

POINT ZERO



Par Pilgrim
Illustrations par Ephae Ray



**POINT
ZERO**

pil-grim.wixsite.com/pointzero

Un immense merci à mes joueurs, Fabrice, Gilles, Jean-Michel et Jérôme pour avoir participé aux longues parties de playtesting.

Vous êtes les premiers héros de Point Zéro.

*Mise en page des textes réalisée sous Affinity*Publisher. Cartes dessinées avec Wonderdraft 1.04 (wonderdraft.net). Modèle planétaire réalisé avec Planetmaker (planetmaker.wthr.us). Logos et plans dessinés sous Microsoft Powerpoint 2019. Fond de couverture : « Dark Carbon Fiber » par Starline / Freepik. Fond de page étoilé : « Star photo » par wirestock / Freepik. Fond de page des textes : « Cool Blue Parchment » par rawpixel.com / Freepik. Fond de fiche de personnage : « Gray and white gradient abstract background » par rawpixel.com / Freepik.*

Les textes et illustrations présentés dans ce document sont la propriété de leurs auteurs respectifs et sont mis à disposition du public sous licence Creative Commons « Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 3.0 France (CC BY-NC-ND 3.0 FR) ». Ce document peut être diffusé librement sous sa forme originale, sous réserve de citer ses auteurs. Son utilisation, même partielle, à des fins commerciales est strictement interdite. Les détails exacts des conditions d'exploitation de ce document sont disponibles à l'adresse suivante : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/fr/>

Version 2.1. Octobre 2021

Crédits

Concept original, textes, mise en page

G. Pinna (Pilgrim)

Illustrations

Ephae Ray (ephaeray.artstation.com)

Cartes

Pilgrim & M.C. David

Il y a quinze ans, la Guerre Totale prenait brutalement fin avec l'Annihilation de la civilisation Athaléenne, éradiquée par l'explosion d'une bombe apocalyptique dont l'origine reste, aujourd'hui encore, inconnue.

Désormais, seuls trois continents viables subsistent à la surface d'Aurilla.

Le plus au Nord, l'Egide, est une vaste nation consumériste à la démocratie gangrenée par les lobbies Corporatistes. Ses immenses étendues sauvages sont émaillées de Mégalopoles démesurées, qui concentrent l'essentiel d'une population dépendante à la Prédictive. C'est à Tyrse, la capitale Egidéenne, que des expérimentations Corporatistes ont donné naissance aux Psioniques, dont les derniers représentants sont impitoyablement pourchassés par les énigmatiques Traqueurs.


A l'Est réside l'Empire Keshite, une antique civilisation traditionaliste où la politique et la diplomatie se sont élevées aux rangs d'arts raffinés. Près d'un tiers de son vaste territoire est occupé par les étendues arides du Grand Désert, dont les dunes, inlassablement sillonnées par les glisseurs des nomades Suleks, abritent la Citadelle millénaire de l'ordre Sihh.

Enfin, près du pôle Sud, se trouve la naissante Fédération des États Libres, dirigée par un jeune et fra-



-Qu'est-ce que le Point Zéro ?

-La zone interdite. L'endroit exact où est tombée la bombe.



gile gouvernement qui s'efforce d'unifier des communautés par trop différentes. Ses étendues enneigées, parcourues nuit et jour par les légendaires Convois Fédérés, recèlent de riches gisements d'Isot thorium, un minerai essentiel à l'industrie de l'énergie nucléaire qui attise toutes les convoitises.

Quant à l'Athale, c'est aujourd'hui un continent ravagé, balayé par des vents radioactifs mortels, dont toute l'extraordinaire technologie reste à redécouvrir. Ses rares survivants, désormais apatrides, ont trouvé refuge en Egide, dans des Enclaves, où ils tentent désespérément de rebâtir leur civilisation disparue.

Dans cet univers encore en reconstruction, empli d'énigmes, de complots et de faux-semblants, les joueurs incarnent des personnages singuliers, capables d'altérer les probabilités à leur avantage.

Une faculté qui leur sera indispensable pour lever le voile sur des secrets millénaires, dont les enjeux pourraient bien décider de l'avenir de la planète.

Table des matières

Introduction 10

Univers de jeu

Aurilla 14

Chronologie 16

Egide 25

Empire Keshite 37

Fédération des Etats Libres 49

Athale 59

Corporations 69

Technologies 78

Prédictive 82

Glossaire 86

Regles

Création de personnage 92

Compétences 96

Atouts et Complications 100

Résolution des Tests 104

Jauge de tension 109

Systeme de combat 112

Equipement général 120

Armes et armures 128

Augmentations 138

Revelations Mineures

Singularité	150
La Menace	152
La CERP	155
Anomalies	159
Le Projet	162
Unita	165
Les Spectateurs	167
Orbitalis	170
Les Veilleurs	172
Le Troisième Axe	176
Le Dernier Rempart	178
Le Survivant	181
Les Sihns	184
Le Septième Sous-Sol	187

Revelations Majeures

L'Echiquier	194
Pouvoirs Psioniques	200
Entité	205
Origines	214
Fiche de personnage	227

Introduction

L'ouvrage que vous tenez entre les mains n'est pas un livre ordinaire.

C'est un jeu de rôles.

Il s'agit d'une catégorie de jeu de société très différente des jeux traditionnels, qui va vous permettre, à vous et vos joueurs, de créer et de vivre des aventures captivantes dans un univers imaginaire de science-fiction.

Il ne vous faut pour cela que le contenu de ce livre, quelques amis, des dés et votre imagination.

Comment ça se joue ?

Même s'il n'y a en théorie aucune limite au nombre maximal de joueurs, une partie de jeu de rôle réunit habituellement entre 2 et 6 personnes pour partager, le temps de quelques heures, une « aventure imaginaire interactive ».

A Point Zéro - comme dans la plupart des autres jeux de rôles - l'un des joueurs endosse le rôle de Meneur de Jeu (le « MJ »). C'est lui qui, en amont de la session de jeu, élabore l'aventure (le « scénario ») dans laquelle les autres joueurs feront vivre leurs personnages.

C'est aussi lui qui anime la partie proprement dite, en décrivant les différentes scènes et événements de son scénario, en incarnant les divers figurants de son intrigue (les Personnages Non-Joueurs, ou « PNJs »), et en arbitrant – de façon aussi objective que possible – le résultat des actions

des joueurs. Pour faire simple, le Meneur de Jeu incarne tout simplement l'univers de jeu, ses figurants et les événements qui s'y déroulent.

Les autres joueurs endossent chacun le rôle d'un personnage de leur choix, qu'ils auront préalablement créé à l'aide des règles présentées dans ce livre (ce sont les Personnages Joueurs, ou « PJs »). Au cours de la partie, les PJs seront les protagonistes principaux de l'aventure, interagissant avec les lieux, les événements et les PNJs du scénario, déjouant diverses embûches et affrontant de dangereux ennemis pour, peut-être, résoudre l'intrigue élaborée par le MJ.

A l'inverse des jeux de société traditionnels, il n'y a donc pas de réel « gagnant » dans un jeu de rôles : la satisfaction ludique réside dans la sensation de vivre une aventure mémorable entre amis. C'est, pour faire simple, le même plaisir que celui que l'on peut trouver à lire un livre où à regarder un film. A la différence que, dans un jeu de rôle, les joueurs sont les principaux acteurs d'une histoire dont ils influencent le déroulement.

De quoi ai-je besoin ?

Pour jouer à Point Zéro, les joueurs n'ont besoin que du contenu de ce livre, d'une poignée de dés classiques à 6 faces qu'ils se partageront (dont au moins un d'une couleur différente des autres), d'une dizaine de jetons (des pièces de monnaie peuvent faire l'affaire), de papier vierge, d'un crayon et de leur imagination.

Un tableau blanc effaçable et quelques pions ou figurines peuvent être utiles pour dessiner les plans et positionner les personnages lors des scènes d'action, mais ils ne sont nullement indispensables.

Que contient ce livre ?

Cet ouvrage se divise en trois grandes sections, qui se distinguent par la couleur de leur bordure de page.

La première partie (en vert) présente les bases de l'univers de jeu : son histoire, sa géographie, ses peuplades et ses factions.

La seconde (en bleu) expose l'ensemble des règles nécessaires à la création des personnages, à la résolution de leurs actions, ainsi qu'une liste de matériels et d'équipements spécifiques à l'univers de Point Zéro.

Ces deux sections peuvent être librement lues par tous les joueurs, mais la troisième, qui dévoile l'ensemble des secrets de l'univers de jeu,

est strictement réservée au Meneur de Jeu. S'il le souhaite, le MJ pourra s'appuyer sur le contenu de cette section pour concevoir des scénarios aux enjeux captivants et aux révélations surprenantes.

Pour aller plus loin...

Résumer la richesse des jeux de rôles en deux pages est presque impossible, mais des joueurs qui souhaiteraient approfondir leur pratique de ce type de jeux trouveront aisément de nombreuses ressources en ligne pour les guider (vidéos de parties, blogs, forums...).

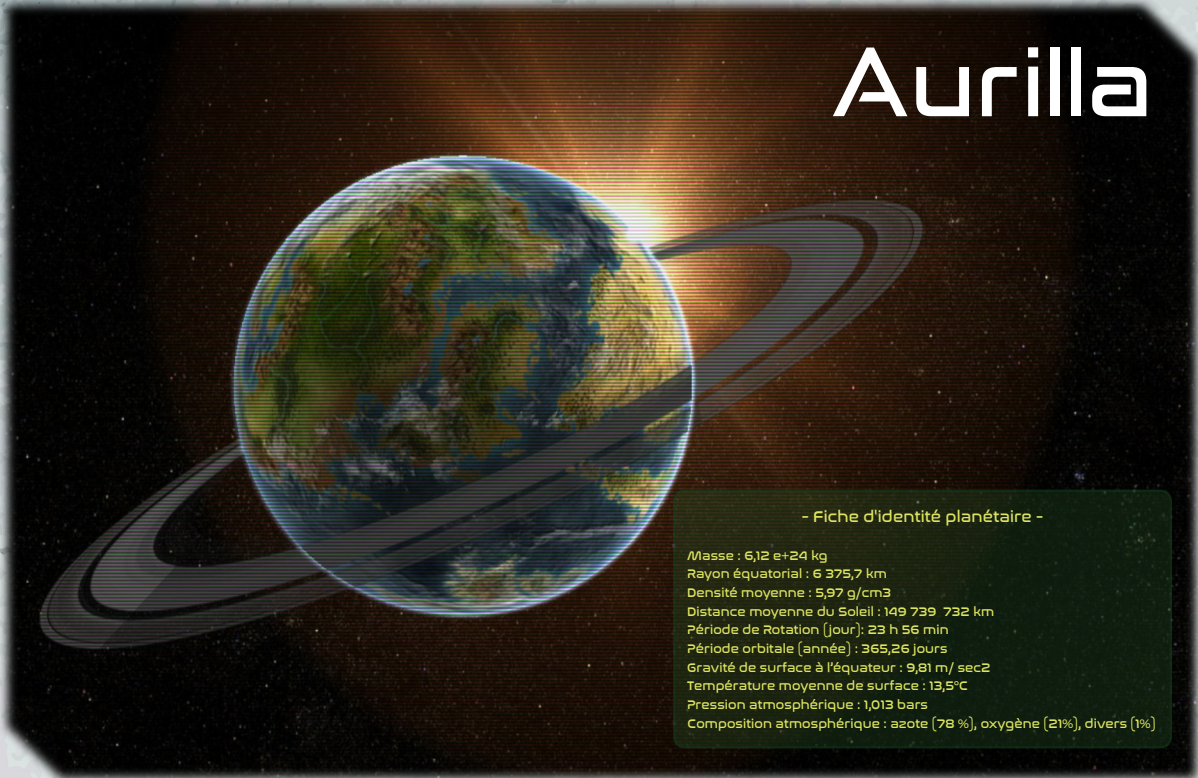
Le site en ligne (pil-grim.wixsite.com/pointzero) propose quant à lui plusieurs exemples de scénarios et divers articles complémentaires qui approfondissent l'univers de jeu.

Voilà, vous savez tout ! Il ne vous reste désormais plus qu'à tourner la page pour découvrir l'univers de Point Zéro.

Bonne lecture et bon jeu !



Univers de jeu



- Fiche d'identité planétaire -

Masse : $6,12 \times 10^{24}$ kg
 Rayon équatorial : 6 375,7 km
 Densité moyenne : 5,97 g/cm³
 Distance moyenne du Soleil : 149 739 732 km
 Période de Rotation (jour) : 23 h 56 min
 Période orbitale (année) : 365,26 jours
 Gravité de surface à l'équateur : 9,81 m/ sec²
 Température moyenne de surface : 13,5°C
 Pression atmosphérique : 1,013 bars
 Composition atmosphérique : azote (78 %), oxygène (21%), divers (1%)

Aurilla est l'une des six planètes telluriques de son système solaire, en troisième position par ordre d'éloignement du soleil.

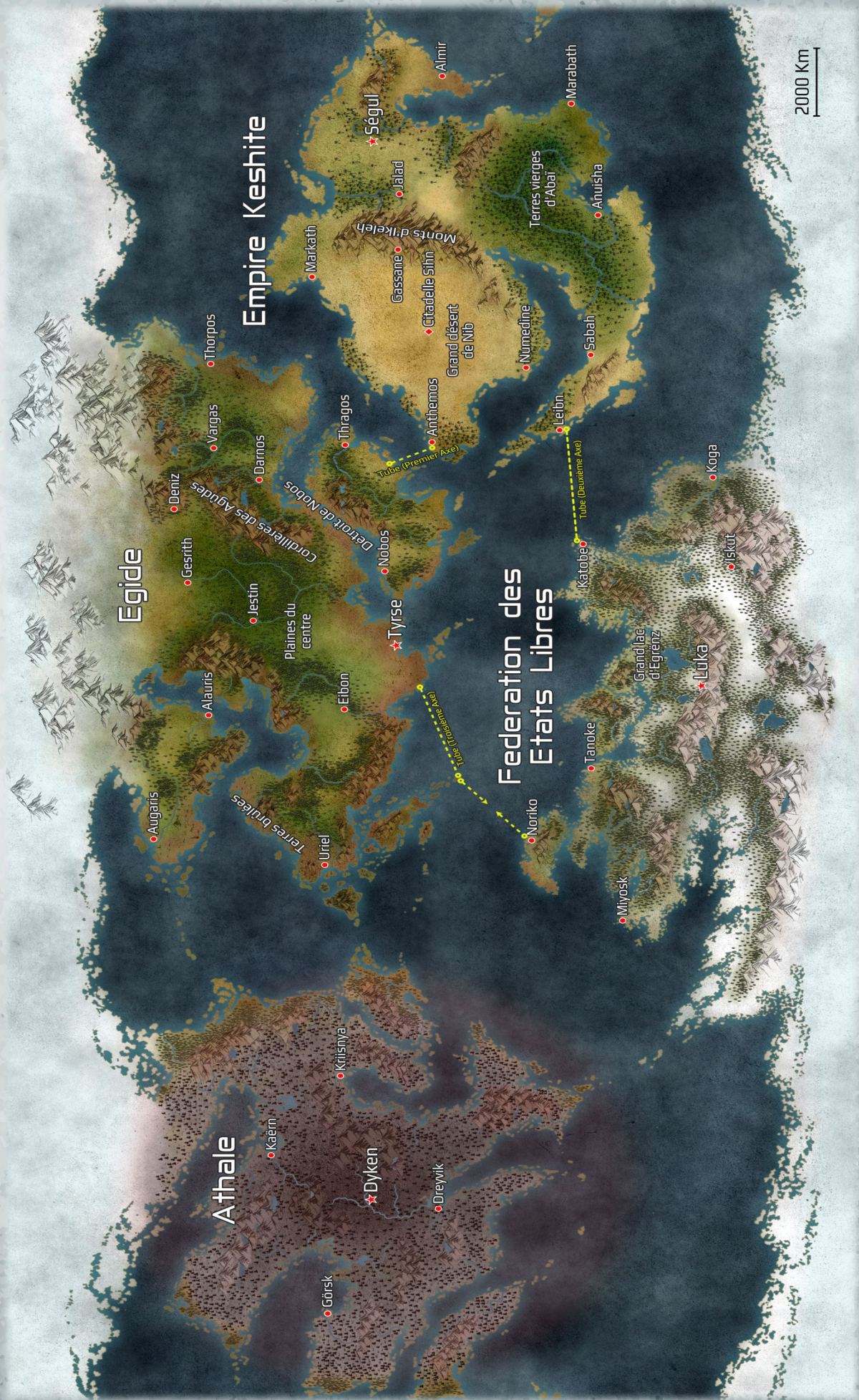
Elle est très semblable à la Terre, recouverte à 65% d'eau, ses terres émergées délimitant quatre continents : l'Athale, l'Egide, Sühl (berceau de l'Empire Keshite) et Ilok (qui abrite la Fédération des États Libres).

La planète est ceinturée d'un anneau d'astéroïdes, dont l'oblique fend le ciel nocturne d'un large sillon opalescent. Elle ne possède aucun satellite naturel, et n'est donc pas soumise aux phénomènes de marées.

Sa surface se divise très schématiquement en cinq zones climatiques, des pôles vers l'équateur : arctique, polaire, tempéré, tropical et subtropical, avec des températures s'échelonnant entre -40° et +50°.

Ses continents sont peuplés d'une faune et d'une flore riches et originales, dont l'espèce dominante est l'Homme.

C'est la seule planète de son système solaire connue pour abriter la vie.



Chronologie



Préhistoire (-2 000 000 à -2 000)

L'Homme moderne Aurilien apparaît environ 2 millions d'années avant l'ère contemporaine. Selon toute vraisemblance, il est le produit de l'évolution des primates.

