps visées.

Tête ou Bras = Difficile, 18.

Jambe = Moyen, 15.

Torse = Facile, 12.

Combat de Mêlée (corps à corps) = Mêlée+Dextérité.

Attaque : l'ordre de l'assaut est donné par le jet d'initiative.

Pour toucher on utilise la compétence Mêlée et la caractéristique Dextérité, puis appliquer la règle de résolution des actions. La difficulté de l'action est déterminée par le MJ en fonction de paramètres liés à la scène de combat. Celui qui tente de toucher est l'assaillant.

L'adversaire attaqué peut (et c'est conseillé) tenter d'éviter ou de parer l'attaque. Il doit le déclarer avant que l'on résolve l'action d'attaque de l'assaillant.

Le défenseur ne subit aucun dommage s'il esquive, pour se faire il devra effectuer un jet avec Sport + Dextérité. Le niveau de difficulté de ce jet pour esquiver est « moyen », augmenté de la marge de réussite de l'assaillant.

Pour parer, il suffit d'effectuer un jet avec la compétence de Mêlée + Dextérité. Le niveau de difficulté pour esquiver est « moyen », augmenté de la marge de réussite de l'assaillant. Si le défenseur pare, il retire aux dommages infligés la protection de l'arme ou de l'objet qu'il utilise pour la parade, le reste étant les PdV perdu par cette même arme ou objet. S'il utilise une arme semi-corp. ou une protection pour parer alors les PdVs seront perdus par lui. S'il rate, il est touché et l'on passe à la section dommage pour déterminer les dégâts...

L'avantage de la parade permet d'effectuer une attaque ou une action le même tour. Si le personnage esquive, il ne peut pas agir pendant le même tour.

Bien évidemment, si le défenseur est blessé, voire pire, son action pendant le même tour en est affectée (malus ou même peut-être action impossible si le défenseur est inconscient).

Attaques simultanées

Si les actions sont simultanées, on résout deux attaques simultanées sans parade. Ce type de combat est prisé des foules car souvent expéditif !

Dommages

Ca y est: l'attaque et la parade ou l'esquive ont été résolues, l'attaquant touche !

Formule des dégâts : Métabolisme+Dégâts de l'arme (si il y en a une) + Marge.

Une fois déterminée les dégâts que l'attaquant inflige, on y soustrait la résistance des armures et défenses éventuelles du combattant touché. La différence constitue le nombre de points de dégâts finalement endurés par la cible que l'on soustrait à son score de points de vie. A chaque coup qui traverse une armure ou une protection, celle-ci perd autant de PdVs que le perso.

Exemple : Jones attaque un Garde pourpre.

Initiative pour savoir qui joue le premier, le Garde pourpre a 12 en Observation+Perception et Jones n'a que 10.

Le Garde et Jones tirent 1d10 : 5 et 6. Total : Garde : 17 et Jones 16. Le Garde attaque le premier en tentant un coup de poing. Le joueur annonce qu'il pare.

Le MJ estime que l'attaque du garde a une difficulté difficile car il vise la tête, 18.

Le garde a 6 en mêlée et 5 en dextérité, donc on retire 11 à la difficulté (18) = 7, la difficulté définitive du jet est donc de 7 plafonné à 11.

Le MJ lance le dé pour le Garde et obtient 10. C'est réussi ! Le MJ calcule la marge de réussite de l'attaque, difficulté 7, jet de dé 10, donc 10-7 = 3.

Pour la parade, la difficulté est égale à 18 + marge de l'attaque 3 = 21. Jones a 4 en Mêlée et 5 en Dextérité => difficulté : 12.

Comme le jet du joueur plafonné à 9 (4+5), il ne pourra réussir la parade que sur un 20 au jet. Il lance, 14, échec de la parade.

Les dommages : le Garde a 6 en métabolisme + 3 de marge de réussite. 9 points de dommage donc, en pleine tête. Le pauvre Jones a 6 en Métabolisme donc 3 PdV à la tête. Les 9 points de dommages lui font largement perdre tous ses PdV à la Tête. Il s'agit d'une blessure majeure. Le personnage tombe inconscient et risque de trépasser en 1d100 minutes.

Réussite automatique en corps à corps

En mêlée, même s'il y a une réussite automatique, le joueur doit lancer le dé pour savoir s'il y a réussite critique ou échec critique.

Réussite critique. Une réussite critique inflige, au choix du joueur 1d6 points de dégât sans protection ou double les dommages infligés, avant protection.

Immobilisation et Désarmement

Il faut déclarer avant l'attaque (ou la parade si l'on sacrifie la riposte). Un jet en Mêlée+Métabolisme doit être réussi.

L'immobilisation ou le désarmement sont traités comme des attaques normales, mais une parade réussie contre ce type d'attaque les empêche juste de se produire.

Si la clé d'immobilisation est portée, la victime ne peut s'en dégager sans une blessure majeure au membre immobilisé (le membre perd tous ses PdVs. Une immobilisation portée à la tête requiert un jet difficile. Il s'agit alors d'un étranglement.

Pour le désarmement un jet réussi désarme l'adversaire. Mais si l'adversaire a une arme semi-corporelle ou pas d'arme, on considère qu'il s'agit d'une clé d'immobilisation.

Tir = tir + dextérité.

Pour savoir si le joueur touche, il faut se reporter aux règles de résolution des actions en utilisant la compétence de Tir et la caractéristique de Dextérité.

Exemples de niveaux de difficulté (mais le MJ est maître pour définir la difficulté comme il lui convient) :

Tir action très facile / Difficulté 10 au jet.

Cible à bout portant.

Cible immobile, debout et de face.

Tir action facile / Difficulté 12 au jet.

Cible à moins de 5 mètres.

Cible presque immobile (ne marchant pas mais bougeant la tête ou les bras) et debout.

Tir action moyenne / Difficulté 15 au jet.

Cible entre 5 et 15 mètres.

Cible qui marche et debout.

Tir action difficile / Difficulté 18 au jet.

Cible à plus de 30 mètres.

Cible qui coure.

Cible dans une foule.

Tir par temps d'orage.

Tir action très difficile / Difficulté 20 au jet.

Tir de nuit ou dans le brouillard.

Cible dissimulée.

Quand le personnage qui tire réussit son action, il faut appliquer les dégâts que son arme inflige, lui soustraire les protections de l'adversaire, et enlever le chiffre obtenu au points de vie de la cible.

Pour les lasers, si l'adversaire porte un bouclier il n'aura des dommages (la moitié) que si le laser a une puissance de dégâts deux fois plus importante que la puissance du bouclier.

Sans bouclier, les dommages sont encaissés normalement (on passe aux protections type armures ou gilets de combat).

Les pertes d'équilibre

L'équilibre représente la santé mentale du personnage, sa capacité à résister aux scènes particulièrement insoutenables, à supporter des décharges électro-synaptiques dans les mondes virtuels, à tolérer des neurodrogues. L'équilibre est aussi utilisé dans le jeu pour modérer l'utilisation des pouvoirs d'éveils.

En terme de règle, l'équilibre est en fait mesuré par des points que l'on perd au fur et à mesure de la vie du personnage. Chaque fois que le personnage sera confronté à un cas décrit dans la table de déséquilibre, il devra effectuer un jet en psychisme*2 avec une difficulté évaluée par le MJ et un malus (à retirer de son jet) égal à son nombre de point d'équilibre définitif perdu depuis la création du personnage.

S'il échoue il devra cocher un certain nombre de cases en déséquilibre représentant ainsi une perte d'équilibre mentale, temporaire où peut être définitif.

Ci-dessous se trouve un tableau représentant différents cas de pertes d'équilibres :

Cas de pertes d'équilibre mental

Cas	Pertes de points d'équilibres
Scènes particulièrement horribles	Cocher une à deux cases temporaires
Mondes virtuels	Cocher une case temporaire
Neurodrogues	Cocher une à deux cases définitives (pour la consommation courante) Cocher une à deux cases temporaires (pour la consommation occasionnel)
Un pouvoir d'éveil (l'utilisation)	Cocher une case temporaire
Cible d'un pouvoir d'éveil	Effet donné par la description du pouvoir

Déséquilibre

OOOOO OOOOO = Cases définitives (ne peuvent être récupérées)

□□□□□ □□□□□ = Cases temporaires (peuvent être récupérées)

La perte instantanée de 2 points d'équilibre temporaire représente un moment où le personnage ne se contrôle plus: hystérie, prostration ou dans le cas de certaines neurodrogues un état de plaisir complètement stone). d.

Lorsque le personnage a perdu 5 cases d'équilibre temporaire, alors on considère qu'il est partiellement dérangé. Il aura au moins un tic, une folie ou une phobie (laissé à la discrétion du MJ). Le personnage ne pourra récupérer toute sa tête qu'en faisant appel à des soins spécialisés (voir ci après), sauf bien sûr si s'est des cases définitives qui lui font atteindre ce seuil.

Exemples de folies temporaires :

- Tics
- Paranoïa
- Phobie (exemple : peur du sang, peur des femmes, peur des espaces fermés, peur de se qui a pu déclencher la folie ou qui y est lié)
- Amnésie
- Extrême susceptibilité
- Dépressif, tentatives de suicides.

Enfin si le personnage dépasse le seuil de 10 cases perdues (temporaires ou définitives), il devient irrémédiablement fou et ne peut plus être joué.

Récupération de l'équilibre

Pour récupérer des cases (temporaire) de déséquilibre le joueur peut, patienter à raison d'une case récupérée par jour ou il peut faire appel a des soins particuliers :

- soins pharmaceutiques (antidépresseurs : 1 semaines) récupère un point supplémentaire.
- soins médicaux (psychoanalyse, soins virtuels légers : 1 semaine) récupère deux points supplémentaires.
- soins hospitalier (hôpital psychiatrique), soins virtuels lourds : 1 semaine) récupère quatre points supplémentaires.

Les cases définitives d'équilibre ne sont pas récupérables sans une très bonne raison. Seuls l'éveil et peut-être la médecine de pointe le permettent et ce type de guérison devra faire l'objet de scénarios spécifiques.

Les pertes de santé

Les points de vie représentent l'état du personnage et donc sa santé.

Les points de vie du personnage se calculent en multipliant le score en Métabolisme par 4.

Les points de vie sont perdus lors des combats, des maladies, des empoisonnements...mais aussi avec la fatigue (Exemple : 1 point de vie en moins par jour sans dormir après 2 nuits blanches).

Pour regagner des points de vie il faut

- Dormir = 1 point de vie supplémentaire par nuit de 8 heure. Mais cela ne permet pas de récupérer des blessures majeures. On n'a pas vu de bras repousser à l'issue d'une quelques grasses matinées.
- Manger = 1 point de vie supplémentaire pour une journée avec trois bons repas équilibrés². Même remarque que pour le sommeil. Ne permet pas de récupérer les PdV perdus pour des blessures majeures.
- Utiliser la compétence Science (spécialisation Médecine générale) = 1 point par niveau de réussite supérieure à la difficulté du jet de Science.
- Aller à l'hôpital = tout est regagné, mais un certains temps est requis.

Le seuil de K.O. est le seuil de points de vie maximal que le personnage peut perdre en un seul coup sans tomber inconscient. Calcul du seuil de K.O. = PdV/3 (arrondir au plus près)

Table de localisation et blessures majeures

Lors des dommages d'un combat, il faut localiser la partie du corps touchée. Si une zone perd la totalité de ses PdVs, elle est cassée, mâchée, perforée, griffée, détruite ou devient un membre mort (selon la circonstance) : il s'agit d'une blessure majeure. Il faut faire appel à la médecine ou à un séjour hospitalier pour récupérer les PdVs perdus dans un tel cas.

La perte de tous les PdV de la Tête ou du Torse entraîne un coma et la mort en 1d100 minutes ou la mort immédiate (selon les cas et le bon vouloir du MJ). Si le PJ ou PNJ n'est pas mort (donc MJ sympa) alors des soins peuvent le sauver ils sont appliqués à temps.

Lancez un dé de 6 pour déterminer la partie du corps touchée lors d'une attaque. Si une visée est réussie au corps à corps ou au tir, on va directement lire la table...

Cette table se lit en trouvant d'abord le Métabolisme de la pauvre cible encaissant les dommages (première ligne. La colonne donne le nombre de PdVs, et le nombre de PdVs par partie du corps.

		Table de localisation									
MET =		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PdV total =		8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
Dé											
1	Tête	1	2	2	3	3	3	4	4	4	4
2	Torse	3	4	10	13	19	23	28	32	38	42
3	Jambe droite	1	3	4	5	6	7	8	9	10	11
4	Jambe Gauche	1	3	4	5	6	7	8	9	10	11
5	Bras droit	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6
6	Bras gauche	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6
Seuil de KO =		3	6	8	11	14	16	19	22	24	27

² Les nutritionnistes rappellent qu'un litre de coca englouti avec une pizza tiède ne constitue pas un bon repas équilibré (cause la perte d'un point de vie).

Les protagonistes

Les forces de sécurité

Sur Terre, les personnages seront soit membres des forces de sécurité, ou bien auront certainement un jour affaire à elles. On distingue les polices locales (pour chaque pays ou ville) des polices de juridictions internationales, appelées polices planétaires, dont la juridiction est en général la Confédération Terrienne.

Il est bien évident que les polices planétaires sont les plus puissantes, de par leurs effectifs, leurs moyens matériels et leurs pouvoirs juridiques.

Nous allons ici présenter succinctement les principales polices planétaires, nous laissons à l'imagination du MJ la description des polices locales. A titre d'exemple nous présentons ici la police locale du Caire.

Composition de la police planétaire :

- Les cybernautes (en uniforme)
- La brigade financière
- La section Zenkhan
- Les Douanes planétaires (en uniforme)
- Les Renseignements Internes (R.I.)
- Le contre-espionnage
- Les services extérieurs
- La section Oméga
- L'OIF (en uniforme)
- La Poséidon (en uniforme)
- La Légion Planétaire (en uniforme)

Les trois dernières entités ne sont pas à proprement parler des polices. Ce sont en fait des forces armées garantes de la sécurité militaire de la Confédération.

Les cybernautes, la Légion, l'OIF, la Poséidon et les douanes planétaires opèrent en uniforme (ou en tenue de combat...). Toutes les autres polices planétaires agissent le plus souvent en civil, les agents disposant de cartes, badges et brassards pour faire valoir leur qualité. Certaines forces disposent en outre d'habits d'apparat, histoire d'aller jouer les majorettes devant les gradés de temps à autre...

La Brigade Financière

La Brigade financière a pour but d'assurer la justice dans les domaines de l'économie et des finances. Prévenir et enquêter sur les malversations financières (détournement de fonds, pot de vin, monnaies parallèles...). La brigade financière doit être le bras armé au service du système économique HdT.

Les Connétables de la brigade financière ont pour mission de contrôler les prix et les valeurs réelles des biens destinés à la vente. La Brigade doit participer aux enquêtes sur les vols ayant pour suspect des membres de l'administration ou pour objet un bien de la Confédération.