La génétique des populations, qui permet de retracer l'histoire des flux migratoires au fil des millénaires, suggère que l'humanité dérive dans son intégralité d'un ancêtre commun, originaire du continent d'Ilok.

L'Homme aurait ensuite essaimé progressivement vers l'Ouest, puis l'Est et le Nord, avant que la dérive des continents n'isole les populations.

Le Cataclysme (-120 000)

Environ 120 000 ans avant l'ère contemporaine, un Cataclysme d'une ampleur inouïe secoue Aurilla, remodelant ses terres.

Des observations géologiques et paléontologiques attestent de la réalité de la catastrophe, mais, aujourd'hui encore, ses causes exactes restent

hautement spéculatives. L'hypothèse la plus vraisemblable évoque des mouvements tectoniques majeurs consécutifs à l'impact d'un astéroïde.

Quelle qu'en soit la cause, le Cataclysme est à l'origine d'importantes perturbations géologiques et climatiques à l'échelle planétaire, elles-mêmes responsables de l'extinction définitive de plusieurs dizaines de milliers d'espèces.

L'Humanité, pourtant, subsiste.

Et c'est là l'une des plus grandes énigmes entourant la catastrophe, car s'il y a bien un point sur lequel les scientifiques s'accordent, c'est que l'ampleur du Cataclysme aurait dû anéantir la quasi-totalité des formes de vie d'Aurilla.

Antiquité (-2000 à -80)

Environ 2000 ans avant l'an 0 du calendrier Egidéen (A.E. ou Avant Egis), les peuplades humaines n'existent que sous la forme de tribus indigènes, éparpillées à la surface des quatre continents. C'est à cette époque qu'ap-

paraissent les premières formes d'écriture, permettant de retracer avec une relative précision l'histoire récente d'Aurilla.

-2000 à -300 : les documents témoignant de cette période de l'histoire sont rares et souvent fragmentaires. Cette époque semble n'être qu'une succession de guerres tribales et de conflits ethniques, entrecoupés de fragiles accalmies. D'éphémères cultures, aujourd'hui oubliées, disparaissent aussi vite qu'elles naissent. C'est une ère violente et barbare, au cours de laquelle les sciences et les technologies ne progressent quasiment pas.

-300 : sur Sühl, deux peuples se partagent le continent. Les Keshites, établis dans les régions tempérées de l'Est et du Nord, fondent progressivement la première civilisation durable d'Aurilla. A l'Ouest, les tribus Suleks, qui subsistent péniblement dans les régions arides bordant le Grand Désert, convoitent avec avidité les fertiles terres Keshites. Au cours des deux siècles suivants, les deux peuples s'affrontent régulièrement dans des conflits territoriaux sanglants.

-250 : plusieurs peuplades barbares du continent Nord se lancent timidement dans la navigation côtière. Certaines tribus colonisent les petites îles proches du continent.

-212 : couronnement de l'Empereur Abbü Medjûl 1er et naissance officielle de l'Empire Keshite.

-100 : la discipline et la supériorité militaire des Keshites leur permettent de remporter une série de victoires décisives sur les tribus Suleks, qui se retranchent dans les oasis du Grand Désert de Nib. Les Suleks construisent leurs premières barges glissantes et adoptent une culture nomade, sillonnant le sable d'oasis en oasis.

-94 : une tribu nomade Sulek découvre avec stupeur une antique Citadelle nichée au cœur du Grand Désert. Pour la première fois dans l'histoire d'Aurilla, l'Humanité établit un contact avec l'ordre séculaire des Sihns. Une relation privilégiée se noue entre les Suleks et les membres de l'ordre.

-80 : les peuples barbares du continent Nord s'organisent en petits Royaumes féodaux. Les sociétés se structurent, les artisanats progressent, les cultures se raffinent, et les continents du Nord et de Sühl entrent dans l'ère médiévale.

Ère médiévale (-80 à 750)

-70 : les forgerons des Royaumes du Nord découvrent le secret de l'acier trempé.

-60 : les Royaumes côtiers du continent Nord, dont les peuples ont désormais acquis une expérience significative dans la navigation, se lancent dans l'exploration maritime. Une expédition établit le contact avec l'Empire Keshite, déjà centenaire et au traditionalisme bien ancré. Les premiers échanges commerciaux s'établissent entre les Suleks, les Keshites et les Royaumes du Nord.

-53 : sur Sühl, une tribu nomade Sulek recueille un jeune Keshite errant dans le Grand Désert. Celui qui se fait appeler Mahalis se présente comme un « Prophète » et prêche le culte pacifique d'un Dieu unique. Pour une raison perdue à l'histoire, ses paroles se propagent comme une traînée de poudre auprès des nomades Suleks, dont les tribus se convertissent les unes après les autres à la nouvelle religion.

-52 : le culte du Dieu unique se répand inexorablement en terre Keshite. Mahalis, accompagné de quelques compagnons Suleks, entame un long

pèlerinage jusqu'à Ségul, la capitale Keshite, avec l'objectif de convaincre l'Empereur d'unifier la nation. Sur leur trajet, les fidèles s'accumulent, embrassant la parole du Prophète. Mais alors qu'il n'est qu'à quelques semaines de la capitale, Mahalis est sauvagement assassiné par des bandits de grand chemin. Ses fidèles accompagnent sa dépouille jusqu'à Ségul, où il est inhumé en martyr dans un endroit tenu secret. L'emplacement exact de la tombe de Mahalis reste, aujourd'hui encore, un mystère.

-40 : le culte du Dieu unique est désormais présent sur l'ensemble du continent Keshite, dont il devient la religion dominante.

-30 : les Suleks découvrent d'importants gisements de métaux et de pierres précieuses dans les reliefs rocheux bordant le Grand Désert. Capitalisant sur ces richesses, les nomades prospèrent ; dans l'Est, les marchands itinérants Suleks font fortune, se sédentarisent, et certains deviennent même de puissants notables des cités Keshites. Secrètement, les nomades Suleks entament des négociations avec les Royaumes du Nord, avec lesquels ils échangent leurs bijoux contre des armes et des armures d'acier trempé.

-27 : Lucus Egis, un jeune et charismatique Roi du Nord, fort d'une immense armée de mercenaires financée par la vente d'armes aux Suleks, part à la conquête des autres Royaumes. Il transporte son armée de victoires en victoires et, en moins de 30 ans, unifie dans le sang la majeure partie des Royaumes du Nord. Certainement inspiré par les Keshites, il fonde son Empire : l'Egide.

0 : le couronnement de Lucus Egis marque le point de départ du calendrier Egidéen (P.E. ou Post Egis), qui reste, aujourd'hui encore, le standard

universel d'Aurilla. Au cours des deux siècles qui suivent, l'Egide est progressivement pacifiée par les héritiers de Lucus. Les derniers fiefs indépendants du continent sont soit absorbés, soit éradiqués, et l'Egide devient un Empire féodal ou s'imposent progressivement un langage et une monnaie uniques.

15 : les Suleks, qui ont lentement noyauté le tissu économique et social Keshite, se révoltent. Les armées nomades envahissent les grandes cités et, aidés par la supériorité de l'acier Nordique, écrasent les forces Keshites. L'Empereur abdique, et les Suleks prennent les commandes de l'Empire. Les Keshites de souche qui refusent de se soumettre sont réduits en esclavage.

80 : les échanges commerciaux entre les deux Empires favorisent la pénétration du culte du Dieu unique en Egide. La nouvelle religion diffuse lentement sur tout le territoire.

235 : l'Empereur Doyl Egis, descendant direct de Lucus, tente d'envahir le riche continent Keshite. Une imposante flotte de navires Egidéens accoste sur la côte nord de Sühl, et une guerre de position débute. Elle fait rage pendant 17 ans avant que l'Egide, incapable de vaincre, ne retire ses troupes exsangues. S'ensuit une longue période de reconstruction, durant laquelle les deux Empires se vouent une haine féroce.

427-428 : à la grande surprise des Egidéens, une petite flottille de navigateurs étrangers débarque sur la côte ouest de l'Egide. L'Athale, qui vient de mettre en œuvre une vaste campagne d'exploration navale, établit un premier contact pacifique avec le continent Egidéen, puis, l'année suivante, avec l'Empire Keshite. Les deux Empires découvrent alors une jeune démocratie toute juste sortie de l'obscurantisme médiéval, mais déjà animée

d'un fort courant humaniste. Des relations commerciales mutuellement profitables s'établissent entre l'Athale et les deux Empires.

450-550 : l'Egide et l'Empire Keshite, inspirés par l'Athale, se lancent eux aussi dans de grandes campagnes d'exploration navale, et de nombreuses nouvelles îles sont découvertes et colonisées. Les deux Empires rétablissent des relations pacifiques. C'est une période d'échanges commerciaux et de prospérité économique durant laquelle l'Athale est considérée comme un phare culturel mondial.

563 : l'Empire Keshite, désormais dirigé par une dynastie Sulek, fait face à la révolte de ses esclaves, soutenus par la population Keshite de souche. Le soulèvement contraint l'Empereur à déclarer l'abolition de l'esclavage et l'égalité des peuples Keshites et Sulek. Symboliquement, l'Empereur prend pour épouse une aristocrate Keshite héritière de la dynastie Medjûl, permettant ainsi à la lignée fondatrice de l'Empire de reconquérir le trône. Officiellement, il n'existe désormais plus de distinction possible entre les Keshites et les Suleks. Dans les faits, les Suleks, qui accaparent toujours la plupart des postes proches du pouvoir, conservent leur mainmise sur l'Empire.

589 : une expédition Egidéenne accoste les terres gelées du continent austral, Ilok. Pour la première fois dans l'histoire d'Aurilla, un premier contact avec une population indigène tourne au bain de sang. Redoutant visiblement l'invasion, les barbares Ilokas rejettent violemment les Egidéens à la mer. Les rares survivants de l'expédition témoignent d'un massacre d'une sauvagerie inouïe.

590-730 : l'Athale et l'Empire Keshite tentent tour à tour d'aborder les côtes glacées d'Ilok, mais leurs navires se

heurtenant systématiquement à l'hostilité des barbares. Le continent Sud reste, pendant près de deux siècles, un territoire inhospitalier, inaccessible et inexploré.

~**750** : un élan scientifique sans précédent est à l'origine d'importantes avancées dans diverses disciplines comme la mécanique, la médecine, la chimie ou l'architecture. L'imprimerie et les premières machines à vapeur apparaissent, marquant les débuts de l'ère moderne.

Ère moderne (750 à 883)

746-771 : en Egide, un mouvement insurrectionnel s'oppose ouvertement à l'autorité de l'Empereur, et des affrontements larvés malmènent l'Empire durant près de trente ans. En 771, la rébellion subit un grave revers avec l'arrestation et l'exécution publique de la plupart de ses meneurs. Officiellement, le mouvement est décapité, mais l'opinion populaire reste fondamentalement hostile à l'Empereur Egidéen.

764-766 : à la surprise de tous, les peuples Ilokas lancent un assaut éclair et parfaitement coordonné contre l'Empire Keshite. Malgré leur discipline militaire, les Keshites sont pris de court par la sauvagerie de l'attaque. L'Empire est sauvé in extremis par une intervention de l'armée Athaléenne, qui parvient à repousser les troupes Ilokas.

~**780** : en dépit de leur désorganisation, les insurgés Egidéens poursuivent leur lutte contre les forces Impériales. Dans le dernier quart du huitième siècle, l'insurrection trouve un allié providentiel dans l'Athale, qui appuie secrètement le mouvement révolutionnaire.

790-792 : le mouvement insurrectionnel Egidéen, armé et soutenu par

l'Athale, organise un soulèvement populaire à l'échelle du continent. La révolution dure deux années durant lesquelles l'Egide est à feu et à sang. En 792, le Palais Impérial de Tyrse est finalement investi par les rebelles, et l'Empereur Grar Egis sommairement exécuté. Après huit siècles d'un régime Impérial, l'Egide adopte un gouvernement démocratique. L'Athale encourage son essor scientifique, économique et social.

792-870 : au cours du siècle suivant, l'Egide et l'Athale évoluent de concert et entrent dans une nouvelle ère. Les sciences et les technologies progressent rapidement, et l'industrialisation se met graduellement en place. Autour de 870, les deux continents atteignent un niveau technologique comparable à celui du début du XXème siècle sur Terre.

876 : la paix précaire qui règne sur Aurilla est rompue le 7 Février, avec l'assassinat d'un diplomate Egidéen à Dyken, la capitale Athaléenne. Les relations entre les deux nations se tendent, l'Egide soupçonnant les services secrets Athaléens - le SPZ - d'être à l'origine de l'attentat. Malgré des appels du pied répétés de la part des deux nations, l'Empire Keshite, fidèle à ses principes de neutralité, se tient en retrait des tensions diplomatiques.

878 : à l'apogée des tensions, l'Egide déclare la guerre à l'Athale. Les forces Egidéennes débarquent sur les côtes Est du continent Athaléen et un long conflit débute. Durant cinq ans, les deux nations s'affrontent dans des guerres de tranchées sanglantes. En 883, l'Athale, écrasée par la mécanique de guerre Egidéenne, capitule.

Hégémonie (883 à 950)

883 : le passage de l'Athale sous domination Egidéenne, marque le début de l'Hégémonie, qui durera plus de 60

ans. C'est une période sinistre de l'histoire d'Aurilla : l'Egide bascule lentement dans la dictature et l'obscurantisme, les répressions sont violentes et les libertés individuelles progressivement abolies.

937 : l'Egide, qui montre de nouvelles velléités de conquête, tente d'envahir les côtes Nord de l'Empire Keshite, sans succès : les Keshites ont mit à profit les années qui ont suivi la chute de l'Athale pour consolider leurs défenses. Les forces armées Egidéennes sont rejetées à la mer.

941-949 : alors que l'armée Keshite résiste difficilement aux assauts répétés de l'Egide, les Sihns, qui jusque-là demeuraient reclus dans leur Citadelle, prennent la mer à destination d'Ilok. Ils en reviennent avec une promesse d'alliance avec les micro-états Ilokas. A l'été 947, les deux alliés mènent une contre-offensive en Athale, qui est libérée à la fin de l'année 949. L'Hégémonie Egidéenne est alors fortement affaiblie, mais les trois alliés se refusent à affronter frontalement l'Egide, dont l'armée est encore trop puissante. La coalition préfère organiser un blocus économique.

Ère contemporaine (950-1173)

950 : Aurilla entame un nouveau cycle de reconstruction. Au cours de cette période de paix relative, l'Athale prend une avance scientifique et technologique considérable sur les autres nations. A l'inverse, l'Empire Keshite connaît un fort repli identitaire, tandis que sur Ilok, les micro-états commencent à caresser l'idée d'une nation unifiée.

978 : trente ans après la fin de l'Hégémonie, l'Egide semble enfin avoir calmé ses velléités d'invasion. La coalition se résout à lever le blocus économique, et les échanges commerciaux

se rétablissent progressivement entre l'Egide et ses anciens adversaires.

988 : début de la conquête spatiale. L'Egide et l'Athale se lancent dans une compétition effrénée pour envoyer le premier homme dans l'espace. L'Egide est la première nation à concevoir une navette spatiale fonctionnelle, mais son lancement est un échec dramatique : ses propulseurs explosent quelques secondes après le décollage, entraînant la mort des six membres d'équipage. C'est le début d'une longue série d'échecs pour l'Egide.

993 : après plusieurs tentatives infructueuses, une navette spatiale Athaléenne parvient enfin à quitter l'atmosphère d'Aurilla. La navette et son équipage orbitent durant 116 heures autour de la planète avant de retourner sur le continent. Quelques mois plus tard, l'Egide parvient également à expédier sa première mission dans l'espace.

1000 : l'Egide marque brillamment la fin du premier millénaire en envoyant un équipage dans l'anneau d'astéroïdes qui ceinture Aurilla. La mission y établit une base éphémère, et en ramène un large éventail d'échantillons de roches et de régolithe.

1001-1039 : durant près de 40 ans, les missions spatiales à destination de la ceinture d'astéroïdes se succèdent à un rythme métronomique, et de nombreux satellites artificiels sont mis en orbite par l'Athale et l'Egide. L'engouement du public pour la conquête spatiale s'éteint peu avant 1040, et les missions sont progressivement abandonnées. Les organismes d'aérospatiale subsistent avec des crédits limités.

1056 : le département d'aérospatiale Egidéen s'effondre, faute de crédits. Ses infrastructures sont rache-

tées pour une bouchée de pain par deux Corporations, Orbitalis et Prime-link.

1122 : les quatre continents adoptent une monnaie unique, l'Étalon Commercial Universel (ECU).

1133 : une première ébauche du Réseau mondial est mise en service, et la plupart des foyers d'Aurilla s'y connectent au cours des dix années suivantes. C'est le début de la mondialisation, et la planète s'adapte progressivement à la nouvelle donne économique qui accompagne l'expansion du Réseau.

1144 : le Réseau relie désormais les quatre continents. Il est omniprésent et devient indispensable à la vie de chaque citoyen.

1155 : la Guerre Totale éclate. L'Athale, qui préparait secrètement sa machine de guerre depuis plusieurs années, lance une offensive massive en direction de l'Egide. Prises au dépourvu, surpassées par la supériorité technologique de l'Athale, les forces Egidiennes capitulent en moins de deux ans. L'Egide passe sous occupation Athaléenne.

1157 : les forces militaires Athaléennes tentent d'envahir la côte Ouest du continent Keshite, mais les stratégies Athaléens sont victimes d'un excès de confiance, et le conflit s'enlise dans le Grand Désert.

1158 : la guerre prend brutalement fin avec l'explosion d'une bombe cataclysmique à la surface du continent Athaléen. La nation est instantanément annihilée, et son armée d'invasion, décapitée, capitule deux semaines plus tard. Au total, la Guerre Totale aura fait près de 180 millions de morts, et entraîné la disparition définitive de la civilisation Athaléenne. L'origine de la bombe reste un mystère, et,

aujourd'hui encore, aucune nation n'en revendique la responsabilité. L'épicentre de la détonation, situé au centre géographique exact du continent Athaléen, est désormais appelé le Point Zéro.

1159 : les retombées radioactives de la bombe rendent le continent Athaléen inhabitable, probablement pour plusieurs siècles. Les Athaléens survivants, désormais apatrides, s'organisent pour assurer leur survie. En Egide, les réfugiés issus des forces d'occupation sont victimes de Purges violentes. Certains parviennent à fuir les représailles en s'exilant vers l'Empire Keshite ou vers Ilok. Pour protéger les réfugiés, le gouvernement Egidéen érige en urgence des camps « temporaires », les Enclaves, ou s'entassent civils et ex-militaires Athaléens.

1162 : la Corporation Macrolab commercialise les premiers logiciel Prédicatifs, dont les performances restent encore très modestes. Leur coût prohibitif les réserve aux secteurs Corporatistes et gouvernementaux. L'Egide est la première nation à introduire la Prédicative dans ses ministères.

1163 : Macrolab s'associe à une Corporation Keshite, Oni Katan, qui développe les premiers prototypes de supercalculateurs quantiques. Les trois années qui suivent, la puissance analytique des logiciels Prédicatifs croît exponentiellement grâce à l'informatique quantique, permettant des prédictions de plus en plus précises. Chaque Corporation, chaque gouvernement, dispose désormais d'une cellule d'analyse Prédicative pour des applications essentiellement économiques, scientifiques et militaires. Les coûts de cette technologie restent encore trop élevés pour permettre sa démocratisation.

1164 : après des siècles de conflits ethniques, les micro-états Ilokas

s'unissent et fondent la Fédération des États Libres. Cette jeune nation, qui affiche une stabilité jusqu'alors improbable, apparaît comme un paradis fiscal pour de nombreuses Corporations. Les gisements d'Isothorium Fédérés sont nationalisés, et des licences d'exploitation sont concédées aux Corporations étrangères.

1166 : Macrolab commercialise les premiers logiciels Prédicatifs à destination du grand public. C'est une révolution culturelle planétaire, qui permet à chaque particulier d'accéder à des services Prédicatifs d'aide à la prise de décision. Macrolab devient la Corporation la plus importante d'Aurilla.

1167 : Altech, une petite entreprise de micro-électronique, utilise un logiciel Prédicatif pour faire fructifier son portefeuille boursier. Elle rachète en quelques mois une multitude de petites entreprises déficitaires, et acquiert ainsi le capital et la dimension d'une petite Corporation. Altech devient Avantech.

Appâtées par le gain, de nombreuses entreprises suivent son exemple, et le mouvement prend une ampleur démesurée. En quelques semaines, les transaction financières planétaires ne sont plus soumises aux lois du marché, mais aux estimations des algorithmes Prédicatifs, aveuglément suivies par des millions d'actionnaires. Les mouvements de capitaux anarchiques se succèdent à un rythme effréné, entraînant la faillite d'un nombre incalculable de petites entreprises. Le système économique mondial, totalement dérégulé, sombre dans le chaos.

Alors que la fragile économie Fédérée est sur le point de s'effondrer, son Sénat en appelle aux gouvernements Egidéen et Keshite pour une action conjointe. Fin 1167, les trois nations adoptent le Traité de Régulation des

Échanges Inter-Communautaires (TREIC), qui interdit désormais l'usage de la Prédictive dans les projections boursières.

1168 : black-out planétaire. Au cours de la nuit du 3 Août, le virus "Unita" contamine l'ensemble des postes informatiques connectés au Réseau, provoquant une panne informatique mondiale. Durant 17 longues heures, l'humanité retourne à l'âge de pierre. Les infrastructures informatiques sont progressivement rétablies le 4 Août, mais, dans l'intervalle, une quantité inimaginable de données sont perdues. L'économie, déjà fragilisée l'année précédente, frôle à nouveau la catastrophe. Les responsables du black-out restent inconnus.

1170 : un homme dévaste un District entier de Tyrse, la capitale Egidéenne, par sa seule force psychique. L'onde de choc de ce qu'il est désormais convenu d'appeler "l'accident Psionique" fait près de 13 000 victimes et cinq fois plus de blessés. Après trois mois d'investigations, les Sections Spéciales d'Enquête (SSE) Egidéennes découvrent l'existence d'un projet eugénique mené par les laboratoires Gentech, dont Kahn Kessler, le responsable de l'accident, était l'un des sujets d'expérience.

Face au scandale, la direction de Gentech s'oppose aux perquisitions en invoquant le droit au secret industriel, et se fortifie dans les locaux de son siège social. Après deux jours de tractations infructueuses, un contingent des Forces Spéciales d'Assaut (FSA) investit l'immeuble par la force. Mais forces de l'ordre se heurtent aux milices privées de la Corporation et l'opération tourne au bain de sang. Les affrontements donnent le temps au directeur de Gentech de détruire l'essentiel des documents liés au projet eugénique, avant de mettre fin à ses jours.

Les suites de l'enquête font rapidement apparaître que Kessler n'était pas l'unique cobaye : des rapports fragmentaires indiquent que, quelques jours avant l'accident, une vingtaine d'autres sujets porteurs de mutations Psioniques étaient relâchés en Egide. Rien ne permet de déterminer leur identité exacte.

1171 : plusieurs incidents Psioniques surviennent un peu partout dans le monde. Alors que des groupuscules radicaux prônent l'éradication des mutants, une petite communauté scientifique concernée par leur sort crée en Egide une Organisation indépendante pour la Recherche et l'Étude des Psioniques (OREP). La structure essuie de nombreuses critiques, en particulier concernant l'origine opaque des fonds à l'origine de sa création. Malgré la polémique, les membres de l'OREP exposent rapidement un scandale : le corps de Kessler aurait disparu peu de temps après les événements de 1170.

Qui s'en est emparé ?

Et pourquoi ?

Fin 1171, après plusieurs mois d'enquête, l'OREP retrouve la trace d'un Psionique dans les étendues glacées du Nord de l'Egide. Entourant leur découverte du plus grand secret, trois membres de l'organisation organisent une rencontre avec le fugitif dans un lieu isolé. Mais au moment d'établir le contact, deux individus armés abattent le Psionique avant de prendre la fuite.

L'OREP s'indigne devant une humanité indifférente.

1172 : des affrontements sporadiques mais spectaculaires surviennent un peu partout sur la planète entre des Psioniques et ce qu'il est maintenant convenu d'appeler les

"Traqueurs". Ces énigmatiques individus, dont l'unique objectif semble être l'extermination pure et simple des mutants créés par Gentech, ne revendiquent aucune affiliation.

Cette année-là, trois Psioniques de plus perdent la vie.

1173 (Aujourd'hui) : la Guerre Totale est terminée depuis bientôt quinze ans, mais le conflit a durablement marqué les corps et les esprits. Les nations pansent leurs dernières blessures, et leurs peuples affrontent désormais de nouveaux défis, économiques, politiques et sociétaux.

En Egide, les Enclaves, qui ne devaient être qu'une solution temporaire, persistent faute d'alternative. Les réfugiés Athaléens s'y organisent en micro-sociétés autonomes, sur lesquelles les forces de l'ordre Egidiennes n'ont que très peu de prise. Leurs difficiles conditions de vie ont favorisé l'apparition de groupuscules radicaux, et les Enclaves, devenues le terreau de mouvements terroristes,

sont désormais sources d'importantes tensions sociales en Egide.

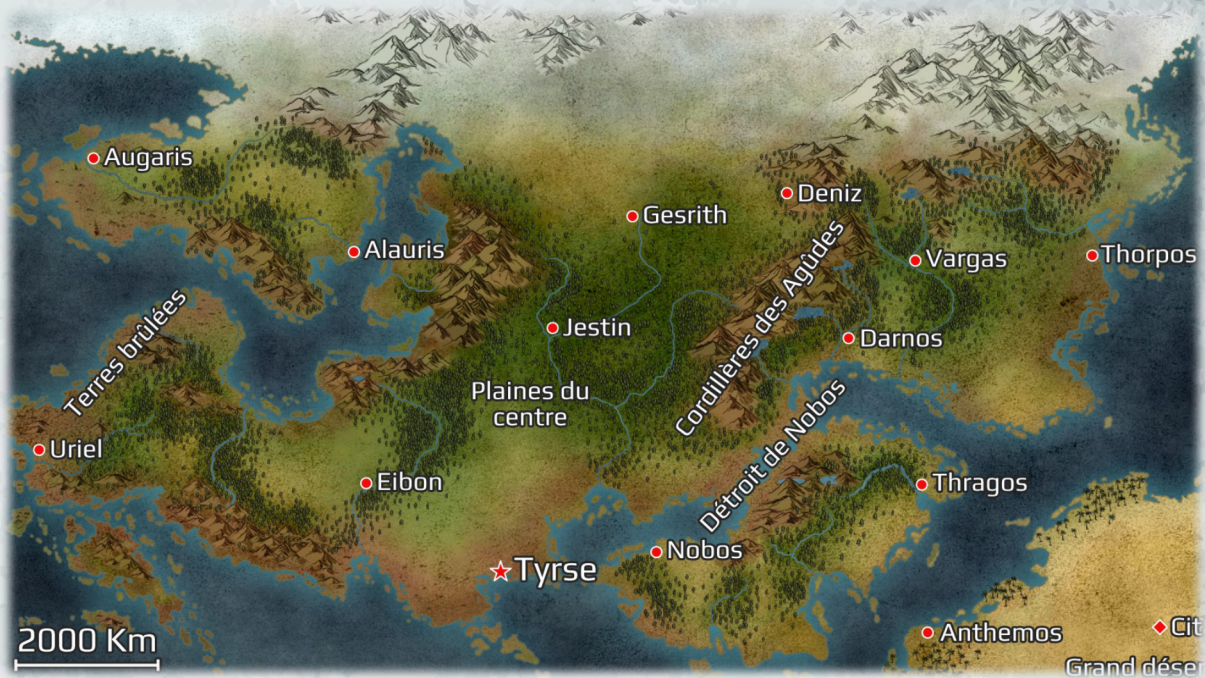
Sur le continent de Sühl, les vieilles rancœurs entre Suleks et Keshites resurgissent. Un souffle contestataire agite les cités, auquel le régime Impérial, vacillant, répond par l'oppression. Plus que n'importe où ailleurs, le traditionalisme millénaire de l'Empire se heurte durement aux progrès scientifiques et culturels.

Quand à la Fédération, c'est une nation fragile, dont le gouvernement tente d'unir des peuplades aux cultures parfois inconciliables, par la force s'il le faut. L'accès à ses riches gisements d'Isothorium, élément essentiel à l'industrie de l'énergie, fait l'objet de rivalités entre grandes puissances qui bouleversent l'économie planétaire.

En 1173 Aurilla est, comme toujours, un monde troublé, mais un monde en paix.

Pour combien de temps encore ?

Egide



Climat et Géographie

L'Egide est le plus vaste des quatre continents. Sa position dans l'hémisphère Nord lui confère un climat majoritairement tempéré dans les trois quarts Sud de son territoire, et polaire dans son quart Nord.

Le continent est traversé par deux majestueux massifs montagneux, entre lesquels se coulent de vastes plaines vallonnées et boisées. De façon générale, le cœur de l'Egide est un territoire fertile, au climat tempéré, parsemé de petites villes rurales autour desquelles s'étendent les exploitations agricoles démesurées de la Corporation Atlas.

A l'Ouest du continent, les régions côtières portent encore les stigmates de la Guerre Totale, qui leur valent de

puis le surnom de « Terres Brûlées ». C'est une région recluse, en pleine réhabilitation, dont les cités encore en ruines abritent des populations marginalisées.

On trouve au Nord, proches du pôle, les régions les moins hospitalières d'Egide, de vastes étendues glacées et dépeuplées où les nuits s'allongent démesurément à l'approche de l'hiver.

Au Sud, Tyrse, la capitale Egidéenne, prospère au cœur des terres rouges et verdoyantes des Grands Canyons. C'est un territoire riche et ensoleillé, dont les splendides rivages attirent les populations les plus aisées.

Quant à l'Est du continent, c'est une région côtière grise et austère, coincée entre les massifs montagneux et



l'océan, battue par des vents violents, où fleurissent les industries lourdes et polluantes d'Egide.

Démographie

La population Egidéenne s'élève à environ 220 millions d'habitants, dont les trois quarts se concentrent dans les Districts des immenses Mégalopoles Egidéennes. Le reste réside en dehors de ces grandes cités, souvent dans de petites villes rurales de quelques milliers d'habitants.

La population Egidéenne est l'une des plus cosmopolites d'Aurilla, réunissant de nombreuses communautés étrangères. La plus importante est celle des réfugiés Athaléens, dont l'Egide abrite près de 6 millions de représentants, pour la plupart parqués dans de larges Enclaves disséminées sur le territoire.

Morphologie

Les Egidéens de souche ont une morphologie et des caractéristiques physiques de type caucasien : la peau claire, les cheveux blonds, châains, bruns ou noirs, et les yeux le plus souvent marrons ou noirs, plus rarement bleus ou verts.

Ils présentent aussi quelques traits physiques caractéristiques comme un nez aquilin, des cheveux raides et des pommettes hautes. Leur corpulence s'établit autour d'une taille et d'un poids moyens d'1m75 et de 75 Kgs.

Langage

L'Egidéen est la langue officielle sur l'ensemble du territoire, mais l'Athaléen reste dominant dans les Enclaves. Pour des raisons historiques, la plupart des Egidéens parlent couramment l'Athaléen, qui était, avant la guerre, la principale langue employée pour communiquer à l'international.



Culture et Société

La culture économique Egidéenne - historiquement très libérale - favorise la concentration des richesses, ce qui, inexorablement, s'accompagne d'inégalités sociales extrêmement marquées. Même si la classe moyenne citadine est dominante en Egide, le faible taux de chômage structurel de la société Egidéenne dissimule une forte proportion de travailleurs modestes, cumulant parfois plusieurs emplois précaires. A l'autre extrémité du spectre social, l'élite Corporatiste, étatique et médiatique mène une vie privilégiée au cœur des quartiers fortunés des Mégalopoles.

Les modes de vie sont très divers selon que l'on considère les milieux urbains et ruraux. Les grandes cités Egidéennes sont des ruches bourdonnantes qui ne dorment jamais, aux rues peuplées d'une population cosmopolite et hyperactive. Les quartiers les plus centraux sont en général des Districts d'affaires, dont les froides

Quelques prénoms Egidéens

Masculins : Aaron, Adrian, Aiden, Alan, Alec, Alfred, Brandon, Benjamin, Bruce, Byron, Carl, Cole, Damian, Daniel, Davy, Edwyn, Elijah, Elliott, Eris, Ethan, Evan, Ezra, Gabriel, Garrett, Hayden, Ian, Isaac, Jarod, Jasper, Jeffrey, Julian, Justin, Kyle, Liam, Miles, Nelson, Nick, Noah, Nolan, Rico, Ryan, Sacha, Shane, Scott, Silas, Titus, Tom, Tyron, Warren, William, Zackary.

Féminins : Alexa, Alix, Alyssa, Amelia, Amber, Andrea, Anna, April, Aria, Ashley, Astrid, Aurora, Cassie, Cleo, Dana, Daphne, Emily, Erin, Eva, Grace, Hazel, Helen, Ines, Iona, Iris, Isaline, Jade, Jenna, Julia, Joyce, June, Katy, Kayla, Keira, Lana, Lily, Maïa, Mary, Megane, Mila, Naomi, Rachel, Rebecca, Rose, Sarah, Scarlet, Sofia, Stacey, Stella, Tara, Tess, Vicky.

tours de verre et d'acier surplombent des avenues congestionnées. On y trouve les sièges sociaux des grandes Corporations, les ambassades, des édifices historiques, certains bâtiments gouvernementaux, ainsi que les luxueuses résidences des personnalités publiques Egidéennes. Ces quartiers privilégiés côtoient ceux, plus populaires, des Districts touristiques, commerciaux et de loisirs. Un peu plus loin s'étendent les Districts des classes moyennes, généralement de vastes zones résidentielles plus ou moins cossues, érigées autour de centres de vie comme des complexes commerciaux ou de loisirs. Les Districts industriels se concentrent dans les quartiers périphériques, dont l'atmosphère est souvent obscurcie par les dégagements des industries lourdes. L'air y est difficilement respirable, la morbidité importante et le taux de criminalité élevé.

Les populations Egidéennes urbaines bénéficient d'un niveau de vie globalement supérieur à celui des autres nations : l'éducation et les services médicaux sont facilement accessibles et abordables, la sécurité est assurée par une police relativement effi-

cace et l'alimentation, bien que de qualité variable, est abondante et bon marché. La domotique est parfaitement intégrée aux espaces publics des grandes cités et l'accès au Réseau y est gratuit. Les citoyens des Mégalo-poles sont en général hyper-connectés et avides d'informations : l'instantanéité est la règle, et les médias Egidéens, nombreux et puissants, fournissent des flux d'information continus à leur public. Ils accèdent à une vie sociale et culturelle riche et éclectique, avec de nombreux bars, spectacles, musées, restaurants, expositions, holodromes, compétitions sportives... il y en a pour tous les goûts, et pour tous les portefeuilles. La plupart de ces loisirs se concentrent dans des Districts de divertissement bien délimités, illuminés de néons multicolores, denses, grouillants, et à la criminalité rampante. La prostitution et les jeux d'argent sont légaux en Egide, et les plus aventureux pourront se perdre dans les Districts clinquants - et parfois immenses comme le Quartier Rouge de Tyrse - dédiés aux vices et à la luxure.