De plus, elle se doit d'assister les cybernautes dans leur lutte contre les trafics d'armes, de drogues, de cybertechs illicites et tous autres trafics illégaux.

Dans le cadre de la Confédération Terrienne la brigade financière pourra requérir l'assistance des polices locales.

Hors de la Confédération, la brigade financière ne pourra intervenir que pour des affaires impliquant des xénomonnaies ou des erreurs de changes, et ce avec l'accord et la collaboration de l'état concerné. Ces enquêtes sont donc rares.

La Brigade financière est une force d'investigation et non d'intervention. L'intervention, en cas de besoin, sera faite par la police locale concernée, ou dans des cas plus rares par les Cybernautes ou les Renseignements Internes. Mais dans tous les cas, l'intervention se fera en présence des agents de la Brigade financière responsables du dossier. Les agents de la Brigades sont en général peu armés.

Inspecteur de la brigade financière

Caractéristiques : Mét 4, Dex 4, Per 7, Cha 6, Int 8, Psy 6.

Compétences : Communication 3, Monde en 3001 3, Observation 6, Sc. Humaines 6, Science 6, Software 3, Tir 2.

Spécialisations : Lecture en diagonale, Economie et Mathématique.

Déséquilibre : 0

Points de vie : 16

Seuil de KO : 5

Equipement : A.P.45, ordinateur portable avec connexion satellite vers le Monde virtuel Zenkhan et le QG de la Brigade Financière, vidéophone. Costume cravate, badge de la brigade.

Les Cybernautes

Les Cybernautes sont une police d'élite dont le but est de faire respecter les lois du 11 Janvier 2689 restreignant la puissance des cybertechs et instaurant un contrôle sévère des Mutations Génétiques Artificielles (M.G.A. ou plus généralement appelé Biotech). De plus, elle doit lutter contre les trafics d'armes, de drogues et tous autres trafics illégaux. Enfin les Cybernautes pourront dans certaines situations contribuer à assurer l'ordre public dans des situation extrêmes (Zones de combats), ou pour contrôler toute manifestation pouvant nuire aux intérêts de la Confédération Terrienne.

La personne qui dirige les Cybernautes est le Général en chef Gulles.

Les cybernautes sont souvent considérés comme la plus puissante unité de police de la confédération et il est vrai qu'elle l'est, du moins au point de vue de sa force armée (exception faite de la légion, de l'OIF et de la Poséidon). Cette force ne pourrait être maintenue sans une discipline sévère et l'aide de cybertech et biotech militaires. A ce sujet la confédération a passée un accord avec la Hüclâns Mayca pour les biotechs et avec la Mitshika pour les Cybertechs, ainsi les Cybernautes ne peuvent s'équiper que chez ces deux SP. Enfin, les Cybernautes n'ont le droit qu'a trois cybertechs (pour éviter trop de déséquilibre mentale), et n'ont pas de limitation en se qui concerne le nombre de biotechs.

Cybernaute

Caractéristiques : Mét 8, Dex 8 (+1), Per 7 (+1), Cha 4, Int 4, Psy 4.

Compétences : Dissimulation 2, Communication 2, Mêlée 6, Monde en 3001 4, Observation 6, Sc. Humaines 5, Software 3, Sports 6, Tir 6.

Spécialisations : Immobilisation, Fouiller, Course d'endurance, Armes d'assaut.

Déséquilibre : 3

Points de vie : 32

Seuil de KO : 11

Cybertechs : Samouraïs, Pack Perception Sécurité, Jikaido.

Equipement : C.W.A et armure flottante : Guêpes Protect. Caméra et traceur greffés permettant de le suivre et de voir se qu'il voit. De plus, cette caméra est reliée au QG local des cybernautes et les prises de vue son sauvegardées dans le QG central des Cybernautes à Wuhan.

Les Douanes planétaires

Comme leur nom l'indique, les Douanes planétaires ont pour but de contrôler toutes les entrées sur les territoires de la Confédération. Elles doivent tout particulièrement éviter des entrées clandestines de personne, de drogue ou de toute marchandise prohibée par la Confédération.

Pour les missions de contrôle impliquant des cybertechs et ou des biotechs, les Douanes planétaires devront travailler en collaboration avec les Cybernautes.

Enfin les Douanes planétaires se doivent de vérifier l'application des droits de douane en collaboration avec les services de la Brigade financière.

La juridiction des Douanes planétaires est limitée aux astroports, aéroports, ports et gares TGV.

Douanier confédéral

Caractéristiques : Mét 7, Dex 7, Per 8, Cha 5, Int 4, Psy 4.

Compétences : Communication 3, Mêlée 5, Monde en 3001 4, Observation 6, Sc. Humaines 5, Software 3, Sports 5, Tir 5.

Spécialisations : Fouiller.

Déséquilibre : 0

Points de vie : 28

Seuil de KO : 9

Équipement : Durandal A.P. et gilet de protection : Nazka. Uniforme des douanes planétaires. Caméra dissimulée sur l'épaule, elle est reliée et les images sont sauvegardées au QG local des douaniers.

Les Renseignements Internes

Les renseignements internes sont une unité spécialisée dans la surveillance des autres polices. Ils peuvent suspendre sans préavis et de façon préventive n'importe quel membre d'une Police planétaire ou locale, moyennant bien sûr la rédaction d'un petit dossier motivé. Ils sont chargés de la surveillance et de la légalité de tous les agents des polices de la Confédération. Il s'agit de la police des polices.

Récemment un rapport secret des R.I. a averti les dirigeants de la confédération sur une possible guerre des polices. Entre d'un côté, la section Zenkhan, les Cybernautes, les Douanes planétaires et la Brigade financière, contre les Services extérieurs et le Contre espionnage. Bien entendu cette guerre est une lutte relativement discrète et se sont des coups bas ou indirects qui ponctuent cette lutte. A ce sujet, il semblerait que les Services extérieurs et le Contre espionnage soient mus par une grande ambition, des soupçons affirment même que ces deux polices auraient conclu des alliances avec des mafias et des polices locales sans scrupules pour asseoir leurs pouvoirs.

Agent R.I.

Caractéristiques : Mét 6, Dex 5, Per 6, Cha 6, Int 7, Psy 5.

Compétences : Dissimulation 3, Communication 6, Mêlée 4, Monde en 3001 4, Observation 6, Occulte 3, Sc. Humaines 6, Software 3, Sports 5, Tir 4.

Spécialisations : Intimidation/Commandement, Recherche d'indices et Droit.

Déséquilibre : 0

Points de vie : 24

Seuil de KO : 8

Équipement : Durandal A.P., et combinaison de combat : Suten ou Caméléone. Ordinateur portable avec connexion satellite vers monde virtuel Zenkhan et le QG des R.I., vidéophone. Costume cravate, carte des R.I.

La Section Zenkhan

La section Zenkhan est chargée d'appliquer la réglementation de la Confédération Terrienne dans les 452 mondes virtuels répertoriés sous sa juridiction et d'enquêter sur les vols, pertes et altérations de mémoires et les troubles psychiques provoqués artificiellement.³

Le siège administratif des Zenkhan est localisé à Cusco, capitale de la Cité-Etat du même nom, la seconde province en importance de l'Union du Soleil après Copan.

L'architecture générale de la section Zenkhan est imposée par les contraintes techniques spécifiques liées à l'exercice de sa mission : contrôler étroitement les mondes virtuels et d'une manière générale réprimer les modifications artificielles du psychisme humain.

L'action des Zenkhans s'articule autour du travail considérable effectué par l'IA Zenkhan basée à Cusco qui alimente en information les super-ordinateurs relais répartis sur la Terre. Le QG de Paris régissant l'une des neuf circonscriptions (en univers réel) terriennes, dispose d'un de ces ordinateurs et des cinq satellites de télécommunications rattachés.

Enfin, hors des mondes virtuels les Zenkhans travaillent étroitement avec les Cybernautes pour les trafics de Cybertechs. Les Zenkhans n'ont pas le droit au port d'arme et font appels aux Cybernautes pour les actions musclées.

Agent Zenkhan

Caractéristiques : Mét 4, Dex 5, Per 6, Cha 4, Int 7, Psy 9.

Compétences : Communication 4, Monde en 3001 3, Observation 5, Occulte 3, Sc. Humaines 5, Science 3, Software 7, Techniques 6.

³ De tels crimes constituent, d'après la charte des droits de l'homme de 2785, des crimes contre l'humanité.

Spécialisations : Sécurité informatique et Electronique.

Déséquilibre : 2

Points de vie : 20

Seuil de KO : 7

Equipement : matériel portable de connexion dans les mondes virtuels, et lorsqu'ils travaillent hors mondes virtuels c'est en collaboration avec les cybernautes.

Le Contre Espionnage

Le contre espionnage a pour but de protéger la Confédération de tout espionnage en provenance des Sociétés planétaires, mais aussi d'éviter l'espionnage entre les états de la Confédération et entre les S.P. Terrienne.

Actuellement, le contre-espionnage est très lié dans ses missions et ses objectifs avec les services extérieurs ; ils travaillent main dans la main.

Agent du contre espionnage

Caractéristiques : Mét 6, Dex 6, Per 6, Cha 6, Int 6, Psy 5.

Compétences : Dissimulation 4, Communication 6, Mêlée 4, Monde en 3001 3, Observation 6, Occulte 3, Sc. Humaines 4, Software 3, Sports 5, Tir 5.

Spécialisations : Intimidation/Commandement et Recherche d'indices.

Déséquilibre : 0

Points de vie : 24

Seuil de KO : 8

Equipement : Durandal A.P., et combinaison de combat : Suten ou Caméléone. Ordinateur portable avec connexion satellite vers monde virtuel Zenkhan et le QG du contre espionnage, vidéophone. Costume cravate, carte du contre-espionnage.

Les Services Extérieurs

Les Services extérieurs sont les services secrets de la Confédération Terrienne. Ils ont pour but de contribuer au maintien de la liberté de mouvement de la diplomatie et de la politique de la Confédération Terrienne par la recherche et l'exploitation de renseignements.

Ils sont aussi destinés à détecter et entraver, hors du territoire de la Confédération, les activités d'espionnage dirigées contre les intérêts terriens. Les services extérieurs assurent ces missions en étroite collaboration avec d'autres services (le Contre-espionnage, la Brigade financière et la police Zenkhan en particulier).

Les services Extérieurs sont très puissants au Caire et à Oromé, la capitale de l'Union Africaine.

Agent des services extérieurs

Caractéristiques : Mét 6, Dex 6, Per 6, Cha 6, Int 6, Psy 5.

Compétences : Dissimulation 5, Communication 6, Mêlée 6, Monde en 3001 3, Observation 6, Occulte 3, Sc. Humaines 5, Software 3, Sports 6, Techniques 3, Tir 4.

Spécialisations : Intimidation/Commandement, Désarmement, Recherche d'indices et Sprint.

Déséquilibre : 0

Points de vie : 24

Seuil de KO : 8

Equipement : divers et varié suivant la mission.

L'OIF

L'Organisation Internationale Forestière a été créée en 2257 par la Confédération Terrienne dans le cadre de la Politique Ecologique Globale. Elle a pour but principal de maintenir un équilibre atmosphérique durable et de fixer définitivement les températures en régulant le CO² responsable de l'effet de serre. L'OIF est aussi le garant de la biodiversité et régule l'écosystème par le contrôle étroit des espèces.

De nombreux territoires ont été confiés à l'OIF qui, au fil des années, a acquis une certaine indépendance politique établie définitivement en 2307. Les territoires administrés par l'OIF couvrent la forêt tropicale d'Amérique du

sud et d'Afrique, la forêt australienne - produit de la fertilisation d'un désert, en collaboration avec Chac Mayca - les forêts sibériennes et canadiennes ainsi que celle du Caucase.

L'OIF dispose en plus de ses ressources statutaires des dividendes de la Société " Art of Life " dont elle est l'actionnaire majoritaire. Ce géant de l'industrie pharmaceutique et médicale brasse un chiffre d'affaire annuel important avec l'exploitation des systèmes biologiques *Biossys* et de son complexe de rajeunissement moléculaire "Stream of life". C'est grâce à cette découverte que les hommes et les femmes peuvent arrêter leur vieillissement et vivre jusqu'à 250 ans en 3001.

L'OIF est dotée d'une force d'intervention militaire de 1 750 000 soldats intégrés au système de défense de la Confédération. La mission première de cette force est de protéger les territoires sous la juridiction de l'organisation.

La Poséïdon

Cette organisation est chargée de surveiller et de réglementer les espèces animales marines, le trafic maritime et de réfréner la pollution des eaux terrestres. Derrière cette mission de « garde-pêche » se dissimule une puissance méconnue de la Confédération avec ses vaisseaux-flotte qui parcourent avec les spatonefs de la Confédération la zone explorée autour du système solaire.

La Légion Planétaire

Lorsqu'on évoque sur une autre planète la Police planétaire terrienne, on cite en premier lieu la Légion, la division de combat d'élite de l'organisation. Aux côtés de l'OIF et de la Poséïdon, la Légion, diminutif pour "légion planétaire" assure la défense de la Terre au niveau interplanétaire et international. Les vastes espaces irradiés hérités des combats du 23ème siècle au Proche-Orient sont aujourd'hui le terrain d'entraînement principal de l'armée terrienne.

La Légion planétaire est une force regroupant des soldats de tous les états de la terre tel que les casques bleus du XXème siècle. Cependant elle a un rôle expansionniste, dans le sens où les légionnaires cherchent à augmenter l'influence de la Confédération dans la conquête spatiale et la colonisation de nouveaux systèmes. Ainsi son rôle est celui d'une force de projection destinée à des opérations militaires et coloniales hors du sanctuaire qu'est le système des trois étoiles.

La Légion a une fonction de d'aide à l'installation et de défense des nouvelles colonies de la Confédération.

Légionnaire

Caractéristiques : Mét 8, Dex 7 (+1), Per 5 (+3), Cha 4, Int 4, Psy 7.

Compétences : Dissimulation 6, Mêlée 6, Monde en 3001 1, Observation 6, Sports 6, Tir 6.

Spécialisations : Camouflage, Arme semi-corporelle, Pister, Course d'endurance, Armes d'assaut.

Déséquilibre : 4

Points de dégénérescence : 26/30

Points de vie : 32

Seuil de KO : 11

Biotechs : Tyzakan, Nia-talakal, Aquabreath et Ulzaan.

Equipement : Equipements militaires divers et variés suivant les missions.