En milieu rural, l'emploi est souvent dépendant d'un pôle d'activité local, le plus souvent industriel, minier ou agricole. La population est essentiellement ouvrière, aux revenus faibles et au niveau de vie en rapport. L'accès aux soins et à l'éducation est aléatoire, les technologies ont souvent plusieurs années de retard, et certaines régions reculées ont parfois un accès très limité au Réseau. Dans les plus petits villages, les distractions sont rares et se limitent à quelques bars miteux ou noyer ses désillusions dans l'alcool. Certaines villes ouvrières de taille intermédiaire disposent parfois d'hôtels de jeux et de passes sordides, où la prostitution, mal encadrée, dévoile ses facettes les plus glauques. Quelques festivals et compétitions sportives viennent parfois égayer l'ordinaire, mais c'est globalement un vie morose dont beaucoup cherchent à s'extraire

Le Spinball

Les spectacles sportifs sont particulièrement prisés en Egide, et les Stadiums Egidéens accueillent chaque année de nombreuses compétitions de sports collectifs. Le plus populaire est le Spinball, un sport violent, aux règles simples, qui déchaîne les passions et fait stade comble à chaque championnat. La Coupe des Titans est d'ailleurs l'événement sportif le plus attendu de l'année, rassemblant près de la moitié des Egidéens devant leurs écrans pour suivre l'affrontement des meilleures équipes du continent.

Un match de Spinball se déroule en deux manches de 30 minutes, au cours desquelles deux équipes s'affrontent dans une arène métallique pour la possession d'une balle en titane-cobalt. Chaque équipe est composée de quinze joueurs : 6 attaquants, 6 défenseurs, 1 gardien et 2 remplaçants. Les attaquants, souvent considérés comme les vedettes de leur équipe, sont vêtus de protection légères, tandis que les défenseurs et le gardien, plus statiques, disposent de combinaisons renforcées. Tous sont équipés de l'emblématique « gant Spin », un gantelet métallique doté d'un générateur de champ magnétique capable de retenir et de propulser la balle avec célérité. Un joueur marque des points lorsqu'il parvient à placer la balle dans le but du camp adverse, un simple cadre métallique de 3 mètres de large par 2 de haut.

Les blessures, parfois graves, sont fréquentes durant les matchs, en particulier lors des transmissions de balle, et on ne compte plus les côtes cassées ou les commotions cérébrales. Handicaper physiquement ses adversaires fait d'ailleurs partie des règles tacites du jeu, et les joueurs les plus chevronnés (et appréciés !) en abusent.

pour rejoindre la vie urbaine. Quand à la jeunesse rurale, le besoin de tromper l'ennui se traduit souvent par la recherche de sensations fortes dans des excès de sexe, d'alcool, ou de courses sauvages motorisées.

La Prédicative fait partie intégrante du mode de vie des citoyens Egidéens. L'immense majorité d'entre eux dispose d'un accès aux services Prédicatifs,

par l'intermédiaire desquels les médias, les Corporations et les organes d'état abreuvent littéralement leur public de statistiques en tous genres. Qu'il s'agisse des prévisions météo, des conditions du trafic routier, de la santé, de l'économie, de la politique, des relations sociales, sentimentales ou professionnelles, tous les aspects de la vie quotidienne des Egidéens passent par le filtre de la Prédicative.

La détention et le port d'armes sont soumis à l'obtention d'un permis, délivré après examen du casier judiciaire par les autorités Egidéennes. Cette autorisation est valable sur l'ensemble du territoire, mais doit être renouvelée tous les cinq ans.

Religion

L'Egide est une démocratie laïque qui ne reconnaît aucune religion d'état. Néanmoins, la culture Egidéenne reste fortement imprégnée de Mahélisme, dont près d'un quart des Egidéens se revendiquent pratiquants. On trouve d'ailleurs des lieux de cultes dédiés au Dieu unique dans la plupart des villes et villages du continent, le plus souvent d'antiques églises datant de l'ère Impériale.

Économie, ressources naturelles et énergie

L'abondance de ressources naturelles (charbon, acier, énergies fossiles, agriculture...) confère à l'Egide une autonomie considérable vis-à-vis des matières premières. En particulier, les riches gisements miniers de l'Ouest, et l'agriculture intensive des plaines du centre, assurent à eux seuls plus de la moitié de la production de l'acier et des ressources agroalimentaire mondiales.

L'Egide offre aussi un environnement politique, économique et fiscal extrêmement attractif, qui incite de

Le problème Athaléen

A la fin de la Guerre Totale, l'essentiel des réfugiés Athaléens, devenus apatrides, étaient recueillis en Egide et parqués dans des camps d'urgence, les fameuses « Enclaves ». C'était il y a 15 ans.

Depuis, le gouvernement Egidéen n'a encore trouvé aucune solution définitive pour intégrer ces réfugiés à la population. Et les Enclaves, qui ne devaient être que des camps provisoires, perdurent et se muent progressivement en favelas.

Aujourd'hui, si la plupart des réfugiés se sont résignés à leur sort, une minorité activiste s'est progressivement structurée dans les Enclaves. Et depuis environ cinq ans, ces mouvements radicaux recourent à l'ultra-violence, et commettent régulièrement des attentats dans les Mégalo-poles Egidéennes pour revendiquer l'indépendance de leur peuple.

Ce terrorisme aveugle attise évidemment les tensions entre les Egidéens et les réfugiés, mais il provoque surtout une montée en flèche des partis radicaux de part et d'autres des deux camps. Et il n'est pas totalement impossible que des collusions à visées électorales existent entre quelques-uns de ces partis politiques et certains groupuscules terroristes...

nombreuses Corporations à y implanter leurs filiales ou leur siège social. Le tissu industriel Egidéen est ainsi particulièrement développé, avec notamment un dense réseau d'industries lourdes et pétrochimiques concentrées sur les côtes grisâtres de l'Est, et un vaste pôle d'entreprises de hautes technologies niché dans la baie du détroit de Nobos.

Du point de vue de sa balance commerciale, l'Egide est le premier exportateur d'acier, de matières premières raffinées, d'équipements de haute technologie et de produits agroalimentaires. Le continent reste néanmoins extrêmement dépendant de l'Isuthorium et des terres rares Fédérés, dont le contrôle constitue l'enjeu

de rivalités économiques et politiques agressives entre les deux nations.

Les principales sources d'énergie en Egide sont les centrales à fission nucléaire et les centrales géothermiques. Les premières alimentent en électricité l'ensemble du territoire, tandis que la géothermie assure le chauffage de près de 80 % des foyers Egidéens.

Transports

En région urbaine et péri-urbaine, la plupart des citoyens Egidéens sont propriétaires d'un véhicule personnel électrique, le plus souvent alimenté par une pile à hydrogène. On trouve encore quelques véhicules équipés de moteurs thermiques, mais la raréfaction du carburant fossile les réserve aux passionnés de vieilles mécaniques.

Le réseau routier Egidéen est particulièrement dense dans les Mégalo-poles, pouvant parfois s'accumuler sur plusieurs niveaux, formant des entrelacs de béton et d'acier s'insinuant entre les gratte-ciels. Malgré sa densité, ce réseau ne parvient jamais à faire face au trafic aux heures de pointe, et certains grands axes restent parfois congestionnés des journées entières. En dehors des grandes cités, les déplacements sur le continent se font par l'intermédiaire d'un réseau autoroutier étendu et très fluide.

Les transports en communs des Mégalo-poles sont fortement développés, et chaque grande cité dispose d'un dense maillage de métros aériens, de bus et de taxis privés desservant la plupart des Districts. Certaines compagnies de transport de luxe proposent des services de véhicules à technologie magnétohydrodynamique (MHD), mais leurs tarifs prohibitifs les réservent à l'élite citadine.

Le réseau ferré est bien développé, et chaque grande cité est reliée à la plupart de ses voisines par des lignes à grande vitesse conçues par la Corporation G&K Industries, le long desquelles des monorails profilés circulent à plusieurs centaines de Km/h. Les déplacements aériens sont bon marché, et chaque Mégalopole dispose d'au moins un aéroport pour ses vols intérieurs, auquel s'adosse souvent un second spécifiquement dédié aux vols internationaux. La Corporation Orbitalis propose depuis quelques années des vols long-courriers suborbitaux, dont le confort et la rapidité inégalés sont très appréciés des passagers.

Politique et gouvernement

L'Egide est une démocratie parlementaire, géographiquement segmentée en treize Circonscriptions, chacune sous la responsabilité d'un Gouver-

neur élu au suffrage direct pour un mandat de cinq ans.

L'ensemble des treize Gouverneurs forme l'Assemblée, qui constitue l'instance dépositaire du pouvoir exécutif en Egide. Son Président, élu par ses pairs lors d'un conclave, fait office de porte-parole du Gouvernement. En 1173, le Président de l'Assemblée est Tobias Sullivan, Gouverneur de la Circonscription de Tyrse.

Si les Gouverneurs disposent d'une large autonomie sur le plan exécutif, leur droit à légiférer reste extrêmement limité. Le pouvoir législatif Egidéen est entre les mains du Sénat, qui compte 163 membres élus selon un scrutin proportionnel pour un mandat de trois ans. Les Sénateurs se réunissent à Tyrse deux fois par mois pour y proposer et voter, à la majorité relative, les lois Egidéennes.

Les partis politiques Egidéens

Même si une multitude de partis de dimensions très diverses coexistent dans l'écosystème politique Egidéen, tous se revendiquent d'au moins l'un des trois principaux courants idéologiques : Libéral, Progressiste ou Conservateur.

Les doctrines économiques et sociales des partis Libéraux sont en faveur d'une dérégulation des échanges et d'un désengagement progressif de l'état vis-à-vis de ses fonctions non régaliennes. Ces partis sont régulièrement inculpés dans des affaires de corruption par les lobbys Corporatistes, ce qui a tendance à nuire à leur image. Leur base électorale est majoritairement citadine et aisée, mais leurs partisans se retrouvent dans toutes les strates de la population, l'idéologie libérale étant fortement ancrée dans la culture Egidéenne.

Les partis Progressistes prônent généralement des politiques économiques et sociales protectrices, réformatrices voir, pour les plus radicaux, révolutionnaires et transgressives. Ces groupements politiques sont en général ouverts à l'intégration des réfugiés Athaléens, et rejettent la financiarisation à outrance de la société Egidéenne. Ils trouvent un écho favorable dans les populations jeunes ou intellectuelles d'Egide.

Les partis Conservateurs favorisent le maintien des valeurs traditionnelles Egidéennes, et ont généralement des positions sur les questions sociales beaucoup plus tranchées que leurs opposants. On y trouve d'ailleurs quelques partis nationalistes très radicaux. Historiquement, les partis Conservateurs sont minoritaires en Egide, et disposent d'un socle électoral plutôt rural et âgé. Mais depuis quelques années, le terrorisme Athaléen provoque une forte montée du nationalisme en Egide, et plusieurs partis extrémistes gagnent du terrain sur l'échiquier politique.

En 1173, l'Assemblée et le Sénat sont de majorité Libérale, avec une opposition essentiellement Progressiste, mais la campagne électorale des Gouverneurs de 1174 approche et pourrait bien rebattre les cartes.



Il arrive parfois que l'Assemblée et le Sénat n'appartiennent pas à la même majorité, ce qui peut entraîner des blocages dans le vote ou l'application de certains textes, le temps que des accords - le plus souvent purement politiques - soient conclus.

Forces de l'ordre

L'Egide dispose de forces de police conventionnelles dont les modalités de recrutement, d'organisation et de fonctionnement sont sous l'autorité directe des Gouverneurs. Leurs effectifs, qui bénéficient généralement d'un entraînement rigoureux, sont dimensionnés pour répondre efficacement à la criminalité ambiante. Leur mission quotidienne consiste à assurer la sécurité des citoyens, à maintenir l'ordre et à instruire les enquêtes criminelles de droit commun.

Certaines sections d'élite, comme les Forces Spéciales d'Assaut (FSA) ont été créées pour intervenir sur des théâtres d'opération à haut risque, comme les prises d'otages ou les attentats terroristes. Ce sont des unités surentraînées, composées des meilleurs éléments issus des forces de police, et qui bénéficient du matériel le plus moderne. Les FSA disposent de 1400 membres actifs, en état d'alerte permanent, et d'autant de réserve. Ces effectifs sont répartis sur huit sites, dont les emplacements, tenus secrets, leur permettent d'intervenir en moins de 45 minutes à n'importe quel endroit du territoire.

Les Sections Spéciales d'Enquête (SSE) constituent une force fédérale d'investigation dont les missions, plus étendues que celles des forces de police traditionnelles, recouvrent les enquêtes fédérales, le renseignement intérieur et le contre-espionnage. Sur le terrain, l'essentiel de leurs investigations concernent le crime organisé, la criminalité financière et les réseaux

Les Banques Génétiques

En 1165, le Sénat votait une loi exigeant le référencement génétique de chaque individu résidant ou transitant sur le territoire Egidéen. Depuis cette date, toutes les séquences ADN collectées sont centralisées dans les Banques Génétiques Egidéennes (BGE), une base de données gouvernementale dont les serveurs sont entretenus par Macrolab sous l'autorité d'une section spéciale des SSE.

Aujourd'hui, les BGE - qui recensent désormais le patrimoine génétique de près de 95% des citoyens Egidéens - constituent un outil d'identification judiciaire indispensable aux enquêtes criminelles des forces de l'ordre.

Mais certains se demandent si ce référencement généralisé de la population n'a pas un objectif moins avouable.

terroristes. L'agence, dont le siège est à Tyrse, dispose d'une antenne dans chaque Mégalopole Egidéenne, et ses membres peuvent ainsi initier ou se saisir de n'importe quelle enquête locale, dès lors qu'elle présente un lien, même ténu, avec leurs investigations. Leurs pouvoirs sont particulièrement étendus : à l'exception des forces armées, ils sont l'unique autorité Egidéenne à avoir juridiction sur l'ensemble du territoire, à pouvoir décréter une quarantaine ou encore instaurer un couvre-feu. Les agents des SSE disposent par ailleurs d'accréditations leur permettant - théoriquement - d'accéder sans restriction à la totalité des administrations Egidéennes. Dans les faits, leurs réquisitions, parfois autoritaires et arbitraires, sont rarement appréciées par les autres services, et certaines administrations se plient plus difficilement que d'autres à leurs demandes.

La direction des SSE est notoirement très politisée, les directeurs d'antenne étant souvent très proches des Gouverneurs de leur Circonscription. Il est d'ailleurs probable qu'en marge de leurs prérogatives, les SSE aient déjà mené des enquêtes à finalités poli-

tiques. Certaines théories conspirationnistes affirment même que l'influence des SSE est telle que l'agence formerait un État dans l'État, avec son propre agenda. Quelle que soit la réalité, les SSE restent perçus avec un mélange ambivalent de crainte et de fascination par la population Egidéenne.

Justice

Le système judiciaire Egidéen est complexe, et - théoriquement - totalement indépendant des pouvoirs législatifs et exécutifs incarnés respectivement par le Sénat et l'Assemblée. Le principe de présomption d'innocence y est central, et c'est à l'accusation de prouver la culpabilité d'un prévenu.

L'instruction d'une affaire judiciaire est généralement menée par les forces de police conventionnelles, sous l'autorité d'un procureur. Dans certaines affaires relevant de la sécurité nationale, l'instruction est directement menée par les SSE, sous l'autorité du Gouverneur de la Circonscription où intervient l'enquête.

La magistrature Egidéenne s'articule autour de plusieurs cours, souvent engorgées, dont les plus hautes instances sont chargées des affaires les plus graves, complexes, politiques et/ou médiatiques - parfois les quatre à la fois. Les procès de droit commun sont généralement conduits en présence d'un avocat de la défense, du procureur et d'un magistrat. Ce dernier a pour rôle d'arbitrer les débats, de veiller à la régularité des procédures et de prononcer les peines. Celles-ci s'expriment le plus souvent sous la forme de sanctions financières, éventuellement assorties de peines de prison.

Pour les crimes capitaux jugés en Haute Cour de Justice, c'est un jury composé de treize membres civils - désignés aléatoirement dans la popula-

Prédictive judiciaire

Depuis 1171, le Sénat envisage sérieusement d'autoriser l'usage de la Prédictive dans les procès de droit commun. Le projet de loi, tel qu'il est envisagé, propose d'exploiter les capacités analytiques des algorithmes Prédictifs pour supprimer toute forme de subjectivité dans la prononciation des verdicts. Dans les faits, l'objectif est surtout d'accélérer les procédures judiciaires et de désengorger les tribunaux.

Malgré une opinion publique partagée à l'idée de remettre son système judiciaire entre les mains d'un algorithme mathématique, des essais pilotes sont actuellement menés dans plusieurs tribunaux d'Egide. Et ces premières expérimentations, si elle se révèlent concluantes, pourraient rapidement ouvrir la voie à une généralisation de la Prédictive Judiciaire en Egide.

tion des treize Circonscriptions - qui décide du verdict. Les peines prononcées sont généralement très lourdes, pouvant aller de l'emprisonnement à perpétuité jusqu'à la peine de mort, légale en Egide.

Les complexes pénitentiaires sont généralement installés à l'extérieur des Mégalopoles, dans des régions isolées, le plus souvent en rase campagne. Ils se présentent sous la forme d'un ensemble de bâtiments fortifiés, cerclés de hautes murailles de béton et d'acier, et étroitement surveillés. Les criminels y développent souvent un univers clandestin complexe et dangereux, avec ses codes, ses clans, ses rites et son économie parallèle. La répression y est forte et les dérives nombreuses, en particulier lorsque la gestion des infrastructures pénitentiaires est confiée au secteur privé et à sa politique de rationalisation déshumanisée.

Corruption

La corruption est sévèrement sanctionnée en Egide, et la plupart des administrations en sont relativement

épargnées. Il arrive parfois que des membres des forces de l'ordre tombent sous l'influence du crime organisé, mais ces situations restent toujours exceptionnelles.

Paradoxalement, c'est au plus haut niveau du gouvernement que la corruption gangrène l'Egide : une multitude de lobbys Corporatistes gravitent autour des élites, usant de tous les leviers possibles pour influencer les décideurs. Leurs cibles privilégiées sont les Sénateurs, dont il suffit parfois d'acheter quelques voix pour gagner un vote sénatorial en faveur d'intérêts Corporatistes.

Forces armées

Compte tenu de l'importance de ses effectifs, de la qualité de son matériel et de son budget particulièrement conséquent, l'armée Egidéenne constitue probablement la force militaire la plus puissante d'Aurilla.

Son contingent, qui s'organise très classiquement en forces terrestres, aériennes et navales, est réparti de façon homogène sur le territoire Egidéen. Les bases militaires sont généralement établies à proximité immédiate des Mégalofoles, tandis que les centres de recherche sont plutôt ins-

tallés dans des régions isolées, le plus souvent dans le Nord du continent.

Depuis la fin de la Guerre Totale, des camps militaires sont systématiquement adossés aux Enclaves. Officiellement, leur rôle est d'assurer le maintien de l'ordre et la protection des réfugiés, mais, dans les faits, l'essentiel de leur mission consiste à circonscrire les populations Athaléennes.

En temps de paix, les militaires Egidéens sont directement placés sous l'autorité de l'Assemblée. Des troupes peuvent être mobilisées à la demande d'un Gouverneur, mais uniquement après consultation et accord de ses pairs. A l'exception de leur mission de surveillance des Enclaves, les militaires interviennent rarement dans la vie civile Egidéenne : des troupes sont parfois mobilisées à l'occasion d'attentats terroristes ou de catastrophes naturelles de grande ampleur, mais uniquement lorsque les forces de l'ordre conventionnelles se révèlent insuffisantes pour traiter l'urgence de la situation.

En temps de guerre, les forces armées Egidéennes sont sous l'autorité directe du Président de l'Assemblée, qui obtient de fait les pleins pouvoirs exécutifs.



Empire Keshite



Climat et Géographie

Sühl, le continent Keshite, est situé en zone équatoriale, et bénéficie majoritairement d'un climat subtropical sur son tiers Ouest et tropical dans ses régions Nord et Est. Seules ses terres les plus au Sud profitent d'un climat relativement tempéré.

Schématiquement, le continent se divise en trois grands territoires distincts - appelés Saâgs - délimités par des formations naturelles.

Le Saâg de Nib, dont l'essentiel des terres est occupé par le Grand Désert -

foyer historique des nomades Suleks - est bordé à l'Est par la verdoyante chaîne des monts d'Ikeleh. C'est un territoire aride, dont la monotonie de sable n'est brisée que par de rares oasis, et qui abrite en son cœur l'antique Citadelle Sihn.

A l'Est, le Saâg de Shûr bénéficie d'un climat plus doux, et offre ainsi des terres riches et verdoyantes. On y trouve les antiques cités Keshites, ancrées au cœur de la savane telles des bijoux dans leur écrin.

Plus au Sud, au cœur du continent, les Terres Vierges d'Abai abritent une

Empire Keshite

vaste jungle tropicale. C'est une région au climat humide, à la végétation dense et à la faune féroce.

Démographie

Deux peuples, morphologiquement et culturellement très différents l'un de l'autre, coexistent dans l'Empire : d'un côté les Suleks, originaires du Grand Désert, de l'autre les Keshites de souche, issus des riches terres du Saâg de Shûr. En additionnant les deux peuplades, l'Empire totalise approximativement 170 millions d'habitants, avec un équilibre d'environ deux tiers de Keshites pour un tiers de Suleks.

La population se répartit de façon très hétérogène sur le continent : si l'immense majorité se concentre dans le Saâg de Shûr avec une mixité presque parfaite, le Grand Désert de Nib compte moins de 20 millions d'habitants, quasi-exclusivement d'origine Sulek. A l'inverse, les Terres d'Abai abritent environ 50 millions d'individus, pour la plupart des Keshites de souche résidant dans de petites villes en lisière de la jungle tropicale.

Morphologie

Les Keshites ont la peau très mate, les yeux marrons, bleus ou verts, et les cheveux châtons ou noirs, raides ou bouclés. Ils ont souvent des lèvres fines et des traits anguleux. Comme les Egidéens, leur corpulence est globalement dans la moyenne.

Les Suleks ont une peau noire d'ébène, les yeux le plus souvent noirs ou marrons, et les cheveux noirs et crépus. Leur trait facial le plus caractéristique est leur nez, plus ou moins épaté. Leur corpulence est légèrement supérieure à la moyenne d'Aurilla, en particulier chez les nomades Suleks.



Langage

Le Keshite est la langue officielle de l'Empire, mais une multitude de dialectes régionaux persistent, notamment dans les territoires les plus reculés du continent. Le Sulek, en particulier, est toujours très employé par les nomades du Grand Désert. L'Athaléen est largement maîtrisé dans les régions urbaines et péri-urbaines, mais beaucoup plus rarement en dehors.

Culture et Société

L'Empire Keshite est la plus ancienne civilisation d'Aurilla, et son riche patrimoine historique, artistique et culturel fait la fierté de ses citoyens. C'est une nation profondément religieuse et traditionaliste, fortement imprégnée de Mahélisme, et dont la structure sociale reste très patriarcale. Les femmes tiennent toujours une place de second rang dans la société Keshite, et n'accèdent que très rarement à des postes à responsabilité.

Quelques prénoms Keshites

Masculins : Adil, Ahmed, Alam, Ali, Akil, Amir, Aziz, Bilal, Borhene, Chafik, Dalil, Daoud, Driss, Elarabi, Eli, Fahdi, Faraj, Farid, Faris, Ghassan, Ghulam, Jamal, Habib, Haji, Haroun, Hashim, Khalil, Kheder, Karim, Madani, Mahir, Malik, Nacer, Nadir, Naïm, Nasim, Nayir, Omar, Ousmane, Rabah, Rayan, Reda, Salif, Shen, Sohan, Sofiane, Tarek, Walid, Yacine, Younes, Youssef.

Féminins : Alya, Amina, Anissa, Aycha, Baya, Bouchra, Chafia, Dalila, Delina, Djamilia, Donia, Esmâ, Fathia, Fida, Hana, Hiba, Husna, Jana, Kamila, Kenza, Kheddi, Leïla, Lina, Malika, Melina, Mouna, Nadia, Naya, Nessya, Nora, Rania, Sadia, Salma, Samia, Samira, Sara, Soraya, Tania, Yasmine, Youssra, Zafira, Zahra, Zohra.

Quelques prénoms Suleks

Masculins : Adewale, Alioune, Amadou, Akou, Ashanti, Baako, Badi, Baharat, Bakao, Bakir, Bogoma, Fallou, Ganir, Hashaan, Imanu, Issa, Issaka, Jabar, Kalo, Kebe, Khemi, Kofi, Kwame, Määr, Maba, Mapo, Masego, Maboko, Mahwete, Mawasse, Moussa, Mobo, Mosi, Naago, Nomba, Sakar, Sekou, Talib, Wagane, Wassour, Wassim, Yazid, Yogoba, Yombe, Zuman, Zuba.

Féminins : Adia, Afia, Aina, Akoua, Assima, Athia, Bintou, Demba, Diouma, Elkia, Falla, Iman, Jalia, Kanefer, Kesi, Khadesa, Khouidia, Kimia, Kunto, Lissa, Madena, Meïssa, Miharu, Naala, Nia, Nouha, Nuru, Nyelet, Rama, Salimata, Sanäa, Sauda, Seli, Siga, Shani, Soa, Tabara, Tali, Talia, Tiaba, Tishala, Zalika, Zula.

Les Keshites cultivent l'art de manier le verbe et les idées, et l'on retrouve ce goût pour les joutes oratoires dans toutes les strates de la société. L'élite intellectuelle de l'Empire est d'ailleurs particulièrement friande des longues rencontres philosophiques qui prennent place dans les salons raffinés de la capitale, et cette éloquence presque naturelle explique probablement pourquoi l'Empire produit quelques uns des meilleurs diplomates d'Aurilla.



A un niveau plus populaire, les rencontres sportives sont également très suivies, en particulier les compétitions de Spinball et les combats d'arènes, qui, même s'ils ne sont qu'une pâle copie des combats de gladiateurs d'antan, n'en restent pas moins des spectacles violents particulièrement appréciés des Keshites. Les divertissements plus subversifs, comme les jeux d'argent et la prostitution, sont officiellement prohibés par décret Impérial.

On trouve néanmoins des maisons closes et des salles de jeu clandestines un peu partout sur le territoire, très souvent tolérées par les autorités, en particulier dans les régions les plus rurales.

Les grandes cités Keshites sont généralement des villes spacieuses, hyper-technologiques, dont l'architecture moderne s'intègre harmonieusement aux bâtiments traditionnels et aux édifices historiques. Les citoyens accèdent au meilleur de la technolo-

Les Sihns

L'antique ordre des Sihns reste, aujourd'hui encore, une énigme.

La Citadelle, découverte il y a près d'un millénaire au cœur du Grand Désert de Nib par les nomades Suleks, est à ce jour l'unique foyer connu de l'ordre. C'est au cœur de ses fortifications, nichées au plus profond d'une oasis verdoyante, que les jeunes apprentis suivent la sévère formation qui fera d'eux des Sihns accomplis. Les membres de l'ordre y vivent une vie austère, en autarcie totale, subsistant de la culture de leurs terres et des quelques offrandes Suleks. Selon la légende, la tour centrale abrite les quartiers du Sihnarque, l'énigmatique maître de l'ordre, dont l'actuel représentant serait presque centenaire.

Les terres occupées par l'ordre sont souveraines, conséquence d'un accord - toujours en vigueur - passé avec l'Empereur lors de la révolte Keshite de 563. Un autre volet de cet accord impose que tous les orphelins de sexe masculin nés sur le continent soient remis à la Citadelle à l'âge de 7 ans, permettant ainsi à l'ordre d'assurer le renouvellement de ses effectifs. Pour les Suleks, c'est même un honneur de remettre l'un de leurs orphelins à la Citadelle, et l'événement fait toujours l'objet d'une cérémonie solennelle.

Les relations entre les Sihns et les Keshites sont extrêmement ambiguës : à la fois craints, et respectés, les membres de l'ordre bénéficient d'une aura presque mystique auprès des citoyens de l'Empire. Les Suleks, eux, semblent éprouver une admiration sans borne pour les Sihns, qui confine parfois à la vénération. Certaines communautés effectuent d'ailleurs des pèlerinages annuels jusqu'au Pilier, un étrange monolithe de pierre noire posté aux abords de la Citadelle qui fait office de lieu de célébration (et de limite à ne pas franchir).

Si par le passé les Sihns menaient une vie extrêmement recluse, l'ordre a décidé, pour une raison inconnue, d'essaimer sur toute la surface d'Aurilla à la fin de la Guerre Totale. On retrouve désormais ses membres aux côtés des personnalités influentes des trois continents, auprès desquels ils jouent le rôle de proches conseillers et de gardes du corps. Les contreparties exactes reversées à l'ordre par les bénéficiaires d'un Sihns ne sont jamais claires, mais vont certainement au delà de simples compensations financières.

gie, et la médecine Keshite est probablement la plus en pointe d'Aurilla.

La vie quotidienne des Keshites est fortement cadrée par un corpus de traditions et de règles tacites très contraignantes, souvent difficiles à appréhender pour un étranger, et qui définissent la place de chaque citoyen dans la société. Celle-ci est segmentée sous forme de Castes, dont les plus influentes (comme celles des Négociants, des prêtres Hânuri ou des hauts fonctionnaires d'État) sont souvent accaparées par la petite noblesse Sulek, qui monopolise encore les postes les plus convoités de la société. L'appartenance à une Caste, quelle que soit son rang, est souvent une source de fierté pour les citoyens Keshites, mais c'est aussi un carcan social dont il est difficile de se défaire. Cette

société conformiste, en apparence toute en retenue, pousse souvent les citoyens les plus fragiles aux limites de l'aliénation, et constitue un véritable terreau pour les exutoires les plus déviantes.

Dans les villes provinciales et les régions plus rurales, cette culture conservatrice, même si elle persiste, est tout de même nettement moins marquée. La vie s'y écoule paisiblement, bien loin des luttes d'influence qui caractérisent la proximité des pouvoirs centraux. Si l'accès aux soins reste d'un niveau toujours convenable, les technologies et le matériel du quotidien sont souvent datés, voire obsolètes. Dans les régions les plus isolées, comme au cœur des Terres Vierges d'Abai, l'accès au Réseau est parfois impossible.

La société des nomades Suleks - qui passent pour manquer cruellement de raffinement auprès du reste des citoyens de l'Empire - est radicalement différente de celles des Keshites. Les nomades forment une société peu structurée, souvent collectiviste et pragmatique, façonnée par les rudes contraintes de la vie dans le Grand Désert bien plus que par les conventions sociales. Si les Suleks reconnaissent l'autorité de l'Empereur, ils rejettent l'hyper-segmentation de la société Keshite et son carcan de traditions pour mieux embrasser les leurs.

Peuple nomade par excellence, les Suleks s'organisent en communautés de quelques dizaines à plusieurs centaines de membres, dont l'unité de base est le cercle familial. Chaque clan possède ses propres rites et codes, mais tous s'organisent généralement autour d'un Chef - dont la charge est héréditaire - d'une Guérisseuse et d'un Navigateur. La vie nomade est rythmée par les événements de la vie (naissances, mariages, décès, construction d'une nouvelle barge), qui sont souvent l'occasion de sédentariser la communauté dans une oasis pour plusieurs jours de fête.

Religion

A l'exception du Mahélisme, qui est la religion d'état, toute autre forme de culte est proscrite dans l'Empire. Les Keshites - et les étrangers - sont libres de ne pas pratiquer le Mahélisme, mais ils doivent tout de même se conformer aux lois et décrets édictés par l'Empereur, eux-mêmes souvent fondés sur des prescriptions religieuses.

Les officiants du Mahélisme sont les Hânuris, les prêtres de Mahalis, dépositaires de la parole divine dans l'Empire. Ils officient un peu partout sur le continent, dans des temples dédiés au dieu unique, dont les minarets

culminent souvent à des altitudes vertigineuses. Les fidèles s'y pressent chaque dimanche, les bras chargés d'offrandes, pour une matinée de prières et de célébrations.

Économie, ressources naturelles et énergie

A l'inverse de l'Egide ou de la Fédération, l'Empire Keshite ne dispose d'aucune ressource naturelle stratégique. L'agriculture est présente dans l'Est et le Sud du continent, mais les terres souvent arides ne permettent pas de forts rendements agricoles. De même, les monts d'Ikeleh abritent quelques gisements fossiles et miniers, mais leur production reste insuffisante pour répondre aux besoins toujours croissants de l'Empire.

La nation, qui importe l'immense majorité de ses matières premières depuis l'Egide, compense ce volet déficitaire de sa balance commerciale par l'exportation de produits à forte valeur ajoutée. L'Empire est d'ailleurs la nation qui possède la plus forte concentration d'entreprises innovantes, et les Corporations Keshites sont souvent leader dans les hautes technologies comme l'ingénierie génétique, la robotique ou la cybernétique.

Le cadre législatif particulièrement permissif de l'Empire Keshite permet à sa capitale, Ségul, de tenir le rang de première place financière d'Aurilla. Par ailleurs, le Nord du continent, grâce à son climat particulièrement ensoleillé et son riche patrimoine historique et culturel, est la première destination touristique de la planète. Globalement, l'Empire - et en particulier le Saâg de Shûr - est une nation riche et prospère qui brasse énormément de capitaux étrangers et privés.

Sur le plan énergétique, l'Empire, qui dispose du plus important parc nucléaire d'Aurilla, est fortement dépen-



Les joyaux du désert

Il y a près d'un millénaire, les Suleks découvraient de riches gisements de pierres précieuses au cœur des régions rocheuses bordant le Grand Désert. Ces richesses allaient leur permettre de mener leur célèbre révolte et de prendre pour un temps les commandes de l'Empire. Et aujourd'hui encore, les frontons de certains bâtiments antiques de la capitale sont ornés de somptueux joyaux, témoignages d'une époque révolue ou les diamants et les émeraudes irriguaient l'Empire.

De nos jours, si la plupart de ces gisements sont depuis longtemps épuisés, il arrive parfois que de nouveaux filons soient découverts dans des régions reculées du Grand Désert. C'est alors l'occasion d'une véritable ruée vers l'or de la part de populations opportunistes attirées par le gain. Et l'arrivée de ces prospecteurs à la morale parfois douteuse est souvent source de vives tensions avec les nomades Suleks...

dant de l'Isuthorium Fédéré pour l'alimentation de ses centrales à fission. Pour s'affranchir de sa dépendance au minerai Fédéré, le gouvernement Keshite essaye depuis quelques années d'exploiter les énergies renouvelables disponibles sur le continent. Ainsi, de fantastiques champs de panneaux solaires et d'éoliennes sont érigés un peu partout dans l'Empire, en particulier en bordure du Désert de Nib, au grand désespoir des nomades Suleks les plus conservateurs.

Transports

Le Saâg de Shûr dispose d'un dense réseau de routes et de voies ferrées, très comparable à l'Egide. Les véhicules y sont modernes, le plus souvent équipés de piles à combustible. On y trouve aussi quelques véhicules à technologie MHD, bien que rarement employés dans les régions arides, essentiellement en raison des risques d'avaries associés aux particules de sable. La plupart des métropoles disposent d'un aéroport pour les vols in-

térieurs, tandis que les vols internationaux transitent majoritairement par Ségul et Jalad.