La Police Locale du Caire

« ... le taux de criminalité courante dans les quartiers d'Al-Ouara et du sud on atteint leur nouveau record historique avec un taux d'homicide au sein de la population de 35 pour mille l'année dernière. A l'annonce de cette nouvelle et suite aux critiques adressées à l'égard des pouvoirs publics, les syndicats de police ont démarré ce matin une grève générale illimitée. La municipalité a décrété pour ce soir un couvre-feu à partir de 19h et a réclamé à la Confédération Terrienne l'intervention de la Légion Planétaire. Mesdames et Messieurs, nous vivons aujourd'hui des instants tragiques qui semblent placer le Caire à l'aube d'une véritable insurrection. Des émeutes ravagent depuis la fin de la matinée le centre ville... »

Flash d'information de Cairo TV, 12h56, 27février 2574

L'augmentation croissante de la corruption et de la criminalité au Caire pendant le 26ème siècle a poussé les autorités municipales à renforcer la sécurité de la ville. C'est au cours de ce programme de sécurisation de la population que fut réorganisée la police. Le recrutement devint plus sévère, alors que tout agent commettant une infraction volontaire, ou y étant lié indirectement, fût condamné à de fortes peines de prison, ainsi qu'à la perte de tout droit civique pour des périodes allant de 10 à 40 ans. Cette réorganisation permit à la police du Caire de rétablir l'ordre public ainsi que de limiter considérablement les problèmes de corruption. A la fin du troisième millénaire, la cité égyptienne est ainsi épargnée par cette plaie qui a frappée les autres grandes villes de la Terre. On le verra dans ce chapitre, la présence du bureau central des services extérieurs n'est sans doute pas étranger à « la propreté des lieux » ainsi qu'au maintien de cette police de premier ordre.

En effet, cette opération « mains propres » à la sauce cairote ne s'est pas faite sans l'adoption de méthodes guère conventionnelles, telle qu'exécution sommaire, torture, séquestration, chantage... L'apport des services extérieurs est ici aisément décelable. Le scandale suscité à l'occasion du procès de l'agent de la police cairote Michaël Lianov a mis au grand jour l'étendue de ces pratiques sans pour autant voir la responsabilité des autorités directement engagées.

Le 17 août 2998 était ouvert le procès de l'agent Michaël Lianov comparaisant devant la cour de justice du Caire pour l'exécution sommaire d'un agent de police corrompu par la mafia coréenne. Michaël Lianov déclara lors des débats que ces pratiques étaient utilisées couramment dans les services de la police du Caire lorsqu'un 'ripou' était découvert. La défense rejeta dans sa plaidoirie la faute sur la hiérarchie qui, selon elle, confiait à certains de ses agents de véritables missions d'assassinat. Le procès ne dura qu'une semaine et l'agent Michaël Lianov fut condamné à 20 ans de réclusion dans un pénitencier lunaire. Aucune enquête complémentaire ne fut engagée pour vérifier les accusations à l'encontre de la Direction de la police du Caire. Il est à noter que les Renseignements Internes viennent de révéler fin 3000 que la police du Caire a jugé et fait exécuter de façon sommaire au moins une soixantaine de ses agents selon des circonstances analogues à celles décrites par Lianov depuis 2990. Il semble qu'une nouvelle opération « mains propres » soit en cour, mais cette foi menée à l'encontre des autorités policières cairotes.

La Direction de la police du Caire nie toujours avoir connaissance de ces pratiques illégales dans ses services dont elle loue « l'insoupçonnable intégrité et la volonté à placer son action dans le cadre de la loi... »

Mandat

La police du Caire est une police de droit commun comme toutes les autres polices locales. Elle doit contribuer à assurer le maintien de l'ordre ; lutter contre la délinquance et la toxicomanie ; garantir les droits de chaque citoyen ; protéger toute personne étant mise en danger. Missions « à spectre large » : depuis la circulation jusqu'à la protection des représentants de la Confédération Terrienne au cas échéant. Aujourd'hui, la police du Caire est plus un problème qu'autre chose.

Agent de police locale

Caractéristiques : Mét 6, Dex 6, Per 7, Cha 6, Int 6, Psy 4.

Compétences : Communication 4, Mêlée 5, Monde en 3001 4, Observation 6, Sc. Humaines 5, Software 3, Sports 5, Tir 5.

Spécialisations : Fouiller.

Déséquilibre : 0

Points de vie : 24

Seuil de KO : 8

Équipement : Arme à feu de poing et gilet de protection. Traceur de localisation, permettant au commissariat de repérer exactement l'emplacement du policier par satellite.

Les organisations criminelles

Outre les petits gangs locaux, le monde d'Evigilio est aussi le terrain de jeu de grandes et belles organisations criminelles que les joueurs apprendront à connaître. Nous vous en présentons deux ici.

La mafia Coréenne

Le Conseil d'Administration de la KME en cet après-midi du 25 décembre 2747 fut particulièrement long alors que s'affrontèrent les deux factions pour la prise de contrôle de la KME. Au cours d'une courte pause à 16 h 30 avant le vote déterminant, d'ultimes négociations eurent lieu et les historiens s'accordent sur le fait que le sort du Président ne fut véritablement scellé que dans ces quelques minutes, lors des discussions entre les administrateurs, entre deux portes. Sitôt la pause finie, un vote à bulletin fermé décida. « La motion est acceptée par le conseil à 8 voix contre 5 », KANG Kyhung-San l'instigateur de la motion ne pu retenir un sourire de satisfaction. Un Jour plus tard le Président KIM Hug-hoon destitué céda la place au maître de la mafia coréenne naissante.

Petit Flashback :

Le 05 Février 2744, un agent de la K.M.E. (Korean Metallurgy Enterprising) est découvert par la garde de la grande bibliothèque Il s'agit du connétable Henri Durieux qui a subit un changement massif d'identité génétique. Immédiatement (le 07 Février) les plus grands médias apprennent l'affaire et la divulguent dans tout le système. La Grande Bibliothèque confirme les charges d'espionnage à l'encontre de Durieux le 12 février. Il s'agit du lieutenant Kim Jugo des services secrets de la KME. La Grand Bibliothèque accuse ouvertement cette compagnie d'« espionnage et d'atteinte au patrimoine universel ». Le 13 Février, un embargo contre la K.M.E. est unanimement décrété par l'ensemble des états et autres Sociétés planétaires du système.

La motion Kyhung-San, présentée par un administrateur de la KME très lié au milieu criminel coréen proposa de contourner l'embargo avec l'aide de la mafia coréenne avec laquelle il était lié. La KME fut mise au ban des Sociétés planétaires pendant 99 ans, période qui constitua le siècle d'or de l'organisation criminelle.

En 2843 lorsque fût levé l'embargo, la motion Kyhung-San perdit du même coup toute utilité. Mais du fait de sa structure très organisée, et de l'impossibilité de lâcher tous simplement ce réseau de commerce souterrain il lui assigna un nouvel objectif au service de la K.M.E.. Le 02 Novembre 2843 le Conseil d'Administration de la K.M.E. décida de conserver le réseau de commerce souterrain de la motion Kyhung-San., ses activités principales devant être le développement, le transport et le recel de technologies et de mondes virtuels illégaux ainsi que de cyberprothèses sur Terre. De plus, la mafia coréenne pris le contrôle d'une grande partie de la contrebande d'armes à destination de la Terre grâce à son réseau de stations spatiales clandestines et ses vaisseaux utilisés lors de l'embargo.

La mafia coréenne est une « créature » de la K.M.E. et de ce fait lui obéit mais cherche également à établir sa propre sphère d'influence. En fait, il est difficile de déterminer qui contrôle qui entre les deux entités, tant leur imbrication est grande. La mafia coréenne est leader dans le trafic de cybertechs, ce qui lui procure une manne considérable. La mafia est aussi le principal bailleur de fonds de grandes manifestations sportives telles que le championnat interstellaire de combats de gladiateurs ou le tournoi de Rugby « Tree Stars ».

La mafia Coréenne est particulièrement forte dans les zones de combat sur Terre. Elle y organise la majorité des combats d'arènes et de tournois de jeux illégaux, Rugby en tête. La mafia y a aussi de nombreux laboratoires de développements de mondes virtuels illégaux ainsi que des centres (arcanes) de jeux. La mafia Coréenne modifie aussi de nombreuses cybertechs dans les Z.C. où d'ailleurs elle est en forte concurrence avec les Tescals.

Enfin, la mafia coréenne est une organisation criminelle présente sur Vénus, dans les principales villes de la planète ainsi que sur mars, dans une moindre mesure. Cette présence multi-planétaire fait de la mafia coréenne un relais efficace du pouvoir de la KME mais aussi de la Corée. La Confédération Terrienne en a conscience et ne cherche donc pas nécessairement à l'éradiquer complètement mais à en limiter l'influence et en particulier éviter qu'elle ne s'infilte au sein des institutions confédérales.

Les Tescals

Les Tescals sont une très ancienne organisation criminelle de l'Union du Soleil qui a su s'étendre sur toute la planète grâce, notamment, à des alliances avec des leaders des sphères économiques et politiques de ce pays et des EUEA.

En 2719, le lien fut découvert au grand jour par une enquête conjointe des Cybernautes et de la police de Copan. Le gouvernement de l'Union du Soleil en place à l'époque fut contraint à la démission et laissa la place à une nouvelle majorité portée par les urnes après une crise politique majeure. Le nouveau gouvernement entreprit de lutter avec force contre la corruption.

Bien qu'elle ait diminuée, l'influence des Tescals subsiste. Ces criminels ont gardés des liens avec des personnalités politiques. Selon Matthuser TV, il semblerait que la Metex SA soit assez proche de certaines activités des Tescals.

Les Tescals sont fortement présents aux EUEA, dans l'Union Africaine et bien entendu dans l'Union du Soleil. Les dirigeants de l'organisation sont presque tous originaires de l'Union du soleil.

Le nom des Tescals leur vient d'un diminutif : « Tezcal's » utilisé en référence à Tezcatlipoca, « miroir fumant », dieu Azthèque ayant mauvaise réputation car très guerrier, capricieux et surtout cruel. En clair, ce sont des méchants.

Membre type d'une organisation criminelle

Caractéristiques : Mét 7, Dex 7, Per 7, Cha 4, Int 5, Psy 5.

Compétences : Dissimulation 5, Communication 3, Mêlée 6, Monde en 3001 4, Observation 3, Software 3, Sports 5, Tir 5.

Spécialisations : Coup de poing.

Déséquilibre : 0

Points de vie : 28

Seuil de KO : 9

Equipement : Arme à feu de poing et gilet de protection.

Autres éveillés

Et oui les joueurs ne sont pas les seuls éveillés et tous les éveillés ne sont pas forcément gentils ou tous simplement d'accord avec les organisations des PJ.

Les Gardes Pourpres

Créé en 2674, par Karl Laonivitch (fondateur de la Kalaon Company) comme garde personnelle, la garde pourpre devint rapidement une unité d'élite. En 2720 le premier Grand Commandeur Hassin Ben Kader, réorganisa la garde pourpre afin d'optimiser les performances de ses soldats, développant des pouvoirs d'éveils. Depuis lors, les Grands commandeurs successifs ont améliorés les méthodes. Aujourd'hui la Garde pourpre est une organisation crainte et respectée.

En 3001, les gardes pourpres sont sous l'autorité directe du Grand Commandeur Ivan Warloff, ils accomplissent des missions militaires et sont considérés comme la crème des unités de combat de la Kalaon Company. La Garde Pourpre est surtout devenu le service secret de la Kalaon. Elle a des agents implantés dans tous les pays et auprès des SP souveraines. Généralement ses agents sont en liaison avec l'ambassade de la Kalaon dans le pays. Le Siège névralgique de la garde pourpre se situe dans la Grande tour Kalaon à Kalaon city sur Vénus.

Le recrutement des gardes pourpres se fait à partir des unités de l'armée de la Kalaon Company. Des hommes disciplinés, calmes et performants sont principalement recrutés. Après s'être distingués par ces qualités, les candidats sont transférés dans le camp d'entraînement militaire d'Io. Là, ils subissent un entraînement intensif et deux phases de tri. Les heureux gagnants partiront pour cinq ans comme cadets dans une base enterrée à 5 Km sous la surface de Callisto. Dans cette base, ils subiront un entraînement propice au développement de l'Eveil. Au terme de cette formation les survivants et finalistes seront considérés comme de véritables membres de la Garde pourpre et auront le grade de Lieutenants. La place finale du cadet au sein de sa promo indiquera dans quelle escouade de la Garde pourpre il servira. Les plus doués auront le droits de rejoindre le Kalaon Blood Squadron (K.B.S qui est la garde rapproché de Karl Laonivitch) ou Les Ailes pourpres (l'unité des meilleurs pilotes de chasse). Au sein de leur nouvelle escouade ils recevront un enseignement supplémentaire destiné à les rompre à toutes les missions qui leurs seront demandées.

Notes de jeu :

Les gardes pourpres disposent d'un niveau cadeau en Tir et Mêlée.

Garde pourpre

Caractéristiques : Mét 7, Dex 7, Per 7, Cha 4, Int 5, Psy 5.

Compétences : Dissimulation 6, Communication 3, Mêlée 7, Monde en 3001 3, Observation 4, Software 3, Sports 6, Tir 5.

Spécialisations : Camouflage, Arme semi-corporelle et Course d'endurance.

Déséquilibre : 3

Points d'éveils : 7

Pouvoirs : Ascétisme 2, Force pure 1, Sens aiguisés 1, Rapidité 1.

Points de vie : 28

Seuil de KO : 9

Equipement : Equipements militaires divers et variés suivant les missions.

Les Manhattan's : « gangs of New-York » version 3001.

Les Manhattan's ont pour origine New York et, comme leur nom l'indique, plus exactement l'île d'acier de Manhattan. Ce sont des éveillés qui sont apparus au sein de criminels endurcis dans le niveau sous terrain -4 de New York dans les années 2980. La vie particulièrement dure et les conflits entre les criminels et la police locale, puis planétaire (Cybernautes) a forcé ces derniers à se regrouper et à adopter un mode de vie spartiate. Ainsi ces petits délinquants ont rapidement constitué une véritable organisation.

Progressivement dans les années 2990 les Manhattan's devinrent une organisation criminelle d'envergure grâce notamment à l'éveil qui se développa grandement parmi l'organisation.

Mais lorsque New York fut bouclé en 2997 par les cybernautes et déclaré Zone de Combat l'importance de cette mafia devint vitale pour la population de l'étage -4. Ils devinrent une véritable institution sociale dans ce nouveau ghetto.

Aujourd'hui les Manhattan's sont une véritable organisation d'éveillés par leur connaissance et leur expérience. Mais plus que tout, ils sont aujourd'hui une véritable communauté d'entraide, de survie et de développement, dont les membres ont pour point commun leurs origines sociales défavorisées. Ils forment une puissante mafia, qui trouve ses principales implantations dans les zones de combats et les milieux urbains défavorisés des EUEA.

Les Manhattan's ont peu de contacts avec les autres organisations d'éveillés à part la section Oméga qui est son principal adversaire avec les Cybernautes.