Dans les Saâgs de Nib et d'Abaiï, la situation est évidemment très difficile. La jungle d'Abaiï est une contrée inextricable, où les déplacements se font le plus souvent à pied, à dos de cheval, parfois en quad ou en pirogue le long des cours d'eau. Dans les régions alentour, le terrain fortement accidenté rend les routes difficilement praticables, et les rares véhicules capables d'y circuler sont souvent vieillissants. C'est le royaume du système D et du bricolage, et il n'est pas rare d'y croiser des cavaliers ou des voyageurs à dos de chameau.

Dans le Désert de Nib, les nomades Suleks se déplacent en caravanes de «glisseurs», des embarcations de tailles très variables propulsées sur le sable par les vents du Grand Désert. Les étrangers souhaitant traverser les territoires Suleks utilisent parfois des traceurs à chenille, de robustes véhicules monoplaces conçus pour se déplacer rapidement le long des dunes.

Politique et gouvernement

L'Empire Keshite est - officiellement - une monarchie parlementaire dirigée par un Empereur, dont la fonction se transmet de manière héréditaire. En 1173, l'Empereur est un homme de 32 ans, Alham Laun-Seh, de la dynastie des Laun-Seh, qui siège, comme ses prédécesseurs, au Palais Impérial de Ségul, la capitale Keshite.

Même s'il dispose théoriquement de l'ensemble des pouvoirs exécutifs, l'Empereur a le plus souvent un rôle de représentation. Lorsqu'il s'implique dans la politique générale de l'Empire, il est toujours épaulé - certains diraient surveillé - par une kyrielle de conseillers politiques, juridiques, économiques et militaires.

Les glisseurs Suleks

Les nomades Suleks sont réputés pour sillonner le Grand Désert de Nib au moyen de barges glissantes, de larges embarcations capables de se mouvoir sur le sable, et qui font office de moyen de transport autant que d'habitation. Ces barges sont réellement fondamentales dans la culture nomade Sulek, et leur équipage est le plus souvent composé de membres d'une même famille, qui se transmettent ces navires de générations en générations à l'occasion de cérémonies solennelles.

Autrefois, les barges étaient faites de Bokun, un bois rare, proche du balsa, que l'on ne trouve qu'en lisière du Désert de Nib. Même si, aujourd'hui encore, certaines tribus continuent à utiliser des barges traditionnelles, la plupart des embarcations modernes sont désormais faites de métaux légers comme l'aluminium ou le titane. Seule la coque externe est toujours recouverte de lattes de Bokun, afin d'assurer une parfaite glisse de la barge sur le sable fin du Grand Désert.

Tous les glisseurs sont munis d'un assemblage complexe de voiles aux dimensions variées, disposées à l'avant et sur le pourtour de l'embarcation, et rattachées à la coque par des câbles et des mandrins mobiles. Lorsqu'elle est en mouvement, la barge glisse avec aisance et élégance sur le sable fin, et peut être manœuvrée en jouant sur la prise au vent des voilures. Malgré leur taille souvent imposante, les barges sont des embarcations extrêmement agiles, pouvant atteindre par grand vent des vitesses supérieures à 60 Km/h.

Les nomades sillonnent souvent le désert pendant de longues journées, parfois même la nuit. Lorsqu'ils se sédentarisent, c'est habituellement aux abords d'une oasis pour effectuer des réparations, commercer ou fêter d'un événement important de la vie. La disposition des barges (alignées, en cercle, en triangle ou en carré) traduit généralement l'humeur de la communauté ou le motif de l'escale.

Aujourd'hui, l'origine du mode de vie nomade des Suleks reste encore un mystère. Certains pensent qu'ils sillonnent le sable à la recherche des derniers gisements de pierres précieuses du Grand Désert. D'autre qu'ils guettent la venue d'un nouveau messie, comme Mahalis en son temps, qui fut sauvé du désert par les nomades. Certains, enfin, pensent tout simplement qu'ils ne font que perpétuer la tradition.

La vraie raison est sans doute connue des seuls chefs de clan, qui se réunissent tous les cinq ans dans un lieu secret du Grand Désert pour y faire un bilan de leurs recherches.

Les Consuls sont des plénipotentiaires chargés d'administrer les Saags. Ce sont les personnalités les plus importantes du continent derrière l'Empereur, et ce sont surtout les véritables dirigeants de l'Empire. Directement nommés au plus haut niveau de l'état, ils ne répondent de leurs actes que devant l'Empereur, et disposent des quasi-pleins pouvoirs sur leur territoire. Les Consuls les plus influents sont ceux des Saags de Shûr et d'Abai. Le Consul de Nib ne dispose de quasiment aucune autorité sur les nomades Suleks, et joue essentiellement un rôle de liaison avec la capitale Impériale.

Le système législatif est aux mains d'une Assemblée dont le rôle se borne à formaliser les grands principes juri-

diques édictés par l'Empereur et les Consuls. Son autonomie est donc extrêmement limitée, et ses membres, nommés par l'Empereur, sont très loin de pouvoir constituer une force d'opposition au gouvernement.

Compte tenu du régime Impérial Keshite, il n'existe à proprement parler pas d'opposition politique dans l'Empire. Toutefois, depuis la fin de la Guerre Totale, plusieurs groupements activistes ont émergé pour revendiquer plus de représentativité populaire au sein du gouvernement. Ces mouvements, qui gagnent chaque jour de nouveaux partisans, sont perçus avec méfiance par l'Empereur et ses Consuls, et sont étroitement surveillés

par les services de renseignement Keshites.

Forces de l'ordre

L'Empire est une nation fortement policée et à l'idéologie particulièrement répressive. Les forces de l'ordre, placées sous l'autorité directe de l'Empereur et des Consuls, sont omniprésentes dans les régions civilisées de l'Empire, en particulier dans le Saag de Shûr, et, dans une moindre mesure, dans celui d'Abai. Elles y exercent de nombreuses mesures de contrôle des populations comme la vidéo-surveillance ou les contrôles d'identité arbitraires, qui contribuent à étouffer la criminalité visible.

En règle générale, les effectifs des forces de maintien de l'ordre Keshites bénéficient d'une formation rigoureuse et d'un matériel moderne : tous les policiers en service sont équipés à minima d'un gilet pare-balles, d'une arme de poing, d'une caméra active et d'un oculaire à réalité augmentée en liaison permanente avec leur centrale de police. Ils sont par ailleurs épaulés par de multiples drones et véhicules autonomes, comme les emblématiques « unités de répression ». En cas de besoin, la plupart des postes de police disposent de véhicules d'intervention rapides, parfois à technologie MHD, leur permettant d'intervenir en quelques minutes sur n'importe quel site relevant de leur circonscription.

La juridiction des forces d'enquête judiciaire s'étend à l'ensemble du territoire Keshite. Il est donc théoriquement possible qu'un même groupe d'enquête puisse initier ses investigations dans un Saag et les poursuivre dans un autre. Néanmoins, dans les faits, les enquêtes recouvrant un large périmètre géographique sont souvent partagées entre plusieurs commissariats de police. A cet égard, l'approche coopérative des forces de l'ordre Ke-

shite est un modèle d'efficacité, là où, dans d'autres nations, les conflits de juridictions sont plutôt la norme. La Prédictive Criminelle ne fait pas encore partie de l'arsenal des forces de l'ordre Keshites, mais des négociations avec Macrolab sont en cours pour un déploiement rapide de solutions Prédictives dans les postes de police Impériaux.

Les conditions climatiques particulièrement difficiles du Grand Désert et la nature nomade des populations Suleks constituent deux obstacles majeurs au maintien d'une présence policière efficace dans le Saag de Nib. Ainsi, même si les Suleks relèvent de la juridiction des forces de l'ordre de l'Empire, ce sont le plus souvent les nomades eux-mêmes qui assurent leur propre sécurité.

Justice

Dans les territoires urbains, la justice Keshite est rendue au sein de cours de justice aux périmètres bien délimités. Les juges Impériaux y ont toute latitude pour juger et prononcer des peines concernant les délits relevant du droit civil, commercial et administratif. En revanche, pour les crimes relevant du droit pénal, un jury populaire est souvent assemblé pour rendre un verdict aussi objectif que possible.

Dans les communautés les plus reculées, comme par exemple dans les Terres Vierges d'Abai, la justice est beaucoup moins structurée. Dans ces provinces, le code juridique Keshite reconnaît l'existence de particularismes régionaux, et il n'est pas rare que l'issue de certains procès doive tenir compte de traditions historiques ou culturelles locales. Ce sont alors les Ethnologues, des légats Impériaux assermentés par l'Empereur, qui se portent garants du respect des tradi-



Les unités des répression

Les unités de répression ont été conçues durant la Guerre Totale pour assurer la défense des cités Keshites contre l'envahisseur Athaléen. A la fin de la guerre, ces engins militaires ont été reconvertis dans les forces de police conventionnelles pour assurer le maintien de l'ordre sur le territoire Impérial. On les retrouve désormais un peu partout dans l'Empire, et plus particulièrement dans le Saôg de Shûr.

Ces unités se présentent sous la forme de véhicules blindés, capables de se déplacer rapidement sur terrain dégagé grâce à un train de huit roues motrices. En terrain accidenté, l'unité déploie huit larges pattes mécanisées qui lui permettent de franchir avec agilité les obstacles, et d'emprunter ainsi des chemins autrement inaccessibles. C'est dans cette configuration que l'unité présente la silhouette arachnoïde caractéristique qui lui vaut le nom de Kabbut (littéralement le « Tank araignée »).

Les unités de répression sont totalement autonomes, pilotées par une intelligence virtuelle (IV) dédiée au maintien de l'ordre, et équipées de plusieurs tourelles automatiques de gros calibre. Lorsqu'une unité est confrontée à un crime, l'IV bascule immédiatement en mode d'« alerte répressive » et déclame d'une voix synthétique les sommations d'usage. Refuser d'obtempérer à ce stade revient souvent à finir le corps criblé de balles.

Ces unités sont des engins froids et implacables, à la fiabilité éprouvée. Les premiers déploiements civils, il y a presque 15 ans, ont néanmoins été source de plusieurs bavures, la faute à un étalonnage approximatif des premières IV. Ces accidents ont laissé des traces dans l'inconscient collectif Keshite, raison pour laquelle aucun citoyen de l'Empire n'aime rester longtemps à proximité immédiate de ces unités.

tions dans le cadre strict des lois Impériales.

En raison des accords de 563, les nomades Suleks du Désert de Nib ne relèvent pas du système juridique Impérial, et ils ont toute latitude pour rendre la justice dans leurs communautés selon leurs propres lois et traditions. En règle générale, c'est le Chef de la communauté, parfois assisté de quelques notables, qui officie en tant que juge. Les sanctions sont souvent sévères, allant de la mutilation à l'exil, et les crimes les plus graves comme le viol ou le meurtre sont généralement punis par la peine de mort.

Corruption

La corruption des fonctionnaires Impériaux est tellement banale qu'elle confine parfois au fonctionnement normal de la société Keshite. Il est en effet presque culturel de distribuer quelques petits pots-de-vin aux fonctionnaires d'État pour, par exemple, esquiver un contrôle de police ou accélérer une procédure administrative.

Paradoxalement, ces petites compromissions n'entravent pas la confiance du peuple dans ses administrations. En réalité, cette « corruption ordinaire » n'est que très rarement subie : elle relève plutôt d'une tradition populaire transverse à la société Keshite, une forme d'échange de bons procédés entre l'individu qui prétend à un service et celui amené à le rendre. Sous ses apparences de corruption active, il s'agit donc plutôt d'une entente tacite, parfaitement intégrée au fonctionnement de la société, et qui permet aux deux parties de s'assurer un bénéfice mutuel.

Au plus haut niveau de l'État, ce sont les petits arrangements politiques et le népotisme qui écornent l'intégrité du gouvernement, et il n'est pas rare que des hauts fonctionnaires usent de leur influence pour favoriser l'attribution de postes privilégiés à leurs proches. Là aussi, ces comportements, qui ont toujours existé dans les hautes sphères du pouvoir Keshite, semblent désormais trop ancrés dans la culture Impériale pour disparaître.

Forces armées

L'armée Keshite est une armée de métier, placée sous l'autorité directe de l'Empereur et des Consuls. Elle tient, par ses effectifs, le rang de seconde force militaire d'Aurilla, juste derrière celle de l'Egide. Néanmoins, sa supériorité technologique, conséquence d'un investissement massif dans les infrastructures militaires au sortir de la Guerre Totale, la place probablement à égalité avec l'armée Egidienne. Les aéronefs et les drones de combat Keshites, en particulier, comptent parmi les plus modernes et performants de la planète : c'est une armée qui s'est dotée de la capacité de frapper vite, loin, furtivement et fort.

Les corps militaires Keshites sont extrêmement disciplinés, bénéficient d'un entraînement rigoureux et sont équipés du matériel le plus récent.

Certaines forces spéciales, comme les Hazifs, sont réputées pour leur capacités d'infiltration en territoire hostile. De même, le service de renseignement Keshite, le Nasra, fait figure de modèle d'efficacité auprès des autres nations.

Depuis la fin de la Guerre Totale, l'Empire Keshite prend très au sérieux sa sécurité intérieure, et son gouvernement semble déterminé à se constituer l'armée la plus puissante d'Aurilla. Ainsi, les militaires Impériaux collaborent étroitement avec la Corporation Organic Industries dans le cadre de nombreux programmes expérimentaux. Ces projets ultra-secrets, dont certains seraient déjà en phase d'expérimentation humaine, visent entre autres à produire des augmentations génétiques et cybernétiques destinées à améliorer l'efficacité opérationnelle des troupes Keshites.

Fédération des Etats Libres



Climat et Géographie

Ilok, le continent Fédéré, est situé à proximité du pôle Sud, une position géographique qui lui confère un climat polaire sur la majeure partie de son territoire. Le visiteur occasionnel y perd facilement la notion du temps : en hiver, les journées s'allongent démesurément, alors que les semaines estivales défilent dans une pénombre crépusculaire.

Schématiquement, Ilok se divise en trois grands territoires. Les terres les plus fertiles du continent occupent les régions côtières septentrionales. Le climat y est relativement tempéré, et les rivages abritent de longs fjords aux panoramas souvent spectaculaires.

Plus au Sud, les terres intérieures déroulent d'interminables étendues

enneigées, ou prolifère une dense végétation de conifères. Ces plaines rocheuses sont traversées par de larges massifs montagneux, eux-mêmes émaillés de volcans en sommeil sculptant des vallées lunaires. Entre ces reliefs, des terres arables permettent parfois aux populations Fédérées de s'établir de façon sédentaire.

Enfin, à proximité de la calotte polaire, le continent n'est qu'une vaste étendue de glaciers recouverts de neiges éternelles. C'est l'un des territoires les plus inhospitaliers d'Aurilla, et rares sont ceux qui osent s'y aventurer.

Démographie

La population Fédérée, mal recensée, est estimée à environ 55 millions



d'habitants, dont plus de la moitié se concentre dans les petites villes portuaires et les comptoirs commerciaux des régions côtières.

Les terres intérieures abritent un peu plus de 25 millions d'Ilokas, majoritairement rassemblés dans de petites bourgades souvent isolées les unes des autres. La capitale, Luka, située au cœur du continent, abrite à elle seule près de 6 millions d'habitants.

Enfin, une infime fraction de la population Fédérée - moins de cent mille individus - se répartit dans les communautés nomades autochtones qui occupent les régions glacées aux alentours de la calotte polaire.

Morphologie

Les Ilokas, en dépit d'origines ethniques très diverses, partagent tous des caractéristiques morphologiques communes. Leur carnation tire vers le jaune, leurs cheveux sont noirs, raides et épais, et ils ont tous des yeux bridés caractéristiques, de couleur noir, marron ou gris.

La taille des Ilokas est habituellement légèrement inférieure à la moyenne d'Aurilla, et la population masculine d'âge mûr a tendance à développer un embonpoint d'origine génétique qui, dans certaines communautés, est parfois considéré comme un signe de virilité.

Langage

Depuis l'Unification, le gouvernement Fédéré tente d'imposer l'Iloka comme langue officielle. Mais les coutumes ont la vie dure et les dialectes locaux persistent, en particulier dans les territoires les plus reculés de la Fédération.



Paradoxalement, la communication avec les Ilokas est généralement bien plus simple pour un étranger qu'avec n'importe quelle autre peuplade d'Aurilla : les Fédérés sont par essence un peuple de nomades et de négociants, et la plupart d'entre eux possèdent les bases de plusieurs langages et dialectes. Ainsi, dans les comptoirs marchands, les langues étrangères - en particulier l'Athaléen - sont souvent employées pour commercer avec les négociants venus du monde entier.

Culture et Société

Jusqu'à l'Unification, Ilok était considéré comme un continent sous-développé par les autres nations. Mais cette perception évolue sensiblement depuis que la société Fédérée s'est structurée sur les plans politiques et économiques. Néanmoins, même si le niveau de vie global a lentement progressé depuis dix ans, la Fédération reste une nation aux technologies souvent désuètes, où la majorité de la population accède encore difficilement à

Quelques prénoms Fédérés

Masculins : Anoki, Araki, Dan, Genki, Han, Haruo, Hideo, Hikaru, Hiroto, Ibuki, Jolan, Kamik, Kaito, Kazuki, Kazune, Kei, Kisos, Kochi, Kyogo, Masaki, Mitsuto, Mugen, Nao, Naoto, Naruto, Nobu, Okko, Pako, Riku, Ritsuki, Ryu, Satoru, Seigo, Shin, Sogo, Taigo, Te-koa, Tenko, Toshi, Yoshi, Yuga, Waban.

Féminins : Adriel, Ama, Neke, Kanda, Kanieti, Kaori, Katsumi, Kaya, Leina, Mei, Mika, Nae, Nahima, Namata, Nami, Nariki, Narita, Naya, Akane, Aponi, Asha, Beniha, Chenoa, Chilali, Dena, Enola, Enya, Fuki, Hanae, Heta, Imala, Junko, Juri, Neike, Nita, Odina, Pelipa, Sakari, Satika, Sayo, Sora, Talasi, Winona, Yumi.

une médecine et à une éducation de qualité.

Les Ilokas forment un peuple solidaire, fier, parfois impulsif, dont les membres sont particulièrement attachés à leurs traditions et à leur communauté. Leur attitude vis-à-vis des étrangers est variable, allant de l'affabilité dans les comptoirs commerciaux, jusqu'à la défiance dans les régions les plus recluses. Les Ilokas se lient difficilement aux inconnus, mais une fois leur confiance acquise, leur amitié est souvent indéfectible.

Les villes portuaires et les comptoirs marchands du Nord sont des petites bourgades effervescentes, peuplées d'une population cosmopolite, ou transitent quotidiennement d'importantes quantités de marchandises. Ces petites cités sont des lieux de passage, généralement situées au carrefour des routes commerciales qui irriguent le continent. Les négociants du monde entier y troquent leurs cargaisons contre les matières premières Fédérées, les convoyeurs y passent une nuit de repos avant de reprendre leur route, et les unités de mercenaires s'y ravitaillent en matériel de contrebande entre deux missions. Les Ilokas y ont acquis la réputation d'un peuple

commerçant, ouvert, et à l'hospitalité proverbiale.

Malgré des infrastructures souvent vieillissantes, le niveau technologique de ces comptoirs est souvent proche de celui des autres nations, et le Réseau y est facilement accessible. En marge du commerce légal, généralement très prospère, l'économie parallèle y est particulièrement florissante : marché noir, alcool de contrebande, drogue, prostitution, jeux d'argent et petits trafics en tous genres font partie intégrante de l'atmosphère de ces comptoirs.

Plus au Sud, les communautés Fédérées résident dans de petites villes de dimensions plus ou moins modestes, faites de solides habitations de bois et de de pierre. Ces bourgades, qui paraissent parfois figées dans le temps, sont souvent enclavées dans les terres et isolées les unes des autres par de vastes étendues de toundra et de taïga. Le matériel y est vétuste et mal entretenu, et l'accès au Réseau y est souvent très limité, quand il n'est pas tout simplement impossible. Au plus fort de l'hiver, les rigoureuses conditions climatiques du continent isolent parfois ces populations durant de longues semaines, les obligeant à survivre en totale autarcie. Dans ces communautés, souvent endémiques, les étrangers sont reçus avec méfiance.

La capitale, Luka, occupe l'espace intérieur d'un vaste cirque naturel semi-circulaire situé au cœur des terres Fédérées. C'est une cité dense, cosmopolite, grouillante et contrastée, qui ressemble à elle seule près du dixième de la population du continent. Ses quartiers les plus centraux sont en pleine réhabilitation, et des gratte-ciels sortent régulièrement de terre pour accueillir les sièges sociaux de Corporations attirées par l'avantageuse fiscalité Fédérée. Ce sont des districts aé-

rés et clinquants, à l'architecture moderne et exubérante, peuplés d'une population aisée. Les quartiers plus périphériques sont des districts populaires, constitués d'un entassement de vieilles bâtisses de pierre, aux rues étroites, humides et à l'atmosphère oppressante. Leur densité est telle que des constructions anarchiques se sont élevées le long des parois du cirque naturel formant les limites sud de la ville.

Si les districts centraux sont sûrs et fortement policés, les quartiers populaires sont souvent livrés à eux-mêmes. Dans le meilleur des cas, les résidents s'organisent en milices pour assurer la sécurité de leurs quartiers, mais la plupart du temps, ce sont des zones de non droit à la criminalité rampante. Pour ces populations oubliées de tous, le troc reste la base du commerce, et seules la solidarité et l'entraide permettent aux plus fragiles de survivre dans la jungle urbaine.

Les terres les plus australes du continent sont de vastes déserts glacés impropres à la sédentarisation, où des Ilokas nomades s'organisent en micro-communautés de quelques dizaines d'individus. Ces populations migratoires maintiennent un mode de vie traditionnel, parcourant les étendues enneigées sur des traîneaux à chiens, et subsistant essentiellement de la cueillette et de la pêche. En règle générale, ces communautés nomades, qui refusent le mode de vie moderne des autres citoyens Fédérés, se considèrent souvent comme les derniers vrais Ilokas du continent. Même s'ils font officiellement partie de la Fédération, les membres de ces communautés rejettent souvent l'autorité du gouvernement Fédéré, dans lequel ils ne se reconnaissent pas.

En Fédération, les armes sont en vente libre, et leur port civil est légal. C'est même une institution dans la plu-

part des communautés rurales, où il est rare de rencontrer un Iloka sans revolver à la ceinture.

Religion

La Fédération est une mosaïque de cultures et de croyances ancestrales, reposant souvent sur des fondements animistes. Les plus anciens croient encore parfois à l'existence de forces vitales ou d'esprits animant les êtres vivants et les objets, mais ces convictions tendent à s'éteindre avec les générations plus jeunes et éduquées.

Le Mahélisme, rare en Fédération, y est essentiellement représenté par les populations immigrées Egidéennes et Keshites, et par quelques communautés Fédérées des régions côtières.

Économie, ressources naturelles et énergie

Les ressources naturelles Fédérées sont rares, peu abondantes, souvent difficiles d'accès, et mal exploitées par manque de matériel ou de compétences techniques. Les terres intérieures abritent quelques gisements de charbon, de pétrole, des mines et des carrières de pierre, dont les matières premières produites à bas coûts sont essentiellement exploitées par les petites industries locales.

Malgré des conditions climatiques qui limitent fortement la production agricole et l'élevage, les villes portuaires ont tout de même une importante activité de pêche, dont une fraction du produit est exporté vers l'Egide et l'Empire Keshite. En dehors des infrastructures appartenant aux rares Corporations Fédérées, le territoire est faiblement industrialisé et la Fédération exporte peu de produits manufacturés.

La Fédération dispose néanmoins d'une ressources stratégique essen-



L'isothorium

L'isothorium est un élément métallique rare qui, à l'état naturel, se présente sous la forme d'un minerai radioactif dense et de couleur jaune, d'apparence très semblable à l'or. Une fois raffiné, ce métal constitue le principal combustible des centrales à fission nucléaire, dont la production en énergie répond aux deux tiers des besoins d'Aurilla.

Les gisements d'isothorium les plus abondants de la planète sont situés au cœur des chaînes montagneuses de la Fédération. Jusqu'à l'Unification Fédérée, ces filons étaient intensivement exploités les Corporations étrangères, avec l'accord tacite des communautés Ilokas locales qui recevaient en échange de maigres compensations pécuniaires.

Les choses ont changé après l'Unification : le gouvernement Fédéré, conscient de brader ses ressources les plus précieuses, décide alors de nationaliser la totalité des gisements d'isothorium, puis de contractualiser leur exploitation avec les Corporations étrangères. Cette campagne de nationalisation provoque entre 1165 et 1169 une grave crise politique et économique mondiale, le temps que des accords d'exploitation soient progressivement conclus. Aujourd'hui, ces concessions minières, taxées proportionnellement à la production d'isothorium, représentent l'essentiel de l'excédent commercial de la Fédération.

En 1173, des organisations peu scrupuleuses cherchent encore à se soustraire aux règles Fédérées en exploitant clandestinement de discrets gisements d'isothorium. Mais le gouvernement Fédéré fait régulièrement la chasse à ces exploitations sauvages en missionnant des Marshals pour les démanteler. Par la force s'il le faut.

tielle : ses riches gisements d'isothorium, dont le minerai constitue le principal combustible nucléaire d'Aurilla (voir encadré).

Au niveau financier, le gouvernement Fédéré a adopté après le krach boursier de 1167 un ensemble de dispositions réglementaires et fiscales extrêmement favorables aux entreprises et aux riches particuliers étrangers. Grâce à cet environnement particulièrement attractif, et à sa politique de protection totale du secret bancaire, la Fédération capte énormément de capitaux privés - à l'origine souvent douteuse - et se hisse ainsi au rang de premier paradis fiscal d'Aurilla.

Transports

Le transport aérien Fédéré est peu développé, et seule Luka, la capitale, dispose d'un aéroport international reliant la Fédération aux autres continents. Les grandes cités disposent d'aéroports assurant les correspondances intérieures, mais leurs avions sont vieillissants, leur entretien négligé, et les vols sont souvent per-

turbés par les difficiles conditions climatiques du continent. Cette conjonction de facteurs défavorables est d'ailleurs responsable de crashes aériens assez fréquents.

A l'inverse, le réseau ferré est particulièrement étendu, et des lignes ferroviaires relient la plupart des villes et cités entre elles. Les trains Fédérés sont tractés par d'imposantes motrices électriques, dont les étraves frontales assurent le déblaiement des voies lors de leur circulation. C'est un moyen de locomotion rapide, fiable, et particulièrement apprécié des citoyens Fédérés.

Le réseau routier est un constitué d'un maillage de larges autoroutes rectilignes sur lesquelles circulent les massifs véhicules Fédérés, le plus souvent des tout-terrains rustiques à six ou huit roues motrices dotées de larges pneumatiques. C'est sur ces voies que circulent également les mythiques Convois qui assurent le ravitaillement des communautés Ilokas les plus isolées.

Les Convois Fédérés

Les convois de fret sont probablement aussi emblématiques de la Fédération que son climat glacial ou l'hospitalité proverbiale de ses citoyens. Ces imposants semi-remorques, de plusieurs mètres de haut et dizaines de mètres de long, sillonnent inlassablement les routes Fédérées enneigées pour acheminer leur cargaison dans les régions les plus reculées du continent. Dans une nation où les communautés sont parfois terriblement distantes les unes des autres, ces convois constituent souvent l'unique moyen d'approvisionner les bourgades les plus isolées, et leur arrivée y est généralement attendue avec nervosité.

Il n'est en effet pas rare que certains transports soient victimes des Maraudeurs, de petites bandes de pillards Ilokas qui se spécialisent dans l'attaque des convois routiers. Leurs assauts sont souvent l'occasion de courses-poursuites sauvages et de fusillades spectaculaires entre le semi-remorque lourdement blindé et les véhicules rapides et légers des bandits, qui usent de toutes les moyens à leur disposition pour intercepter leur cible et en piller les marchandises.

La plupart des convoyeurs sont indépendants, mais la concurrence avec les Convois Fédérés est féroce : cette Corporation, créée quelques années après l'unification, dispose aujourd'hui d'une flotte de semi-remorques incomparable qui lui permet, en rationalisant ses coûts, de régulièrement remporter les contrats les plus lucratifs. Pour survivre, de nombreux convoyeurs indépendants sont régulièrement amenés à accepter les contrats de fret assignés aux trajets les plus risqués et/ou les plus distants. D'autres choisissent plutôt de s'expatrier en Egide ou dans l'Empire Keshite en empruntant les Tubes, dans l'espoir d'y conquérir de nouveaux marchés. Ainsi, en 1173, il est désormais possible de croiser des convois Fédérés sur tous les grands axes routiers de la planète.

Politique et gouvernement

Au sortir de la Guerre Totale, quelques puissants négociants Ilokas, conscients du rôle anecdotique de leur continent sur la scène internationale, se réunissent à Luka avec la volonté de fédérer leur peuple sous une seule et unique bannière. Joignant leurs ressources, ces riches marchands orchestrent une vaste opération de lobbying pour rallier à leur cause les leaders des principaux micro-états Ilokas. Et six ans plus tard, la première campagne électorale de l'histoire Fédérée prend enfin place, aboutissant le 2 Septembre 1164 à l'Unification des micro-états sous l'autorité du premier gouvernement de la Fédération des Etats Libres.

La Fédération est donc un état démocratique très jeune, fondé moins de dix ans plus tôt, et dont la structure politique, encore très sommaire, est à l'image de ses origines : plurielle. La Fédération est dirigée par le Sénat, un organe pour le moment composé de représentants des douze micro-états

fondateurs, mais dont le nombre est destinée à croître à mesure que de nouvelles communautés rallient la Fédération.

La séparation des pouvoirs est faible en Fédération. Les Sénateurs, élus pour un mandat de 5 ans par les membres de leur communauté, détiennent les pouvoirs législatifs et exécutifs, c'est à dire qu'ils sont responsables de l'élaboration des lois, de leur vote, et de leur mise en application. Si, officiellement, la souveraineté du gouvernement Fédéré s'applique sur l'ensemble du continent, la légitimité du Sénat est souvent contestée par les communautés les plus autonomistes, où l'application des lois Fédérées reste encore difficile.

Forces de l'ordre

Les forces de police et de maintien de l'ordre Fédérées ont été créées en 1164, à l'occasion de l'Unification. Elles se structurent en deux corps principaux dont les juridictions sont relativement perméables : d'un côté les forces

Le Sénat Fédéré

Si l'Etat Fédéré semble avoir été créé avec les meilleures intentions du monde, le Sénat est rapidement devenu l'objet d'enjeux carriéristes et de parti-pris calculateurs. La plupart des Sénateurs y conduisent en effet des politiques démagogiques, leur réélection étant souvent soumise à la défense d'intérêts communautaires. Et aujourd'hui, moins de dix ans après la fondation de la Fédération, les querelles partisans des Sénateurs atteignent des niveaux tels que le Sénat s'embourbe régulièrement dans d'interminables débats, paralysant la plupart des décisions politiques stratégiques.

Pour remédier à cette situation, quelques Sénateurs en faveur d'une plus grande séparation des pouvoirs ont récemment présenté une ambitieuse réforme de la constitution Fédérée. L'une des mesures phares de leur projet propose l'élection d'un président Fédéré, pour non seulement piloter une politique d'état équilibrée, mais aussi représenter la Fédération à l'étranger. Et cette réforme d'envergure, sérieusement étudiée le Sénat, pourrait bien se concrétiser à l'occasion de la campagne électorale de 1174.

de police conventionnelles, chargées du maintien de l'ordre dans les territoires urbains, de l'autre le corps fédéral des Marshals, missionnés pour assurer la sécurité des territoires ruraux.

Les forces conventionnelles sont exclusivement présentes dans les grandes cités et la capitale Fédérée. Leurs effectifs et leurs infrastructures proviennent de la réorganisation des forces de l'ordre préexistantes au moment de l'Unification, et leur matériel est généralement vieillissant et mal entretenu. En dehors des quartiers privilégiés de Luka, ces forces de police sont souvent sous-dimensionnées par rapport à la criminalité ambiante, insuffisamment équipées, laxistes et surtout fréquemment corrompues.

Le corps des Marshals, à l'inverse, a été spécifiquement créé lors de l'Unification pour faire respecter les lois Fé-

dérées dans les territoires les plus isolés du continent. C'est un corps d'élite, qui rassemble les éléments les plus aguerris et les plus intègres des forces de l'ordre, et qui bénéficie d'un matériel récent. Compte tenu de leurs missions, souvent lointaines et solitaires, leurs mandats sont bien plus conséquents que ceux des forces de police conventionnelles.

Justice

La justice est rendue de façon très variable sur le territoire Fédéré. Dans la capitale et les petites villes, un corps de magistrats est chargé de la bonne tenue des procédures judiciaires. Pour cela, les juges s'appuient sur des textes de lois encore embryonnaires - le plus souvent élaborés dans l'urgence lors de l'Unification - dont le contenu, très fragmentaire, mène parfois à des jugements extrêmement subjectifs. Il est par exemple fréquent que deux tribunaux Fédérés jugeant des délits similaires prononcent des peines radicalement différentes. Les avocats les plus prestigieux - et les moins scrupuleux - se sont d'ailleurs fait une spécialité d'exploiter les innombrables failles du cadre législatif Fédéré pour obtenir l'acquiescement de clients dont la culpabilité ne fait pourtant aucun doute.

Dans les régions rurales, la justice est entre les mains des Marshals, dont le mandat officiel est d'appréhender les justiciables et de les déférer devant un tribunal Fédéré. Dans les faits, les Marshals, qui s'embarrassent rarement des procédures officielles, tranchent souvent les affaires judiciaires de façon expéditive, et ceci avec l'approbation tacite du gouvernement.

En l'absence d'un Marshal, ce sont les membres des communautés rurales qui rendent eux-mêmes la justice, selon des modalités qui dépendent essentiellement du contexte

Les Marshals

Le Sénat Fédéré se heurte régulièrement à la résistance de communautés Ilokas réfractaires aux grands principes de l'Unification. En effet, les lois édictées par le gouvernement entrent souvent en contradiction avec les coutumes et les traditions locales, et il n'est pas rare que certaines communautés refusent purement et simplement l'application des lois Fédérées. Dans ces circonstances, l'Etat n'a pas d'autre choix que de missionner un Marshal, qui est rien de moins qu'un officier judiciaire assermenté, doté des pleins pouvoirs pour imposer le respect des lois Fédérées.

Les Marshals se déplacent sur le territoire dans des "Intercepteurs", des véhicules tout-terrains rapides et agiles, équipés de larges pneumatiques et d'une étrave frontale rétractable, grâce auxquels ils peuvent atteindre les destinations les plus reculées. Leur juridiction, qui couvre l'ensemble du territoire, leur permet d'intervenir dans les communautés les plus isolées de la Fédération pour y faire respecter la loi et rétablir l'ordre.