La structure des Manhattan's est relativement souple, ainsi chaque Manhattan's fait partis d'un groupe local (dans une ville). La ville est coupée en « territoires » et chaque Manhattan's « possède » cette zone et y effectue ses activités sans que les autres n'y interfèrent. Quelque soit son activité, le Manhattan doit reverser à l'organisation 10% de ses bénéfices (en échange de quoi l'organisation offre : protection et aide). En fait chaque Manhattan reverse dans le pot commun de la communauté dirigé par un chef local qui gère cet argent. Ainsi chaque Manhattan est redevable de l'organisation et donc si un chef demande un service, le Manhattan doit le faire.

Toutes ces communautés locales reversent à leur tour au centre de l'organisation à New York 10% des bénéfices prélevés. Ces bénéfices serviront notamment à former de nouvelles recrues ou à établir de nouvelles communautés dans les villes.

Les prêtres-guerriers

Lorsqu'en 2966, l'autoproclamé Grand Prêtre Tlipu Kamatl fonda le Grand temple de Tlaxcapa dans la cité état de Copan, il entrepris de former des combattants parfaits en leur apprenant ce que lui même avait découvert : l'éveil.

Il ne pouvait savoir que son entreprise coûterait la vie à de très nombreux candidats. Seuls 7 candidats s'éveillèrent, mais quatre d'entre eux devinrent fous (ayant tendance à faire preuve d'une grande violence et d'un immense sadisme).

Après leur longue formation les 7 Prêtres-guerriers de Tlaxcapa obéirent à tous les caprices du Grand Prêtre tuant toutes les personnes le gênant et petit à petit ils inspirèrent la crainte au sein des ennemis du Grand Temple et de son maître Tlipu Kamatl. Le grand prêtre commença à former d'autres disciples et enrôla de nombreux fidèles fanatisés dans le but de prendre le pouvoir et de se mettre à la tête de l'Union du Soleil.

Cependant en 2996, les 7 prêtres-guerriers finirent par ne plus obéirent à leur maître. Après quelques années, ce dernier a disparu et certains affirment qu'il aurait été tué par ses 7 disciples. D'autres pensent qu'il se serait enfui avec certains de ses fidèles.

Après avoir pris le pouvoir au sein du grand temple de Tlaxcapa, les 7 prêtres-guerriers firent régner leur pouvoir brutal, et depuis lors seul les plus fort, survivent. La hiérarchie se fait et se défait au cour de combats incessants où le vainqueur occupe la place du vaincu. Cela ne favorise pas vraiment la croissance des effectifs des prêtres-guerriers.

Les 7 ne semblent avoir aucun but, tel un bateau à la dérive... Des prêtres-guerriers de haut niveau ont quittés le temple et certains se sont mis à leur propre compte pour commencer à former leurs disciples. D'autres ont rejoints des organisations d'éveillés (Manatthan's et Gardes Pourpres en tête). En réalité, le Temple de Tlaxcapa a vécu mais ses guerriers traînent toujours en ville et seront de formidables opposants pour toute faction, même très lourdement armée.

Notes de jeu :

Les prêtres-guerriers disposent de deux niveaux bonus en Mêlée.

Les plutoniens

En 2834, le CIRS (Centre International de Recherche Scientifique) installe une base permanente sur Pluton. Une ville y est construite malgré l'hostilité de cette planète glacée. A la surprise générale, la colonie plutonienne annonce son indépendance en 2871, elle gardera cependant des liens étroits avec les quêteurs jusqu'à la fin du siècle. Pendant près d'un siècle on est sans nouvelles de la colonie, malgré des appels et l'envoi d'équipes de sauvetages (qui ne reviennent pas).

En 3001, Pluton donne signe de vie, l'ancienne colonie installe des ambassades à Paris, Copan et New-York.

Tout semble pour le mieux, mais les intentions de Pluton sont en réalité plutôt inamicales. Les plutoniens ont pour objectifs de «sauver » l'humanité, mais en fait d'humanité c'est seulement Pluton. S'ils sont revenus sur terre c'est pour effectuer un grand ménage. C'est pour empêcher le reste de l'humanité de s'éveiller.

Les plutoniens présents hors de plutions sont donc en mission de recherche de reliques et d'élimination des éveillés. Ils sont aidés par des technologies inconnues du reste de l'humanité, très avancées. La technologie plutonienne est tellement avancée que selon les scientifiques bodhisattvas et les quêteurs, il est presque impossible que les plutoniens ait pu créer certaines de ces technologies tous seuls...

En fait, les plutoniens sont eugénistes et atteint du pire des défauts : l'orgueil. Ils veulent aujourd'hui représenter le seul avenir de l'être humain, un humain parfait et pur. Afin, d'atteindre leur idéal, ils utilisent massivement la manipulation génétique, la fécondation in vitro et des processus de maturation accélérée.

Notes de jeu :

Les plutoniens disposent d'un niveau cadeau en Métabolisme.

Les plutoniens ont un malus de -2 à tous leurs jets en Monde en 3001.

Plutoniens en mission sur Terre

Caractéristiques : Mét 7, Dex 7, Per 7, Cha 4, Int 5, Psy 5.

Compétences : Dissimulation 6, Communication 3, Mêlée 7, Observation 6, Software 3, Sports 6, Tir 5.

Spécialisations : Camouflage, Arme semi-corporelle, Recherche d'indices et Course d'endurance.

Déséquilibre : 4

Points d'éveils : 7

Pouvoirs : Ossification 3, Ascétisme 2, Stabilité mentale 2, Rapidité 1.

Points de vie : 28

Seuil de KO : 9

Equipement : Idrowne, Host et A.P.45.

Les Shades

« La plupart des hommes meurent, parce qu'on ne peut pas s'empêcher de mourir. » La Rochefoucauld.

Lorsque l'on rentre dans un monde virtuel, il ne faut jamais perdre de vue une chose : la réalité, et dans cette réalité, s'inscrit le cycle de vie virtuelle. Ce cycle est la durée maximale de vie virtuel en période de temps consécutif possible. Il doit impérativement être suivi d'une durée de vie réelle identique afin d'éviter toute neuropsychose. Cependant, à l'image des drogués du XX^{ème} siècle, une minorité d'usagers devint plus ou moins dépendante des fabuleuses possibilités des mondes virtuels. Certains en arrivèrent à ne plus respecter les cycles de vie virtuelle, ils furent les premiers à entrer en immersion totale dans les mondes virtuels. Ces personnes ayant perdu pieds dans la réalité et contractant de nombreuses neuropsychoses, devinrent rapidement des pirates recherchés par la police Zenkhan.

En 2850, quelques vétérans des pirates du réseau se réunirent. Ils étaient tous d'un âge avancé et la découverte de l'un d'entre eux pouvait les aider. Le pseudo sous lequel se faisait appeler cette personne était et est toujours celui de Sarah Cat. Un seul but : la vie éternelle. Un constat : dans le monde réelles enveloppes physique sont périssables. Un espoir : les esprits peuvent survivent éternellement en étant transférés dans le réseau des mondes virtuels. Sarah Cat mis au point la technique du transfert d'un esprit vers les mondes virtuels.

Le transfert est rendu possible par injection d'une neurodrogue. Elle entraîne lors de la connexion au monde virtuel, une mort par arrêt cardiaque ou bien dans les meilleurs cas un coma végétatif. Dans ce dernier cas le corps pourra alors être réinvesti par son esprit d'origine ou un autre esprit. Cette neurodrogue est dénommé PVT-7 (Psychological Virtual Transfert, version n°7). Il est en pratique introuvable, sa formule n'étant connue que de la Grande bibliothèque, de la Section Oméga, de Pluton et des Shades. Mais elle n'est utilisée que par ces derniers. Les Shades sont composés de nombreux individus virtuels ayant toujours l'apparence de femmes. Elles ont une hiérarchie stricte établie à partir de challenges de hacking. Leurs grades sont représentés sous forme de tatouages, le plus bas est une flèche à double sens sur chacun des yeux. Les Shades sont connues et respectées par tous les pirates et habitués des mondes virtuels. Elles ne rencontrent que peu d'opposition si ce n'est la police Zenkhan. Elles inspirent souvent la peur aux utilisateurs courants des mondes virtuels, y compris à de nombreuses sociétés, qui parfois n'hésitent pas à les embaucher pour de l'espionnage, du vol de données, ou du terrorisme virtuel.

Un obstacle direct aux activités de Sarah-Cat est l'existence de la police Zenkhan. Le monde Zenkhan étant le principal monde virtuel, représentant 69 % des transactions virtuelles et activités virtuelles il serait difficilement envisageable aux Shades de ne pas y être présentes. Les accrochages avec la police Zenkhan sont fréquent et l'on dénombre depuis la naissance de cette organisation la disparition de 5 Shades et de 14 agents de la police Zenkhan selon les journaux télévisés. La police Zenkhan reste un obstacle que les Shades tentent d'éviter au maximum, même si individuellement une Shades est plus puissante qu'un agent de la police Zenkhan. Il n'en reste pas moins que les agents sont supérieur numériquement et se déplacent très rarement seuls.

Les shades forment un groupe d'esprits vivant dans le monde Zenkhan et la constellation des autres mondes virtuels, ces âmes errantes étant dissociées de la réalité depuis un certains temps (151 ans). Elles ont peu à peu développé, de nombreuses psychoses et nombre de shades sont irascibles, mégalos ou tous simplement givrées, se prenant pour la seule autorité et forme de vie méritant d'exister dans les mondes virtuels. La plupart des Shades ne sont pas belliqueuses, plutôt joueuses elles adorent les énigmes et bien sûr déjouer les sécurités des mondes virtuels. Leur passe temps favori est le hacking d'un monde et sa modification selon ses fantaisies.

Face à leurs adversaires les shades utilisent des attaques diverses. Dans un premier temps elles déplacent l'individu vers un territoire virtuel qu'elles ont créés puis utilisent des programmes de combat bien supérieurs à tous ce qui existe et la pitoyable cible sera exterminée sans aucun scrupule.

Enfin, les Shades ne recrutent presque pas, seulement à l'occasion un pirate extrêmement doué (pour la plupart des pirates une telle occasion serait considérée comme une récompense, donc accepté).

Equipement

Les armes

Armes semi-corporelles

Les armes de corps à corps ont évolué grâce aux nouveaux matériaux et aux nouvelles techniques de dissimulation de ce genre d'armes. Les lames peuvent se cacher dans la manche puis en jaillir pour combattre. La simple fermeture du poing peut l'activer, une rotation rapide du poignet rétracte l'arme.

Il est à noter que la plupart de ces armes existent aussi en version cybertech, elles sont alors intégrées dans le corps.

<i>Armes semi-corporelles</i>						
Références	Type	Dégâts	Protection	PdV	Prix	Fréquence
A.W. / Durandal	Griffes	10	5	120	50 HdT	Très Courant
Kaltron / Durandal	Jambières s (paire)	12	12	250	200 HdT	Courant
Vird / Durandal	Bras	15	10	150	150 HdT	Courant
Idrowne / Durandal	Bras	18	15	200	250 HdT	Courant

Les colonnes **Protection** et **PdV** de l'arme doivent être utilisées comme pour une protection, lorsque l'arme sert pour parer une attaque, ou lorsque le coup est porté sur l'arme.

Armes à feu

Les armes à feu ont peu évolué dans leur principe au cours du troisième millénaire. L'amélioration des poudres, la mise au point des douilles combustibles, la propulsion magnétique, la création de balles "autonomes" sont les principaux progrès dans ce domaine.

Si les lasers ont remplacé dans une large mesure les armes à feu dans les rangs de l'armée, les armes à feu restent majoritaires pour le combat à distance dans les zones urbaines de combat.

Toutes les armes de ce tableau ont des projectiles autonomes. Lorsqu'une balle s'accroche sur une cible elle la poursuit et la touche automatiquement.

Pour loguer (accrocher) une cible il y a deux méthodes :

-Soit en tir rapide, tirer dans la direction de la cible, la balle s'accrochera automatiquement après le tir. En terme de règles, le PJ ou PNJ tireur devra lancer un jet en Tir. Si le jet est raté la balle s'accrochera à la première personne la plus proche de la cible d'origine.

-Soit en tir visé, cela demande un tour, la balle est loguée avant même le tir et touchera obligatoirement la cible. En terme de règle, le tir visé n'a pas besoin de jet en tir.

<i>Armes à feu</i>					
Références & marques.	Portée	Dégâts	Chargeur	Prix en HdT	Fréquence
Armes de poing					
MA 3001 / Racel	150	16	3/3	89	Très Courant
A.P.45 / Racel	100	11*2	48/3	73	Très Courant
Durandal AP / Durandal	200	17	6/4	108	Très Courant
Armes d'assaut					
F.A.R / Narron	400	19	4/4	146	Très Courant
C.W.A / Racel.	1583	25	7/3	260	Courant
P.A.A 34 / Racel	500	15*3	144/3	145	Courant

Pour les dommages de type 15*3 (cas du P.A.A.) cela indique que l'arme tire plusieurs balles en un tour : ici le P.A.A. tire 3 balles infligeant 15 points de dégâts par tour. Notons que si le tireur effectue un tir visé il peut loguer 3 cibles leur infligeant 15 points de dégâts chacune. Dans le cas d'un tir rapide une seule cible reçoit 3 fois 15 points de dommages.

Enfin en 3001, toutes les armes à feu sont silencieuses, elles ne produisent que très peu de bruit, de chaleur, de lumière, et ne dégagent pas de poudre mais uniquement un gaz volatil.

Les protections

Gilets

Les gilets bien qu'étant de minces protections, trouvent leur avantage dans le prix. Les gilets ne protègent que le torse et le tronc. De plus les gilets s'usent à force de recevoir des coups. L'équipement dispose de Points de Vie. Chaque fois que le gilet absorbe des coups il faut retirer à ses PdV $\frac{1}{4}$ des dommages totaux reçus par la cible. Lorsque les PdV atteignent 0 ou moins le gilet n'offre plus de protection.

Les gilets peuvent se mettre sous les vêtements et dans ce cas ne sont pas visibles

<i>Gilets de protection</i>						
Références & marques.	Poids	Protection	PdV	Malus aux actions	Prix en HdT	Fréquence
Kevlar / Racel	0,2Kg	20	50	0	110	Courant
Fireage / Crosf	1,0Kg	25	100	- 1	210	Courant
Viven / Narron	1.5Kg	28	180	- 1	305	Rare
Nazka / Hüclâns Mayca	1.0Kg	30	200	- 1	350	Rare

Combinaisons de combats

Les combinaisons de combats comme les gilets n'apportent qu'une mince protection, pourtant elles sont assez avantageuses aussi bien par leurs prix que par leurs capacités de camouflage. Les combinaisons de combats protègent intégralement le corps mais pas la tête.

De plus le système de poursuite des projectiles autonomes des armes à feu est brouillé par un système de contres mesures intégrées aux combinaisons de combat. Ainsi face à une combinaison de combat, si vous utilisez une arme à feu vous avez grand intérêt à savoir viser.

Enfin, certaines combinaisons de combats possèdent un véritable système de camouflage augmentant les possibilités de dissimulation du porteur. Voir la colonne Camouflage pour les bonus en dissimulation.

Enfin comme les gilets, les combinaisons de combat disposent de Points de Vie. Chaque fois que la combinaison de combat absorbe des coups il faut retirer à ses PdV $\frac{1}{4}$ des dommages totaux reçus par la cible.

Les combinaisons de combat ne peuvent pas être portées sous des vêtements. Elles constituent un habit à part entière et seuls des sous- vêtements peuvent être portés sous une combinaison de combat.

<i>Combinaisons de Combats</i>								
Références & marques.	Version civile	Poids	Protection	PdV	Malus aux actions	Camouflage	Prix en HdT	Fréquence
Host / Racel	Oui	0,2Kg	20	330	0	+ 2	265	Courant
Alster / Narron	Oui	1,0Kg	35	480	- 2	+ 3	370	Rare
Suten / Durandal	Non	1,5Kg	50	600	- 1	0	610	Rare
Caméléone / Crosf	Oui	0,2Kg	15	350	0	+ 4	760	Très Rare

La plupart des combinaisons de combats peuvent revêtir la forme de vêtements civils, mais cela n'échappera pas à un œil expérimenté.

Armures "Flottantes"

Les armures flottantes sont des systèmes de protection destinés à un individu. En pratique, elles sont si rares et coûteuses qu'elles sont réservées aux dignitaires et aux commandos les plus entraînés. Basé sur une multitude de micro robots dotés d'un mini système anti-gravité, cette protection est efficace grâce à un module intelligent que l'on place généralement à la ceinture et qui lie les micro robots entre eux. Ces micro robots dotés d'une intelligence collective gravitent en essaim ou en groupe de petites plaques métalliques autour d'une personne. Lorsqu'un coup ou un projectile essaie de passer l'essaim, les micro robots se rassemblent pour empêcher l'intrusion.

A noter que ces micro robots n'absorbent pas à proprement parler les coups mais les dévient. Le seul moyen de toucher le porteur de l'armure flottante est de dépasser les capacités de calcul et de réaction du système de protection de l'armure. Pour ce faire il suffit de lancer plusieurs dizaines d'attaques simultanées (pour les systèmes les moins performants) vers le porteur de l'armure.

Mais ne vous inquiétez pas, il vous reste tout de même les attaques par gaz, son (grenade ou bombe sonore) ou rayonnement (laser, chaleur/lumière/photons...), pour ennuyer le porteur de l'armure.

Armures Flottantes				
Références & marques. Armures Flottantes	Poids en <u>grammes du</u> module	Taille du module intelligent en cm : lon./Lar./Haut.	Prix en HdT	Fréquence
F.Protect 1 / K.M.E.	500	20 / 10 / 2,5	2 100	Très Rare
F.Protect 2 / K.M.E.	250	10 / 6 / 1,5	4 000	Très Rare
K.F.A. (Kalaon Armor Floating) / Kalaon	100	10 / 5,5 / 1	6 800	Militaire
Guêpes Protect / Durandal	10	1,5 / 1,5 / 0,3 (taille d'un bouton de chemise)	18 100	Militaire

Lorsque le module intelligent est désactivé (petit bouton ou commande vocale), alors les micro robots se mettent en tâche d'auto entretien (vérification, réparation...), et ils se posent sur le porteur ou l'objet sur lequel est mis le module (table, étagère, meuble de chevet...).

Les biotechs

Les Biotechs sont assimilées aux M.G.A. (Mutations Génétiques Artificielles). Mais ce nom est aussi donné aux individus à la pointe de cette technologie, versés dans les techniques Bio telles que les modifications cellulaires, génétiques ou les mutations contrôlées. Ces personnes sont des passionnés du corps, de l'amélioration de ses performances ou de son apparence.

Les Biotechs non médicales (comme celles qui suivent) sont très réglementés sur Terre. Elles peuvent être légales (sans restrictions), prohibées (interdites) ou encore limitées à une catégorie de personne (colons hors système...).

Système

La base du système des MGA est la suivante, une bioprothèse entraîne la perte d'un point d'équilibre définitif et le gain de X niveaux de dégénérescence en fonction de la bioprothèse installée.

Le total des niveaux de dégénérescence pouvant être supporté par un individu est fonction de son score en (psychisme + métabolisme)*2.

L'installation d'une biotech est aujourd'hui largement facilitée par l'équipement des biocenters.

Contrairement aux cyberprothèses les biotechs ne représentent aucun danger lors de leur utilisation. A l'installation de bioprothèses ou autres modifications bio, le personnage se verra attribué des points de dégénérescence. Lorsqu'un personnage a plus de points de dégénérescence que son score en (psychisme + métabolisme)*2, on considère que son métabolisme ne peut plus supporter les modifications bio effectuées et tendra à les « rectifier » entraînant par là même la mort du personnage (incurable).

Les modifications cérébrales

Les modifications cérébrales sont des biotechs particulièrement complexes à mettre en oeuvre. Une telle intervention aura de lourdes répercussions, presque définitives sur le cerveau du receveur. Le but est bien entendu d'obtenir des effets positifs. Mais lorsque l'intervention échoue, elle entraîne une perte irrémédiable de 3 points d'équilibre mental et une perte définitive équivalente aux bonus que la biotech devait augmenter (les bonus deviennent des malus). Un échec critique entraîne une lobotomie totale, perte de tous les points d'équilibre mentale, d'Intellect et de Psychisme.

Tyzakan / Hùcläns Mayca

Dégénérescence : 8
Statut : prohibé
Prix : 20 000 HdT
Le Tyzakan est une modification biologique permettant d'accroître la réactivité et les facultés sensorielles.
Caractéristiques : Bonus en dextérité (+1), en perception (+1).

Metabrain / Kalaon

Dégénérescence : 12
Statut : prohibé
Prix : 56 000 HdT
Le Metabrain est une modification cérébrale extrêmement lourde, elle n'est utilisée que par de riches Vénusiens.
Caractéristiques : Bonus en dextérité (+1), en perception (+1), en intellect (+1), en psychisme : (+1).

Les modifications de perception

Elles sont des plus courantes sur Vénus, elles peuvent corriger une déficience naturelle, augmenter les capacités sensorielles ou bien encore donner un look des plus terribles. Elles ne demandent pas d'opération lourde et après une semaine le sujet peut quitter sa convalescence.

Si l'intervention échoue elle entraîne une perte irrémédiable de 1 point d'équilibre mental et une perte définitive équivalente aux bonus que la biotech devait augmenter (les bonus deviennent des malus). Un échec critique entraîne une perte total des cinq sens.

Cateyes / Crosf

Dégénérescence : 2
Statut : légale
Prix : 299 HdT
Si vous avez toujours rêvé de voir dans l'obscurité, avoir un look de félin cette biotech est pour vous.
Caractéristiques : Vision parfaite de nuit ou dans l'obscurité la plus totale. Apparence yeux de félin.

Tigersenses / Crosf

Dégénérescence : 4
Statut : légale
Prix : 4050 HdT
Cette biotech vous permet d'aiguiser vos sens. En supplément, Crosf vous offre une chirurgie plastique du nez et des oreilles. Enfin, si vous voulez épater vos amis vous pourrez changer la couleur de vos yeux à volonté.
Caractéristiques : Bonus en perception : +1, en déguisement +1. Vision parfaite de nuit ou dans l'obscurité la plus totale.
Les yeux peuvent changer de couleur selon la volonté du porteur. Le nez et les oreilles peuvent avoir de nouvelles formes.

Nia-talakal / Hùcläns mayca

Dégénérescence : 6
Statut : prohibé
Prix : 7000 HdT
Cette biotech vous propose un ensemble d'interventions vous permettant d'obtenir une amélioration importante de l'acuité de vos sens. Caractéristiques : Bonus en perception : +2.
Vision parfaite de nuit ou dans l'obscurité la plus totale.

Bioperception/ Kalaon

Dégénérescence : 7
Statut : prohibé
Prix : 11000 HdT
Cette biotech est utilisée sur Vénus par les forces de sécurité et l'armée.
Caractéristiques : Bonus en perception : +2.
Vision parfaite de nuit ou dans l'obscurité la plus totale.
Les yeux peuvent changer de couleur selon la volonté du porteur.
Les sens sont protégés contre les agressions liées à la perception (grenades à son, à lumière...).

Les modifications du système respiratoire

Ces modifications très spécifiques ne sont utilisées que par quelques professions exerçant en milieux hostiles. Elles demandent une opération lourde et ce n'est qu'après un mois de convalescence que le sujet peut quitter le biocenter.

Si l'intervention échoue elle entraîne une perte irrémédiable de 2 point d'équilibre mental. Un échec critique entraîne une mort par asphyxie.

Biobreath / Crosf

Dégénérescence : 4
Statut : limité
Prix : 4200 HdT
Cette biotech permet de respirer dans des milieux pauvres en oxygène, empoisonnés ou bien encore saturé de gaz nocifs ou de particules en suspensions. Dans la Confédération seuls les métiers de l'industrie, les colons et les militaires peuvent avoir une telle modification.
Caractéristiques : Respiration en milieux hostiles.

Aquabreath/ Poséidon

Dégénérescence : 8
Statut : limité
Prix : 9000 HdT
L'aquabreath est un formidable système permettant de respirer sous l'eau. Dans la Confédération seuls les métiers de la mer et les employés de la Poséidon ont le droit d'être équipés d'aquabreath.
Caractéristiques : Respiration en milieux hostiles et sous l'eau.

Les modifications musculaires

Ces modifications sont destinées aux handicapés moteurs, aux métiers physiques et aux sportifs. Elles demandent une opération lourde et ce n'est qu'après un mois de convalescence que le sujet peut quitter le biocenter.

Si l'intervention échoue elle entraîne une perte irrémédiable de 2 point d'équilibre mental. Un échec critique entraîne une paralysie totale.

Herc One / Crosf

Dégénérescence : 10

Statut : prohibé

Prix : 15000 HdT

Si vous êtes un sportif ou si vous voulez être plus fort et rapide le Herc One est la biotech qu'il vous faut. Dans la Confédération Terrienne cette biotech est interdite étant considérée comme trop dangereuse pour la santé (niveau de dégénérescence trop élevé).

Caractéristiques :

Bonus en métabolisme : +1.

Bonus en dextérité : +1.

Herc Two / Crosf

Dégénérescence : 6

Statut : limité

Prix : 20000 HdT

Le Herc Two tout en augmentant vos capacités physiques réduit presque à néant les risques de rejets de la biotech. Dans la confédération seuls les métiers de l'industrie spatiale, les colons hors système, les policiers et les militaires peuvent avoir une telle modification.

Caractéristiques :

Bonus en métabolisme : +1.

Bonus en dextérité : +1.

Yakazan / Hùcläns mayca

Dégénérescence : 8

Statut : limité

Prix : 18000 HdT

Le Yakazan est une biotech terrienne, guise de qualité et de sérieux. Dans la confédération seuls les métiers de l'industrie spatiale, les colons hors système, les policiers et les militaires peuvent avoir une telle modification.

Caractéristiques :

Bonus en métabolisme : +1.

Bonus en dextérité : +1.

Les modifications dermiques

Ces modifications sont superficielles, elles demandent une opération légère qui est réalisée en quelques heures et après seulement deux ou trois jours d'observation le patient peut partir du biocenter.

Les modifications dermiques laissent la possibilité d'utiliser une autre protection : gilet, combinaison de combat... De plus, elles se régénèrent (pas de PdV) tant que le personnage est vivant.

L'échec de l'opération n'entraîne aucune lésion, un échec critique entraîne une perte d'un point d'équilibre mental temporaire.

RedSkin / Crosf

Dégénérescence : 3

Statut : limité

Prix : 2990 HdT

Permet d'avoir une protection légère, mais surtout un look inégalable. La Redskin transforme la peau en un épiderme écaillé légèrement rouge. Dans la confédération seul les métiers de l'industrie spatiale, les colons hors système, les policiers et les militaires peuvent avoir une telle modification.

Caractéristiques : Protection intégrale de 10.

Thalata / Hùcläns mayca

Dégénérescence : 8

Statut : limité

Prix : 45000 HdT

Cette modification est exceptionnelle, elle est alliée à un module de la fameuse technologie occulte de la Poséidon, le système de furtivité visuelle. Cela permet au porteur de devenir totalement invisible. Lorsque le système n'est pas utilisé la peau du porteur a un aspect légèrement transparent laissant apparaître muscles et organes. Cette biotech est limitée à la Légion planétaire, à l'armée de la Poséidon et aux commandos de l'armée de l'Union du Soleil. Elle n'est pas en vente libre.

Caractéristiques : Protection intégrale de 8. Système de furtivité visuel.

Ulzaan / Hùcläns mayca

Dégénérescence : 4

Statut : limité

Prix : 4990 HdT

Une protection de qualité alliée à une discrétion totale. Dans la Confédération Terrienne, cette cybertech est autorisée aux seules forces de l'ordre (polices locales et planétaires) et aux militaires.

Caractéristiques : Protection intégrale de 8.

Hardskin / Kalaon

Dégénérescence : 5

Statut : prohibé

Prix : 6500 HdT

Une des meilleures protections actuelles, elle est invisible et seul le contact permet de sentir la différence avec une peau normale.

Caractéristiques : Protection intégrale de 15.

Les systèmes polymorphiques

Ces modifications très particulières permettent de modifier son apparence à volonté (mais dans la limite des possibilités de la biotech implantée). Les modules polymorphiques demandent une opération lourde et ce n'est qu'après un mois de convalescence que le sujet peut quitter le biocenter.

Si l'intervention échoue elle entraîne une perte irrémédiable de 2 point d'équilibre mental.

Geotronics / Kalaon

Dégénérescence : 4

Statut : légale

Prix : 1670 HdT

Le Geotronics vous permettra de changer votre apparence en un clin d'œil. Vous pourrez avoir une coiffure différente tous les jours et vous aurez un contrôle total sur la pousse de votre barbe et être ainsi toujours impeccable.

Caractéristiques : Modification uniforme de la couleur de la peau et du système pileux. Modification de la taille et de la texture des cheveux et de la barbe.

AMS (Antropological Modification System) / Hûcläns mayca

Dégénérescence : 6

Statut : limité

Prix : 7500 HdT

L'AMS est une biotech vous permettant de faire face à l'usure du temps, avec ce module vous pourrez garder le corps de vos 20 ans. Dans la Confédération Terrienne l'AMS est réservé au Contre Espionnage et aux Services Extérieurs.

Caractéristiques : Modification uniforme de la couleur de la peau et du système pileux, de la texture des cheveux et de la barbe. Modification de taille (+ ou - 10 centimètres).

Modification de la corpulence (maigre, mince, musculeux, bedonnant, gras...).

Polycolor / Crosf

Dégénérescence : 3

Statut : légale

Prix : 1500 HdT

Le polycolor est un module biotechnologique vous permettant de modifier à volonté et instantanément* la couleur de votre peau ainsi que de votre système pileux. * 10 secondes sont nécessaires.

Caractéristiques : Modification uniforme de la couleur de la peau et du système pileux.

Marble / NTS et Hûcläns mayca

Dégénérescence : 7

Statut : limité

Prix : 15000 HdT

Si l'AMS est efficace pour sauvegarder votre corps, le Marble y ajoute la possibilité de garder un visage toujours parfait. De plus, si vous voulez changer de « gueule » avec cette biotech tout est possible y compris prendre le visage de votre star préférée*. Dans la Confédération Terrienne l'AMS est réservé au Contre Espionnage et aux Services Extérieurs. * Attention, l'imitation d'un visage est strictement interdite dans de nombreux états et S.P. souveraines.

Caractéristiques : Modification uniforme de la couleur de la peau et du système pileux, de la texture des cheveux et de la barbe. Modification de taille (+ ou - 10 centimètres). Modification de la corpulence (maigre, mince, musculeux, bedonnant, gras...). Modification faciale (permet de changer les traits du visage).

Les biotechs de combats

Nous voici arrivés dans la partie décrivant les biotechs de combats, la plupart d'entre elles n'ont pas besoin d'opération chirurgicale lourde et peuvent être implantées par n'importe quel médecin relativement compétent. Attention toutefois, ces biotechs sont strictement interdites dans la Confédération Terrienne.

TigerClaw / Crosf

Dégénérescence : 3

Statut : prohibé

Prix : 589 HdT

Cette biotech est inspirée par les griffes du Tigre Sibérien, elles vous donneront un look des plus underground et rares sont les voyous qui vous cherchez des noises. Les TigerClaw sont vendues pour une seule main, elles remplacent les ongles du porteur, elles sont d'une blancheur ivoire et mesurent une bonne taille (entre 2 et 5 centimètres de long). Elles sont donc peu discrètes car non rétractables.

Caractéristiques : Dégâts 14, Protection 15.

Pumas / Hûcläns mayca

Dégénérescence : 4

Statut : prohibé

Prix : 989 HdT

La Hûcläns, a son habitude, nous produit là une biotech de qualité, la solidité des griffes Pumas est à toute épreuve. Comme les TigerClaw les Pumas ne sont pas discrètes, couleurs légèrement grise et taille entre 2 et 5 centimètres.

Caractéristiques : Dégâts 14, Protection 18.

Ne subissent pas d'usure et se régénèrent (pas de PdV).

Pclaw / Crosf

Dégénérescence : 5

Statut : prohibé

Prix : 799 HdT

Ces griffes sont dotées d'une glande produisant un poison violent qui infligera des douleurs abominables à vos ennemis. Les Pclaw sont vendus pour une seule main, elles sont relativement discrètes et remplacent les ongles du porteur.

Caractéristiques: Dégâts 12 Protection 8. Poison, dégâts supplémentaires 2 par tour.

Ergos / Hûcläns mayca

Dégénérescence : 4

Statut : prohibé

Prix : 1289 HdT

Cette biotech est en fait des ergots semblables à de grandes griffes (entre 10 et 15 centimètres) dont la base sont les phalanges de la main. Ces Griffes ergots sont des prolongements osseux acérés pouvant se rétracter dans la main (seules de petites pointes en os apparaissent alors sur les phalanges du porteur).

Caractéristiques : Dégâts 18, Protection 20.

Ne subissent pas d'usure et se régénèrent (pas de PdV).

Les cybertechs

La dernière génération de cybertechs intègre des revêtements de haute technicité destinés à offrir des protections contre les armes à rayonnement ainsi qu'à l'amélioration de la discrétion radar et thermique.

Les cybertechs nécessitent toujours une connexion nerveuse, "Flash Link" pour être activées par la pensée. Pour la pose de l'interface nerveuse, une matinée suffit : seul le membre est anesthésié. Cette opération chirurgicale courante coûte en moyenne 25 HdT auxquelles il faut ajouter le prix de l'interface qui varie de 20 à 150 HdT.. Toutes les cybertechs sont branchées au système nerveux et greffées au personnage.

La mise en place d'une interface nerveuse semi autonome assistée par module de combat permet de dépasser avec allégresse les limites de rapidité et dextérité de n'importe quel combattant non assisté et de jouir, en terme de jeu de multiples bonus et avantages variés.

On rappellera simplement pour l'équilibre du monde que le port de tels systèmes est apparenté sur Terre à celui de cyber ou xénoprothèses militaires, et reste donc réglementé. L'opération est lourde et présente un risque non négligeable pour l'avenir du PJ qui peut rejoindre en un lancer de dés la corbeille à papier... pour calmer les vieux fantasmes grosbillesques. Les contrevenants élisent pour adversaires les cybernautes.

Sur Vénus, la législation quelque peu laxiste autorise le port de toutes les cybertechs. Les forces de l'ordre n'en sont que plus équipées et entraînées. Le chef de la police d'Ishtar se plaît ainsi à souligner que ses sections d'assauts sont parmi les meilleures du système des trois étoiles et pourraient "mettre une branlée à n'importe quelle escouade de cybernautes". Jusqu'à présent, ces derniers n'ont pas encore relevé le gant.

Système et Installation

Pour chaque cybertech installée, le personnage perd un point d'équilibre définitif.

L'installation dépend du niveau du médecin et de son équipement. On considère qu'un médecin spécialisé dans la médecine cyber disposant du temps et des équipements nécessaires réussira toujours l'installation. Pour les autres cas c'est au petit bonheur la chance... Les incidences de l'échec d'une installation sont fonction du type de cybertech.

Interfaces cyber

Une seule condition est impérative pour utiliser des cybertechs, avoir une interface cyber donc une cybertech cérébrale, le choix de l'interface cyber est déterminant pour le personnage influençant quasi définitivement toute les cybertechs futurs. Quasi définitivement car l'installation d'une cybertech cérébrale est une chose difficile et vouloir se la faire retirer ou remplacer est encore plus difficile.

Une interface est un système centralisant les influx d'informations entre les Cybertechs. En 3001 il existe deux systèmes, l'un « Iris » propre à la Kalaon, via sa filiale : Artline et les entreprises « alliés », et l'autre « Infogold » qui est généralisé à la quasi totalité des autres systèmes informatiques. Chacun de ces deux systèmes ont des protocoles et des connexions différentes (et sont donc incompatibles). Ainsi, le choix d'une interface est important car il implique une restriction des choix de prothèses possibles.

Utilisation

Si l'utilisation des cybertechs apparaît largement bénéficiaire et facile, elle n'est cependant pas sans danger, un échec critique et tout peut basculer pour le personnage passant la frontière entre la raison et la plus obscure des folies, voire même une lobotomie immédiate.

Les résultats des échecs critiques sur l'équilibre mental varie selon le type de cybertechs et donc en fonction du nombre de modules, perte qui sera définitive.

Interface cyber de niveau 1 = échec critique de l'action lors de l'utilisation d'une cybertech entraîne une perte temporaire d'équilibre de 3pts.
Interface cyber de niveau 2 = échec critique de l'action lors de l'utilisation d'une cybertech entraîne une perte temporaire d'équilibre de 2pts.
Interface cyber de niveau 3 = échec critique de l'action lors de l'utilisation d'une cybertech entraîne une perte temporaire d'équilibre de 1pts.

Explications supplémentaires

- Adaptateur : un adaptateur est un câblage et un protocole de connexion permettant de se brancher sur un système informatique (borne virtuelle, ordinateur ou une personne ayant des Cybertechs de même protocole). Il y a deux types d'adaptateurs : Iris ou Infogold. Enfin, le niveau de protection en mondes virtuels de l'adaptateur est égal au niveau de l'interface auquel il est associé.

- Système de déconnexion d'urgence : c'est un système permettant lors d'un grave incident en monde virtuel d'en être éjecté avant que des dommages soient infligés à son système nerveux central.

Description des cybertechs

Nom de la cybertech / fabricant(s)

Interface nécessaire : type de l'interface nécessaire à son fonctionnement.

Statut : si la cybertech est légale, limité ou prohibé sur Terre. Limité signifie que la cybertech est seulement autorisée dans certains cas ou pour certaines profession. Les cybernautes ont le droit de porter toutes les cybertechs (Mais un accord commercial entre la Confédération et la Mitshika limite le choix des cybernautes aux seuls cybertechs de cette marque).

Prix : le prix en HdT de la cybertech.

Un bref descriptif pour faire saliver le « hardware addict »

Les caractéristiques en termes de jeu

Cybertechs cérébrales

Ce sont les cybertechs les plus abouties, elles permettent de contrôler les autres cybertechs grâce à l'interface incorporée. Une Cybertech cérébrale doit toujours être installée avant d'autres cybertechs. Ces Cybertechs doivent être placées au niveau du cerveau et demandent donc une intervention chirurgicale lourde. Si l'installation échoue (et quelque soit le niveau d'échec) l'individu perdra 3 points d'équilibre définitif ainsi qu'un point de dommage localisé à la tête. Il est fortement conseillé de faire la pose d'une Cybertech cérébrale chez un médecin spécialisé en Médecine Cyber.

Samourais / Mitshika

Statut : légale

Prix : 11 900 HdT

C'est le grand modèle terrien, la Mitshika a fait la une Cybertech de qualité a prix réduit. La prise de l'adaptateur se trouve derrière l'oreille.

Caractéristiques : Interface Infogold de niveau 2, Vidéophone intégré.

Nax 3 / Virtual World

Statut : prohibé

Prix : 29 999 HdT

Le Nax3 est une merveille, il allie de bonnes caractéristiques techniques à une véritable sécurité. La prise de l'adaptateur se trouve derrière l'oreille.

Caractéristiques : Interface Infogold de niveau 2. Interface Iris de niveau 2. Adaptateur Infogold. Système de déconnexion d'urgence. Bonus en software : +1.

New-Loblane. / Artline

Statut : légale

Prix : 9 000 HdT

Le nouveau modèle de chez Artline, elle remplace depuis près de 25 ans le Loblane premier du nom.

Caractéristiques : Interface Iris de niveau 2.

B.N.M. / Mattuser Technologies

Statut : prohibé

Prix : 31 000 HdT

Seule chose à dire pour sa défense, la BNM est la meilleur cybertech cérébrale. La prise de l'adaptateur se trouve au bas du cou, un col vous garantira une discrétion totale.

Caractéristiques : Interface Infogold de niveau 3. Adaptateur Infogold. Système de déconnexion d'urgence. Bonus en software : +3. Vidéophone intégré.

Cybertechs de perception

Les cybertechs de perception sont très appréciées, elles permettent d'augmenter sensiblement les capacités sensorielles. La plupart sont autorisées sur Terre. Bien que l'installation d'une cybertech de perception ne soit pas difficile, il n'en reste pas moins qu'elle peut être dangereuse. Ainsi, en cas d'échec (et quelques soit le niveau d'échec) l'individu perdra 2 points d'équilibre définitif, ainsi qu'une perte en perception égale à la marge d'échec.

Pack perception nocturne / Mitshika et Narron

Interface nécessaire : Infogold

Statut : légale

Prix : 999 HdT

Avec ce pack, plus de problème lorsque vous vous réveillez la nuit, pas besoin d'allumer la lumière, vous évitez ainsi de déranger votre moitié.

Caractéristiques : Bonus en perception : +1.

Vision parfaite de nuit ou dans l'obscurité la plus totale.

Pack perception sécurité / Mitshika et Narron

Interface nécessaire : Infogold

Statut : prohibé

Prix : 5999 HdT

Un puissant pack pour se protéger et « se sentir en sécurité ».

Caractéristiques :

Bonus en perception : +1. Vision parfaite de nuit ou dans l'obscurité la plus totale. Vision thermographique.

Jumelles intégrées permettant de voir jusqu'à 10 km.

Détection et localisation de toutes les armes connues.

Protection contre les lumières et sons. Possibilité de transmettre en temps réel images et sons vers un satellite.

Pack perception plus / Mitshika et Narron

Interface nécessaire : Infogold

Statut : légale

Prix : 599 HdT

Ce pack vous offre la possibilité d'aiguiser vos sens, et donc vos plaisirs!

Caractéristiques : Bonus en perception : +1.

Kit de journaliste / Mattuser Technologies

Interface nécessaire : Infogold

Statut : limité

Prix : 4999 HdT

Cet ensemble est destiné aux journalistes et autres vidéastes amateurs. Il est courant sur Vénus. Sur Terre, seul les journalistes titulaires ont l'autorisation d'en avoir.

Caractéristiques : Bonus en perception : +1. Vision parfaite de nuit ou dans l'obscurité la plus totale. Jumelles intégrées permettant de voir jusqu'à 10 km. Enregistrement des images et sons sur support amovible. Lecture de MicroCD. Possibilité de transmettre en temps réel images et sons vers un satellite.

Câblages musculaires

Un câblage musculaire est une cybertech particulière, car c'est un réseau de fibres synthétiques qui doit être appliqué sur tous les muscles du corps. Ainsi, comme pour les cybertechs cérébrales la pose d'un câblage demande une opération chirurgicale lourde. Si l'installation échoue (et quelque soit le niveau d'échec) l'individu perdra 2 points d'équilibre définitif, ainsi que la marge d'échec en points de dommage répartis dans tous le corps.

Il est fortement conseillé de faire la pose d'un câblage musculaire chez un médecin spécialisé en médecine cyber. De plus, après la pose d'un câblage le porteur devra rester alité pendant au moins une semaine.

Forstronics / Artline

Interface nécessaire : Iris
Statut : prohibé
Prix : 17 000 HdT
Ce câblage fait des merveilles, il épatera tous vos amis, et bien sûr vos adversaires.
Bonus en dextérité (+1) et en métabolisme (+1).

Jikaïdo / Mitshika

Interface nécessaire : Infogold
Statut : prohibé
Prix : 8 999 HdT
Le Jikaïdo est le câblage musculaire de base pour tous les sportifs en herbes.
Bonus en dextérité : +1.

Armes d'épaule

Ces cybertechs, comme leur nom l'indique, sont des armes fixées au niveau de l'épaule. Ces armes obéissent au porteur tout en étant parfaitement autonomes : lorsqu'elles sont activées, elles tirent sur désignation visuelle de la cible. Cette désignation n'est pas comptée comme action pour le personnage (il doit simplement pouvoir bouger les yeux) Les armes d'épaules ne sont pas difficiles à installer. L'échec de la pose d'une telle cybertech n'entraîne aucune perte d'équilibre. Un échec critique entraîne la perte de la cybertech (donc tout à refaire et à repayer).

Kitiaï / Mitshika et Shogun

Interface nécessaire : Infogold
Statut : prohibé
Prix : 2850 HdT
Caractéristiques : Portée 150 mètres, Dégâts 12 x 2.
Chargeur de 48 coups rechargeable en 3 tours.

W.S.F. / Narron

Interface nécessaire : Infogold
Statut : prohibé
Prix : 2550 HdT
Caractéristiques : Arme à feu équivalente au FAR.

Armures intégrées

Une armure intégrée est une cybertech de protection qui est constituée par une fine couche rajoutée à l'épiderme. Cette couche peut être posée en-dessous ou au-dessus de la peau (dans ce cas elle est visible). Une armure intégrée laisse la possibilité d'utiliser une autre protection (gilet, combinaison de combat)...

Toutes les armures intégrées disposent d'un système d'autoréparation qui garantit leurs inusabilités (pas de PdV).

Les armures intégrées ne sont pas difficiles à installer. L'échec de la pose d'une telle cybertech n'entraîne aucune perte d'équilibre. Un échec critique entraîne la perte de la cybertech (donc tout à refaire et à repayer).

Water armor / Mitshika et Poséidon

Interface nécessaire : Infogold
Statut : prohibé
Prix : 25 489 HdT
Cette armure intégrée est unique en son genre : elle possède un module de la fameuse technologie occulte de la Poséidon, le système de furtivité visuelle. Cela permet au porteur de devenir totalement invisible. Lorsque le système n'est pas utilisée la peau du porteur a un aspect légèrement transparent laissant apparaître muscles et organes. Cette cybertech n'est en vente que sur Vénus.
Protection intégrale de 8.
Système de furtivité visuelle.

Ushi / Mitshika

Interface nécessaire : Infogold
Statut : limité
Prix : 2 489 HdT
La Ushi est une armure totalement invisible, car étant posée sous l'épiderme. Dans la Confédération Terrienne, cette cybertech est autorisée aux seules forces de l'ordre (polices locales et planétaires).

Protection intégrale de 5.

Bodytronics / Artline

Interface nécessaire : Iris
Statut : prohibé
Prix : 10 900 HdT
La Bodytronics est la meilleure armure intégrée actuellement sur le marché. Elle est totalement invisible ce qui ne gêne rien.
Protection intégrale de 15.

Blank / Metex SA

Interface nécessaire : Infogold
Statut : prohibé
Prix : 5 900 HdT
La Blank est une armure sur dermique donnant un aspect légèrement chromé à votre corps.
Protection intégrale de 12.

Cybermains

Les cybermains sont des cybertechs dont la pose est aisée. Dans certains cas la main d'origine est tout simplement amputée pour faire place à la cybermain. L'échec de la pose n'entraîne aucune perte d'équilibre. Un échec critique entraîne la perte de la main et de la cybertech (donc tout à refaire).

Ghosthand / Mattuser Technologies

Interface nécessaire : Infogold
Statut : limité
Prix : 9290 HdT
Cybertech permettant de se connecter sans problème aux protocoles Iris et Infogold. Elle est utilisée par les professionnels des mondes virtuels. Sur terre seuls les Zenkhan's et quelques rares informaticiens et chercheurs de haut vol peuvent en porter.
Caractéristiques : Adaptateur Iris, Adaptateur Infogold.
Système de déconnexion d'urgence, Bonus en software (+2)
Vidéophone intégré.

Treckhand / Virtual World

Interface nécessaire : Infogold ou Iris (au choix)
Statut : limité
Prix : 5190 HdT
Cybertech utilisée sur Vénus par les fous de mondes virtuels et autres newbies. Sur terre, seul les informaticiens peuvent porter une Treckhand.
Caractéristiques : Adaptateur Infogold ou Iris (au choix), Système de déconnexion d'urgence, Bonus en software (+1), Vidéophone intégré.

Lightning / Artline

Interface nécessaire : Iris
Statut : prohibé
Prix : 1490 HdT
Avec cette cybertech vous ferez des étincelles. L'électricité produite par cette cybertech est arrêtée par les boucliers énergétiques.
Caractéristiques : Eclair d'électricité tiré depuis la pomme de la main (dégâts 75), portée 15 mètres, 2 coups après besoin de se recharger pendant 1 heure.

CLAW / Durandal

Interface nécessaire : Infogold
Statut : prohibé
Prix : 290 HdT
Le CLAW est l'équivalent cybertech des célèbres griffes de combat AW.
Caractéristiques : Version cybertech de l'arme semi-corporelle AW.

Cyberbras et Cyberjambes

Comme dans le cas des cybermains, la pose des cyberbras est aisée. Dans certains cas le bras d'origine est tout simplement amputé pour faire place au bras artificiel. Les cyberbras correspondent à des cybertechs allant de la main à l'épaule. Les Cyberjambes à des Cybertechs remplaçant la jambe de la hanche au pieds. La pose d'une Cybertech nécessite le renforcement des hanches et de l'épaule destinées à accueillir le « bout de métal ».

Les Cyberbras et Cyberjambes ne sont pas difficiles à installer. L'échec de la pose d'une telle cybertech n'entraîne aucune perte d'équilibre. Un échec critique entraîne la perte du membre et de la cybertech (donc tout à refaire).

Cyberbras

Dockas / Geyser

Interface nécessaire : Infogold
Statut : limité
Prix : 4200 HdT
Ces bras se posent par paire, ils sont destinés à un usage professionnel. Les Dockas sont couramment utilisés pas les dockers (d'ou son nom). Dans la Confédération Terrienne seuls les colons hors systèmes et les ouvriers de l'industrie spatiale du système des trois étoiles ont le droit de porter des Dockas.
Caractéristiques : Bonus dans les actions physiques requérant l'utilisation des bras : +2.

NewArm / Artline

Interface nécessaire : Iris
Statut : prohibé
Prix : 795 HdT
C'est un bras de combat, le poing se transforme en une masse dotée de pointes acérées. Le NewArm a fait ses preuves auprès des gladiateurs lors de l'Arène Finale (la plus importante compétition gladiateurs) de 2994. Aujourd'hui cette cybertech c'est enfin démocratisé.
Caractéristiques : Dégâts 20. Protection 20. Système d'autoréparation qui garantie une inusabilité (pas de PdV).

CvberVird / Durandal

Interface nécessaire : Infogold
Statut : prohibé

Cyberjambes

Sportlegs / Metex SA

Interface nécessaire : Infogold
Statut : limité
Prix : 2150 HdT
Les Sportlegs sont destinées aux sportifs amateurs, ce qui n'enlève rien à leur qualité, tout au contraire, prix réduit mais réel gain de performance. Dans la Confédération Terrienne seuls les colons hors système et les ouvriers de l'industrie spatiale du système des trois étoiles ont le droit de porter des Sportlegs.
Caractéristiques : Bonus dans les actions physiques requérant l'utilisation des jambes : +1.

Hermès / Geyser

Interface nécessaire : Infogold
Statut : prohibé
Prix : 4500 HdT
Les cyberjambes Hermès ont fait la célébrité du receveur Craig WALKER de l'équipe Geyser de Rugby durant les années 2970-80. Ces cyberjambes sont aujourd'hui accessibles à tous.
Caractéristiques : Bonus dans les actions physiques requérant l'utilisation des jambes : +2. Bonus en Métabolisme : +1 (système d'excitation musculaire).

C-Kaltron / Durandal et Narron

Interface nécessaire : Infogold
Statut : prohibé

Prix : 679 HdT

C'est la version cybertech de l'arme la plus populaire de l'humanité, l'incomparable Vird.

Caractéristiques : Version cybertech de l'arme semi-corporelle Vird. Système d'autoréparation qui garantit une inusabilité (pas de PdV).

Prix : 2000 HdT

Les C-Kaltron sont l'équivalent en cybertech des jambières Kaltron de Durandal. Mais pas seulement, car elles intègrent d'autres capacités apportées par les compétences de Narron en terme de Cybertechnologie.

Caractéristiques : Version cybertech de l'arme semi-corporelle Kaltron. Bonus dans les actions physiques requérant l'utilisation des jambes : +1.

Les véhicules

Les principaux véhicules utilisés sur Terre ou sur Vénus sont en fait les transports en commun, essentiellement des métros à antigravité qui circulent dans des tubes sous vide. Pour les transports entre les villes, ce sont des trains anti-gravités rapides (TGV) qui transitent également dans des tubes sous vide.

Il existe aussi des véhicules individuels, qui sont très rares pour les particuliers (seul les plus riches et les personnalités importantes), et sont donc surtout utilisés par les autorités et les secours, ou encore par les entreprises. Ces véhicules individuels appelés glisseurs, comme leur nom l'indique, glissent silencieusement au-dessus du sol grâce à un système anti-gravité.

<i>Glisseurs, Fréquence rare</i>							
Type/Nom	Marque	Poids	Protection	PdV	places.	Vitesse max	Prix
Mac Mullan	G/Venusian Voyager	2,5 t	15	400	4	500	8 500
Shalanka	G/Kinich Ahau	0,5 t	15	600	4	875	10 500
Panther Turbo	G/K.M.E.	1 t	400	800	2	990	18 000
Goldwine	G/Hitsiyo	1 t	600	2000	4	550	3 000

Sur Terre, le plan des villes et la réglementation sont tels que seules les institutions (polices, ambulances, pompiers) et les entreprises sont autorisées à utiliser des glisseurs. Notons que l'achat n'est pas interdit. Des particuliers possèdent des glisseurs mais n'ont le droit de les utiliser que dans les couloirs interurbains (entre les villes) ou sur des circuits privés.

La quasi-totalité des véhicules possède des systèmes d'auto-réparation leur conférant une garantie face à l'usure et au temps. Pour les dommages instantanés, la valeur de résistance du glisseur est donnée en PdV. Le glisseur récupère seul 1 point de vie par jour (24heures).

Ils sont tous dotés d'un pilote automatique anticollision, d'un traceur, d'un système de climatisation, d'antireflet et d'un localisateur. La plupart du temps, les glisseurs sont en pilote automatique.

Pour la frime, les glisseurs peuvent être dotés en option de vitres auto-teintantes Sekurit, d'un système de changement de couleur de la carrosserie, d'un intérieur en matière précieuse (cuir, bois, métaux précieux...), d'un bar ou d'un central de média music/Tri-tv/UCV...

Certains glisseurs ont des caractéristiques légèrement différentes, les motogliss et les glisseurs de transports. Les premiers sont des sortes de motos dotées de l'antigrav system et d'un cockpit, les seconds sont des sortes de camions glisseurs.

<i>Moto-gliss, Fréquence rare</i>							
Type/Nom	Marque	Poids	Protection	PdV	places	Vitesse max	Prix
Glissmaniak	G/Kalaon	0.7	5	50	1	670	6 550
Allsteur	Geyser	0.63	10	150	2	456	3 000
Quetzalcoatl	G/Kinich Ahau	0.7	20	300	1	995	16 500

Les principales compagnies fabriquant des glisseurs sur Terre sont : AC 3000, Kinich Ahau Mayca et Hitsiyo. Sur Vénus : Venusian Voyager, la Kalaon, la KME et Geyser.

<i>Camions Glisseurs, Fréquence rare</i>							
Type/Nom	Marque	Poids	Protection	PdV	places	Vitesse max	Prix
Jaguar	G/K.M.E.	3t	300	5000	8	400	6 560
Quetzal	G/Kinich Ahau	6t	600	6000	14	460	12 790

Traceur

Le localisateur ou traceur est le système antivol pour savoir où se trouve le véhicule. Il peut être désactivé sur Vénus et activé sur demande du propriétaire par une société de sécurité spécialisée. Sur Terre le localisateur est lié à une immatriculation unique du véhicule, le tout stocké dans une base de donnée fédérale et confidentielle (accessible et modifiable par les polices locales, les états membres et par la police planétaire).

Appendice

Atouts & Handicaps

Voici un système additionnel qui vous permettra d'ajouter de la personnalité et un plus au background de votre personnage. Ces atouts et handicaps ne sont qu'un exemple, le MJ et le PJ ont toute liberté pour créer leurs propres atouts et handicaps.

Les atouts doivent être acheté avec les points bonus lors de la création.

Les handicaps donnent des points bonus aux joueurs.

Atouts

Relation (1 points)

Au cour de votre vie vous avez gardé des relations avec une personne utile (voir appendice relations). Cet atout peut être pris plusieurs fois.

Acrobate né (1 points)

Vous avez un sens inné de l'équilibre et de l'habileté, vous avez un bonus de 1 au jet de dé lorsque vous faite une action acrobatique ou d'équilibriste.

Ambidextre (2 points)

Vous pouvez utiliser une arme dans chaque main sans malus.

Tête brûlée (2 points)

Vous êtes une véritable tête brûlée, rien ne vous fait peur et vous n'hésitez pas pour faire des actions compléments folles ou dites impossibles. Vous avez un bonus de 1 au jet de dé lorsque vous effectuez une action de difficultés 18.

Sang froid (2 points)

Vous êtes naturellement quelqu'un de réfléchi, de calme et même de froid, vous vous maîtrisez et peu de choses peuvent vous toucher. Vous ne subissez aucune perte d'équilibre due à des origines normales (autres que mondes virtuels, neurodrogues et éveil).

Résistance (2 points)

Vous avez une résistance physique extraordinaire, vous n'êtes quasiment pas sensibles à la douleur et donc aux pertes de connaissances. Le personnage ne peut pas être mis KO par une perte de points de vie.

Chanceux (2 points)

Vous êtes un veinard, la chance est avec vous, ou peut être quelqu'un ou quelque chose veille sur vous. A chaque séance de jeu vous pouvez relancer une fois les dés.

Sociable (2 points)

Vous êtes quelqu'un de naturellement sociable, vous aimez être entouré ou sortir en société. Vous avez un bonus de 1 à chaque jet de dé en Communication.

Mémoire infailible (3 points)

Votre mémoire est surprenante, vous vous rappelez facilement ce que vous avez vu. Vous avez un bonus de 1 à chaque jet de dé en Monde en 3001. Vous pouvez vous remémorer avec précision les évènements et les choses que vous avez vus.

Etre aimé (3 points)

Vous aimé quelqu'un, et cette personne aussi, c'est l'amour de votre vie. Cet amour peut être déclaré ou non, mais il est partagé. Cet amour peut être toujours avec vous ou être plus éloigné. Si cette personne est avec vous vous devrez la créer avec le MJ et elle vous suivra partout comme PNJ (le MJ ou le PJ jouerons ce PNJ).

Célébrité (3 points)

Vous êtes quelqu'un de très connu, vous pouvez être, une star, un sportif, un présentateur, un acteur ou un homme politique. Cette célébrité vous est le plus souvent favorable les gens vous apprécient. Vous avez un bonus de 1 à chaque jet de dé en communication.

Famille unie (4 points)

Vous avez eu la chance de naître dans une famille très unie. Vos parents, frères ou sœurs n'hésiteront jamais à vous venir en aide. (Pour les métiers des membres de la famille, voir l'annexe relation, en fonction aussi du background du personnage et en accord avec le MJ).

Mentor (4 points)

Vous avez connu durant votre vie un être rare qui vous a marqué et appris beaucoup, cette personne compte beaucoup pour vous et vous compter pour elle. Ainsi vous avez une personne exceptionnelle comme mentor et elle pourra vous aidez si vous lui demander (pas trop souvent quant même).

Cette personne peut être un éveillé puissant, un maître spirituel d'influence ou un professeur de renom. De plus, cette personne est connu dans son milieu, et si vous prononcer son nom bien des portes pourrons s'ouvrir.

Grande volonté (7 points)

Vous bénéficiez d'un niveau de protection contre les attaques affectant l'esprit.

Pré-Eveillé (10 points)

Avant d'être découvert par votre organisation, vous aviez déjà découvert l'éveil et ses capacités bien mieux que d'autres, vous avez ainsi réussi à maîtriser vos capacités d'éveillé. Rajoute un niveau bonus dans un pouvoir ou un point d'éveil permanent.

Handicaps

Malentendant (1 points)

Par moment vous avez du mal à bien entendre. Ce handicap, malgré les progrès de la science, reste un mystère. Peut être la distraction, peut-être ne voulez-vous pas toujours entendre ? Vous avez un malus de 1 à tous les jets utilisant l'audition.

Tic (1 points)

Vous avez un tic, qui peut être gênant. Il doit être choisit avec le MJ.

Lorsqu'il se produit vous avez un malus de 1 à chaque jet de dé des compétences sociales.

Malvoyant (1 points)

Par moments vous avez du mal à bien entendre, ce handicap malgré les progrès de la science reste un mystère, ce handicap ne peut pas être corrigé. Vous avez un malus de 1 à tous les jets utilisant la vue.

Maladroit (3 points)

Vous êtes naturellement maladroit et distrait. Vous avez un malus de 1 au jet de dé pour toutes les actions physiques.

Peureux (2 points)

Vous êtes très peureux, presque lâche par moments. Vous avez un malus de 1 au jet de dé lorsque vous effectuez une action qui peut mettre en péril votre vie.

Faible résistance (2 points)

Vous avez une piètre résistance physique, et vous êtes très sensibles à la douleur et donc aux pertes de connaissance. Le personnage est KO deux fois plus facilement.

Phobie (2 points)

Vous avez une peur panique de quelque chose. En présence de cette phobie vous ne pouvez rien faire juste tenté d'y échapper. Cette phobie doit être choisie avec le MJ.

Misanthrope (3 points)

Vous êtes quelqu'un de naturellement associable, vous détestez être entouré ou sortir en société. Vous avez un malus de 1 à chaque jet de dé des compétences sociales.

Mémoire faillible (3 points)

Votre mémoire est légèrement « trouée », vous ne vous rappelez pas toujours de tous ce que vous avez vu ou appris. Vous avez un malus de 1 à chaque jet de dé des compétences mentales.

De plus lorsque vous vous remémorez les évènements et les choses que vous avez vus ils sont déformés ou partiellement faux.

Ennemi (3 points)

Vous êtes haï par quelqu'un, et cette personne compte bien vous faire du mal. Vous ne connaissez pas forcément cette haine (c'est le MJ qui choisira et créera le PNJ ennemi).

Célébrité détestée (3 points)

Vous êtes quelqu'un de très connu, mais détesté, vous pouvez être, un grand criminel, un ancien dictateur, un homme politique véreux...

Cette célébrité vous est le plus souvent très défavorable.

Vous avez un malus de 1 à chaque jet de dé des compétences sociales.

Trop Sensible (4 points)

Vous êtes naturellement quelqu'un de très sensible, beaucoup de choses peuvent vous toucher, vous marquer ou vous traumatiser. Vous subissez deux fois plus de perte d'équilibre que les autres.

Malchanceux (5 points)

Vous avez la déveine, la poisse est avec vous. Vous avez un malus de 1 à tout vos jets.

Relations

Voici un système optionnel pour déterminer une liste de relations que pourra posséder un nouveau personnage. Chaque nouveau personnage pourra choisir 3 relations.

Pour chaque relation choisie, le MJ détermine secrètement à l'aide d'1d6 la fiabilité de la relation.

1-2 : Très fiable. Il prendra des risques pour aider le personnage (y compris sur sa vie).

3-4-5 : Neutre. Il aidera le personnage, sans se mettre en danger.

6 : Pas fiable. Il manipule ou trahira le personnage si cela lui est bénéfique. En aucun cas évidemment il ne prendra de risque pour le personnage.

Un niveau de compétence minimum est parfois nécessaire au personnage pour choisir une relation. Il est précisé en italique. *Un renvoi d'ascenseur* : est parfois nécessaire au personnage pour conserver sa relation qui peut, en cas de besoin solliciter le personnage du joueur. Comme vous le savez, ce peut être bien utile pour lancer un scénario... !

Présentateur Tri-Tv (Planétaire)

Niveau 6 en Communication

Le présentateur Tri Tv peut fournir aux joueurs des informations sur le monde des média et sur différentes affaires médiatiques, il peut aussi fournir de l'argent (en monnaies vénusiennes ou xenomonnaies).

Reporter Tri-Tv (Planétaire)

Niveau 6 en Communication

Comme le présentateur Tri Tv, le reporter Tri Tv peut fournir aux joueurs le même type d'informations, par contre il ne pourra pas fournir de grosse somme d'argent, mais remplacera cela par un apport sur le terrain (enquête pour les PJ).

Rédacteur principal d'un Journal Local (Localité)

Niveau 5 en Sc. Humaines.

Le rédacteur principal d'un journal local pourra être d'un grand secours pour les PJ, apportant informations et aides sur des affaires locales, connaissant souvent les autorités du coin et pouvant les utiliser pour aider les persos. Cependant son influence est restreinte à la localité où il exerce ses activités.

Reporter d'un Journal Local (Localité)

Niveau 4 en Sc. Humaines.

Le reporter d'un journal Local pourra comme la précédente relation être d'un grand secours pour les PJ, apportant informations et aides sur des affaires locales. Il pourra aussi apporter une aide sur le terrain en travaillant directement avec les PJ et en les mettant en relations avec ses indics. Il ne travaillera que dans la localité où il exerce ses activités.

Agent de police locale (Localité)

Niveau 3 en Sc. Humaines ou Monde en 3001

L'agent de police locale peut fournir aux PJ des informations basiques sur les affaires en cours ainsi que des infos sur la pègre dans le quartier de sa juridiction.

Inspecteur de police locale (Pays)

Niveau 4 en Observation, Tir ou Sc. Humaine

L'inspecteur de police locale pourra fournir au PJ toutes les informations des affaires non confidentielles récentes ou anciennes

Technicien ou Scientifique de police locale (Localité)

Niveau 4 en Science

Le technicien ou scientifique de police locale pourra fournir au PJ toutes les informations techniques ou scientifiques (origine de la mort, balistique...) des affaires récentes ou anciennes. Mais aussi des explications ou conseils sur tous problèmes de sa compétence (balistique, médecine légale...).

Agent de police Planétaire (Planétaire)

Niveau 6 en Observation, Tir ou Sc. Humaine

L'agent de police planétaire est une personne ayant de nombreuses compétences. Il peut fournir des renseignements correspondants à son activité, mais aussi apporter son aide directe sur le terrain.

Sportif International (Planétaire)

Niveau 4 en Sports

Le sportif international apportera une aide financière (en monnaies vénusiennes) ou charismatique aux PJ. Il ne demandera en échange de son aide que le soutien et la publicité des PJ.

Arbitre International (Planétaire)

Niveau 4 en Sports

L'arbitre International ne pourra être utile aux PJ qu'en de rare circonstances (enquête ou travail dans le monde du Sport).

Chauffeur de Taxi Glisseur (Localité)

Niveau 3 en Monde en 3001

Le chauffeur de taxi glisseur de par son activité entend de nombreux ragots fondés et infondés que les PJ auront le loisir de trier. Dans certaines occasions il pourra prêter son taxi.

Pilote d'Aéronef / Aéroglisseur (Planétaire)

Niveau 4 en Software ou Technique

Le pilote pourra apporter une aide technique aux joueurs, leurs apportant ses connaissances sur les aéronefs ou aéroglisseurs et le petit monde de l'aéronautique. Il pourra aussi dans certains cas utiliser son engin pour les PJ.

Contrôleur aérien (Pays)

Niveau 4 en Software ou Technique

Le contrôleur aérien ne pourra être utile que dans certains cas : informations sur les passages des véhicules aériens privés ou publics.

Restaurateur (Localité)

Niveau 3 en Monde en 3001

Le restaurateur peut fournir des informations suivant son milieu (sur la pègre pour un patron d'une pizzeria des quartiers chauds, ou sur le show-biz pour un restaurant de luxe ...). Il peut aussi selon les circonstances fournir une planque ou du fric.

Barman (Localité)

Niveau 3 en Monde en 3001

Le barman comme le chauffeur de taxi glisseur de par son activité entend de nombreux ragots fondés et infondés que les PJ auront le loisir de trier.

Patron de boîte de nuit (Localité)

Niveau 3 en Monde en 3001

Le patron de boîte de nuit pourra fournir aux PJ des informations sur ses clients habituels, sur le milieu de la « nuit » (sur les autres boîte de nuit, cabarets ou salles de divertissements), apporter une aide financière ou une planque.

Videur de boîte de nuit (Localité)

Niveau 3 en Mêlée ou Monde en 3001

Le videur de boîte de nuit peut permettre aux PJ de rentrer gratuitement dans l'établissement ou il travaille, il pourra aussi donner des infos sur les habitués.

Dealer (Localité)

Niveau 3 Dissimulation ou Monde en 3001

Le dealer peut fournir aux PJ des infos très succinctes sur le monde du crime en général et des infos plus détaillées sur le quartier ou la ville où il travaille.

Membre d'une organisation criminelle (Pays)

Niveau 4 en Mêlée, Dissimulation, Tir ou Sc. Humaines

Le membre d'organisation criminelle peut apporter soutien et protection aux PJ dans le monde de la pègre et les quartiers chauds. Il peut aussi fournir des infos détaillées sur son organisation.

Hacker (Mondes virtuelles)

Niveau 4 en Software ou Technique

Le hacker peut fournir protection et aide dans les mondes virtuels.

Juge (Pays)

Niveau 5 en Sc. Humaines

Le Juge peut fournir une aide juridique, financière ou aider les PJ grâce à ses nombreuses relations dans la police (commissaires de police locale, inspecteurs de police planétaire... et la justice, juges, avocats...).

Avocat (Pays)

Niveau 4 en Communication ou Sc. Humaines

L'avocat pourra apporter aide juridique (défense des PJ) ou financière.

Garde du corps (Pays)

Niveau 4 en Mêlée ou Tir

Le Garde du corps peut apporter aux PJ une aide matérielle. Il peut aussi apporter une aide directe aux personnages.

Mercenaire (Planétaire)

Niveau 5 en Mêlée, Dissimulation ou Tir

Le mercenaire peut apporter une aide dans les domaines militaires, pouvant donner des conseils tactiques ou donner des informations sur les armes et en vendre à la moitié du prix normal. Il pourra aussi apporter une aide directe utilisant ses capacités de combattant et de guérilleros.

Militaire gradé (Pays)

Niveau 5 en Mêlée, Dissimulation ou Tir

Le militaire gradé pourra apporter conseils et informations sur le petit monde de la guerre et des armées, il pourra aussi utiliser son influence pour aider les PJ. Le militaire gradé ne rentrera jamais directement en action et prendra toujours des précautions lorsqu'il fournira aux PJ des informations confidentielles.

Légionnaire planétaire (Planétaire)

Niveau 6 en Mêlée ou Tir

Le Légionnaire planétaire pourra essentiellement apporter une aide musclée dans certains cas (il ne pourra être appelé que rarement, 1 fois par aventure, que sur Terre et ne restera que peut de temps, 1j maximum).

Officier de la légion planétaire (Interplanétaire)

Niveau 8 en Mêlée ou Tir

L'officier de la légion planétaire pourra apporter une aide musclée dans certains cas (il ne pourra être appelé que rarement, 1 fois par aventure), il pourra aussi permettre des voyages discrets (véhicules militaires) notamment spatiaux sans passer par les spatioports. L'avantage de l'officier est qu'il dispose de moyens humains et matériels considérables (à la discrétion du MJ en fonction du grade).

Conseiller municipal (Localité)

Niveau 3 en Sc. Humaines

Le conseiller municipal peut apporter des infos sur sa ville ainsi que des autorisations municipales et un soutien de l'ensemble des autorités dépendant de sa ville

Secrétaire ministériel (Pays)

Niveau 6 en Sc. Humaines

Le secrétaire ministériel peut apporter des infos confidentielles de son pays aux PJ, des autorisations nationales ou un soutien de l'ensemble des autorités dépendantes de son ministère. Le secrétaire ministériel ne rentrera jamais directement en action et prendra toujours des précautions lorsqu'il aidera les PJ. Le secrétaire ne demandera jamais rien aux PJ ou alors un petit coup de main (faire disparaître un opposant encombrant ou un journaliste trop curieux...).

Député (Pays)

Niveau 5 en Sc. Humaines

Le député peut apporter des infos confidentielles de son pays aux PJ, il pourra aussi apporter une aide financière ou faire appel à ses influences dans la justice, les médias et la pègre s'il en a. Le député ne rentrera jamais directement en action et prendra toujours des précautions lorsqu'il aidera les PJ.

Cadre S.P. (Localité et Société Planétaire)

Niveau 5 en Sc. Humaines

Le cadre de SP pourra apporter des infos sur le monde des SP et plus particulièrement sur la sienne, il pourra aussi fournir des accès ou des contacts au sein de sa SP. Enfin il pourra donner de l'argent aux PJ.

Gardien de métro (Localité)

Niveau 2 en Monde en 3001

Le gardien de métro pourra donner des infos sur le métro et plus particulièrement sur sa ligne, il pourra aussi fournir aux PJ des titres de transports gratuits et des badges de services pour le réseau de métro où il travaille.

Docker (Localité)

Niveau 3 en Sports ou Technique

Le docker pourra donner des infos sur le monde de la mer et particulièrement sur les activités du port où il exerce ou ceux où il a exercé.

Docker spatial (Station spatiale ou Spatiologie)

Niveau 5 en Sports ou Technique

Le docker pourra donner des infos sur le monde du transport spatial et particulièrement sur les activités de la station orbitale ou du spatioport où il exerce ou de ceux où il a exercés.

Index des tables et tableaux

NEURODROGUES	21
COUT DE L'HABITAT SUR TERRE	23
SALAIRES DES CITOYENS DE LA CONFEDERATION	23
DUREES DES VOLS SPATIAUX	27
ECHELLE INDICATIVE DES PRIX DES TRANSPORTS	28
COUT DES COMPETENCES.....	38
COUT D'EVOLUTION DES COMPETENCES	69
COUT D'EVOLUTION DES POUVOIRS.....	70
CAS DE PERTES D'EQUILIBRE MENTAL	73
TABLE DE LOCALISATION	74
ARMES SEMI-CORPORELLES	86
ARMES A FEU	86
GILETS DE PROTECTION	87
COMBINAISONS DE COMBATS	87
ARMURES FLOTTANTES	88
GLISSEURS, FREQUENCE RARE	96
MOTO-GLISS, FREQUENCE RARE	96
CAMIONS GLISSEURS, FREQUENCE RARE	96