Ce sont des hommes intègres mais impitoyables, qui donnent rarement l'opportunité d'un procès aux criminels qu'ils pourchassent. Et d'une manière générale, l'arrivée inopinée d'un Marshal dans une communauté Iloka est toujours perçue avec une pointe d'appréhension, car il s'agit rarement d'une visite de courtoisie.

culturel local. Dans la plupart des cas, un jury populaire est assemblé pour prononcer un verdict, mais il arrive encore fréquemment qu'un litige entre deux citoyens se règle par un duel armé.

Corruption

Dans une nation aux revenus faibles, à la législation encore permissive et où, culturellement, tout à un prix, la corruption est rapidement devenue un fléau minant toutes les strates des services publics. Dans certains quartiers, il arrive même parfois que des fonctionnaires et des policiers

peu scrupuleux organisent de véritables réseaux de racket.

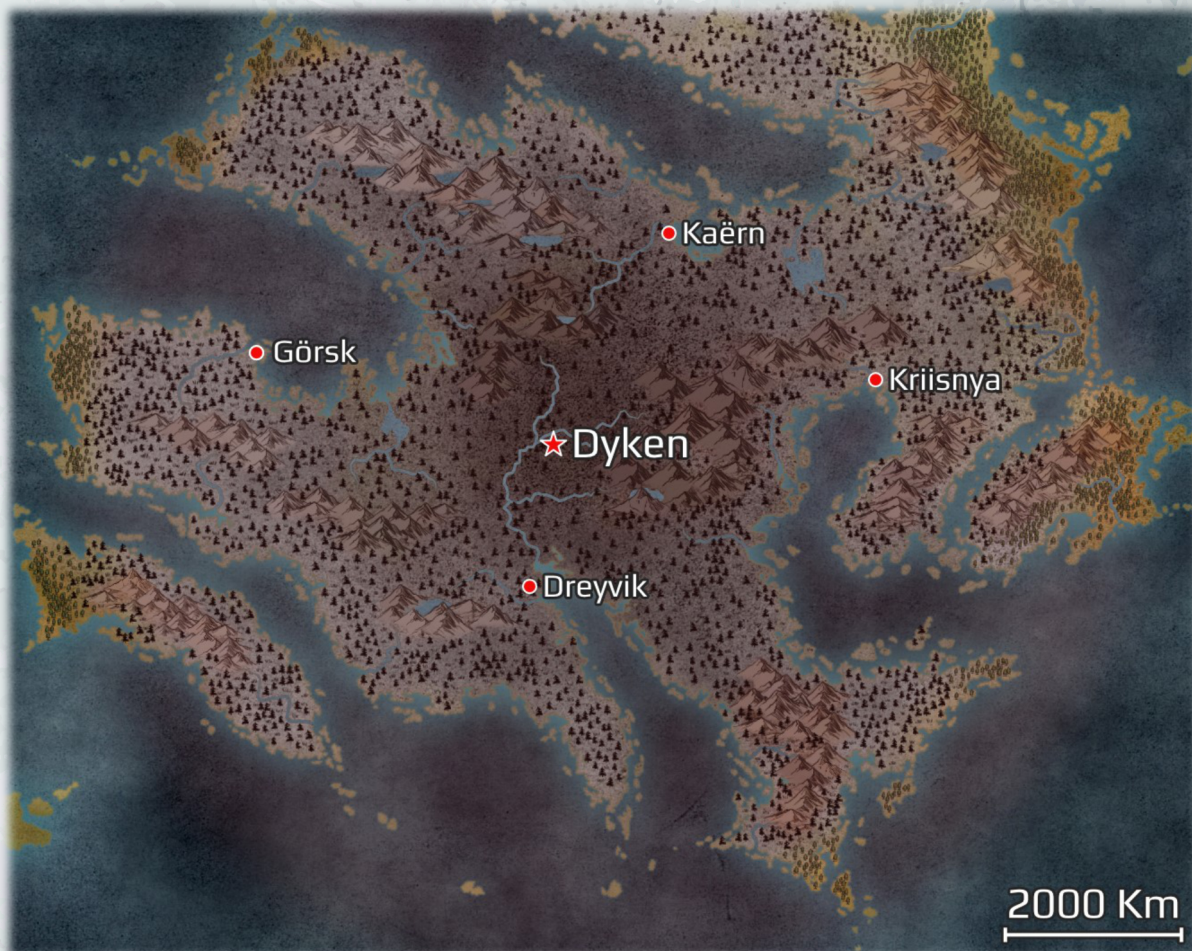
Si l'appât du gain est souvent le principal moteur de la corruption en Fédération, certains sociologues estiment que c'est surtout le manque de confiance dans le fragile gouvernement Fédéré qui pousse ses citoyens à exploiter les failles du système avant qu'il ne s'écroule. Quelle qu'en soit la cause, la Fédération est probablement la nation la plus corrompue d'Aurilla, et une enveloppe bien garnie y est souvent bien plus utile que n'importe quel document officiel.

Forces armées

L'armée Fédérée est une force de conscription dont le contingent en exercice est réduit à sa portion la plus congrue, avec moins de 60 000 militaires professionnels en activité. Ceux-ci n'interviennent sur quasiment aucun théâtre d'opération extérieur, et sont exclusivement assignés au maintien des infrastructures militaires, à la défense de la capitale et à la protection civile. L'aviation et la marine Fédérées sont anecdotiques, mais le contingent des forces terrestres mobilisables est important, avec plusieurs dizaines de divisions blindées de réserve.

Globalement, le matériel militaire Fédéré est vieillissant et mal entretenu, la faute à des conditions climatiques sévères et à un investissement insuffisant dans les infrastructures de l'armée. L'entraînement des troupes est également très en retrait par rapport à celui des autres nations. Néanmoins, la Fédération a potentiellement la capacité de lever plusieurs centaines de milliers d'hommes réservistes, dont les effectifs, s'ils manquent de cohésion, ont une expérience significative du maniement des armes, et sont aptes à affronter les conditions climatiques les plus rudes.

Athale



Climat et Géographie

Avant l'explosion de la bombe, le continent Athaléen était un territoire au climat tempéré, verdoyant et prospère.

Désormais, à l'exception de quelques régions côtières rescapées de la destruction, l'Athale n'est plus qu'une terre grise et désolée, balayée par des vents radioactifs mortels.

Démographie

En 1173, la population Athaléenne ne s'élève plus qu'à environ 7 millions d'individus, dont l'immense majorité se concentre dans les Enclaves éparpillées sur le territoire Egidéen.

L'Empire Keshite, de son côté, accueille moins d'un million de réfugiés Athaléens, pour la plupart intégrés à la population du Saëg de Shûr.



L'Annihilation

En 1155, lorsque débute la Guerre Totale, l'Athale est une démocratie pacifique et progressiste dont le rayonnement économique, scientifique et culturel est mondial. Rien ne laisse alors présager de ses intentions belliqueuses, et, aujourd'hui encore, les raisons pour lesquelles le Directoire a initié le conflit militaire le plus meurtrier de l'histoire contemporaine restent totalement inconnues.

C'est en 1158, après avoir conquis l'Egide et une partie de l'Empire Keshite, que l'ambition dévorante de l'Athale prend fin, annihilée par l'explosion d'une bombe d'une puissance inouïe. Aujourd'hui, il n'en reste qu'un continent ravagé, au ciel couleur de plomb, dont les plaines grisâtres et stériles n'abritent plus que les squelettes métalliques des cités vaporisées par la déflagration. L'Athale est désormais une terre de cauchemar, que les retombées radioactives de la bombe rendent inhabitable pour plusieurs siècles.

Jusqu'à présent, l'intensité des radiations a fait échouer toutes les tentatives d'exploration profonde du continent : l'électronique embarqué y est neutralisée en quelques minutes, et les êtres vivants succombent en quelques heures. Seuls quelques drones militaires Egidéens et Keshites ont pu explorer les régions les moins irradiées du continent. Et tous les clichés et échantillons revenus de ces courtes missions sont pour le moment classés "secret défense" par les deux gouvernements. Le cœur de l'Athale, où les intensités des radiations sont les plus élevées, reste quand à lui totalement inaccessible.

De nos jours, on ne sait pratiquement plus rien de ce continent dévasté, et ceux qui souhaiteraient en redécouvrir les secrets devront trouver un moyen de l'explorer par eux-mêmes.

En Fédération, quelques très rares réfugiés se sont sédentarisés dans la capitale, Luka, et dans les comptoirs commerciaux du Nord d'Ilok.

Enfin, les rares régions côtières de l'Athale épargnées par l'Annihilation abritent encore quelques survivants aux corps ravagés par les radiations. Ils s'y organisent en petites communautés fragiles, qui subsistent souvent dans des conditions désespérées.

Morphologie

Les Athaléens ont pour la plupart un teint d'un blanc très clair, presque diaphane, des yeux bleus, verts ou gris, et des cheveux blonds ou châains.

Ils ont souvent une physionomie sévère, avec des traits caractéristiques comme la mâchoire large, les lèvres fines et le nez étroit. Leur silhouette est plutôt nerveuse et athlétique, et leur taille légèrement supérieure à la moyenne d'Aurilla.

Langage

L'Athaléen est principalement employé dans les Enclaves et les communautés de réfugiés, au sein desquelles persiste souvent un très fort sentiment identitaire.

Les Athaléens ont globalement une très bonne maîtrise des langues étrangères : la plupart des réfugiés issus des forces d'occupation maîtrisent l'Egidéen, et, de façon générale, l'immense majorité des Athaléens expatriés en Fédération ou dans l'Empire Keshite pratiquent la langue de leur territoire d'accueil.

Culture et Société

Autrefois phare culturel d'Aurilla, l'Athale est désormais une nation déchue. Marqués du sceau de l'ignominie depuis la Guerre Totale, les survivants Athaléens forment désormais un peuple apatride, dont il ne subsiste quasiment plus que des familles issues des forces d'occupation civiles et militaires.

Les Athaléens recueillis par la Fédération et l'Empire Keshite sont peu nombreux, et pour la plupart bien intégrés à la population autochtone. Le plus souvent, ces réfugiés abandonnent leur culture d'origine pour embrasser pleinement celle de leur territoire d'accueil. Ceux qui choisissent de vivre en marge de la société sombrent généralement dans la délinquance, le crime organisé ou le mercariat.

Les Enclaves sont des camps édifiés sur des terres concédées aux réfugiés par l'Egide à la fin de la Guerre Totale. Ces vastes installations - qui ont officiellement le statut de circonscriptions indépendantes et autonomes - abritent chacune entre 100 et 300 000 Athaléens, placés sous l'autorité d'un Administrateur démocratiquement élu par sa population.

C'est dans l'enceinte des Enclaves que les Athaléens rebâtissent lentement un embryon de civilisation. Le niveau de vie y est faible, et la solidarité et l'entraide s'y sont rapidement imposées comme des valeurs essentielles à la survie des réfugiés. Le troc y constitue le principal système de transaction monétaire, et la plupart des résidents subsistent en produisant eux-mêmes leur nourriture, ou en s'adonnant à de petits trafics. Les savoir-faire techniques sont particulièrement valorisés dans les Enclaves, et devenir mécanicien, ouvrier, agriculteur, éleveur ou tailleur est le meilleur moyen d'accéder à une position sociale privilégiée.

Le sentiment identitaire est particulièrement fort dans les camps, mais se manifeste différemment selon les générations. La plupart des réfugiés Athaléens de plus de 30 ans sont issus des forces civiles d'occupation et/ou ont connu le front durant la Guerre Totale. Leur mémoire est encore empreinte de cette rigueur militaire et du souvenir de la grandeur Athaléenne,



Quelques prénoms Athaléens

Masculins : Anders, Anton, Björn, Egon, Emil, Emmerich, Erik, Folke, Frank, Franz, Georg, Gregor, Gustav, Hans, Henrik, Holger, Ingvär, Ivan, Joakim, Jon, Josef, Kirk, Knut, Kris, Kristian, Kristof, Kurt, Lars, Lüdvig, Lukas, Mattias, Mikkel, Oskar, Rolf, Sigmund, Sigrid, Ulrik, Ursul, Sören, Steffen, Viggo, Volker, Walter, Wendel, Wilhem, Winfrid.

Féminins : Alexia, Anja, Annelie, Astrid, Christa, Elin, Elsa, Erika, Ester, Eva, Famke, Gerda, Helga, Ida, Ingrid, Irma, Johana, Lena, Lidya, Liv, Lora, Karla, Katja, Kirsten, Maja, Margit, Marta, Mikaela, Nikka, Olga, Pia, Rike, Rosa, Sabine, Sanna, Sibyl, Siri, Sonja, Stina, Tanya, Tina, Tyra, Ulla, Ursula, Viola, Wilma, Zella.

désormais disparue. Ils composent une population industrielle dont les représentants acceptent souvent leur destin, et se résignent à finir leur vie dans les Enclaves.

Les nouvelles générations d'Athaléens - ceux nés dans les camps ou

Les Enclaves

Les Enclaves se présentent sous la forme de gigantesques favelas de préfabriqués, ceinturées d'une double muraille de béton, et le plus souvent installées dans les régions les plus recluses du continent Egidéen, à distance des Mégalofoles. Les Enclaves sont toujours adossées à au moins une base militaire Egidéenne, dont les effectifs assurent la surveillance, la sécurité extérieure et le contrôle des flux de personnes et de marchandises. Les environs immédiats des Enclaves sont généralement peuplés d'une communauté hétéroclite de marchands itinérants, de prostituées et de trafiquants en tous genres qui constituent la première interface commerciale avec les réfugiés.

A l'intérieur des murs d'enceinte, les Athaléens tentent de recréer une pâle copie de leur société d'origine. La vie y est dure : la population s'entasse le plus souvent dans des préfabriqués insalubres ou dans des abris édiflés à partir de matériaux de récupération. L'accès à l'eau potable, à l'électricité et au Réseau est rare et aléatoire, et, globalement, la plupart des infrastructures tombent en ruines. C'est le royaume du système D, où tout est récupéré, recyclé et rafistolé à l'infini.

Les Enclaves se divisent habituellement en deux grands secteurs géographiques. La ville basse, qui abrite le site originel de l'Enclave, bénéficie des préfabriqués les mieux entretenus. Ce sont des quartiers relativement sûrs, où l'on retrouve les bâtiments institutionnels, les installations des forces de l'ordre, les demeures des notables de la ville - le plus souvent de riches négociants - et les sièges des divers partis politiques Athaléens. Les populations les moins favorisées s'entassent dans la ville haute, dans des constructions de fortune empilées les unes sur les autres, parfois sur plusieurs étages. Ce sont des quartiers labyrinthiques, hostiles aux étrangers, et à la criminalité endémique. La Varöska, la mafia Athaléenne, y exerce souvent son emprise en orchestrant les divers trafics de drogue, d'alcool et de prostitution. Enfin, c'est aussi depuis la ville haute que la plupart des groupuscules terroristes fomentent les attentats qui frappent les cités Egidéennes.

trop jeunes au moment de l'Annihilation pour avoir connu l'Athale - ressentent plus fortement la marginalisation des Enclaves, et aspirent à des conditions de vie meilleures. Certains tentent alors leur chance dans les Mégalofoles Egidéennes, tandis que d'autres rejoignent les gangs de rues ou le crime organisé. Les plus radicaux s'engagent dans des mouvements politiques indépendantistes, quand ils ne sombrent tout simplement pas dans le terrorisme.

Dans les Enclaves, le port d'arme, même s'il n'est pas officiellement réglementé, reste extrêmement mal perçu par la plupart des réfugiés, qui souhaitent se défaire de l'imagerie belliciste associée à leur nation.

Religion

Avant l'Annihilation, le Mahélisme était la religion dominante en Athale. Aujourd'hui encore, la plupart des réfugiés sont profondément Mahélistes,

et, au fil des ans, de nombreuses chapelles de fortune ont été érigées un peu partout dans les Enclaves.

Économie, ressources naturelles et énergie

L'Athale était autrefois un continent riche et à l'économie florissante. Aujourd'hui, les ressources des réfugiés sont quasiment inexistantes : l'économie des Enclaves est presque exclusivement basée sur le troc, et la plupart des résidents survivent en monnayant leurs services ou leurs maigres productions artisanales et agricoles.

L'essentiel des revenus des Enclaves provient de l'économie souterraine : réseaux de prostitution, jeux d'argent, trafic de drogue, d'alcool de contrebande, de faux papiers... Parfois, des réfugiés peu scrupuleux s'enrichissent aussi en écoulant au marché noir les surplus d'armes et de matériels issus de la Guerre Totale. D'autres n'hésitent à pas à revendre au prix fort



les derniers vestiges de la civilisation Athaléenne - comme les bijoux ou les œuvres d'art - dont sont friands les riches collectionneurs étrangers.

La dépendance énergétique des Athaléens est importante : la majorité de l'électricité des Enclaves est produite par des panneaux photovoltaïques vieillissants, dont la production en énergie couvre moins du quart des besoins des réfugiés. Les plus défavorisés s'alimentent souvent en électricité à l'aide de générateurs ou de moteurs thermiques issus de vieux véhicules, tandis que les plus aisés achètent leur énergie aux prix fort à des Corporations comme Accelion.

Transports

Les Athaléens, qui ne disposent plus d'aucun aéroport, réseau ferré ou autoroutier depuis l'Annihilation, utilisent les infrastructures de transport de leur nation d'accueil. Dans les Enclaves, la plupart des réfugiés pos-

sèdent une vieille moto, une voiture ou une camionnette à propulsion thermique fonctionnant à l'alcool. La plupart du temps, ces véhicules sont dans un état désastreux, et leur moteurs sont souvent employés pour fournir de l'électricité aux foyers de leurs propriétaires. Les véhicules récents à pile à hydrogène sont rares dans les Enclaves, et les véhicules à MHD inexistants.

Politique et gouvernement

Dans les jours qui suivent l'Annihilation, les Egidéens profitent de la désorganisation des forces d'occupation Athaléennes pour se révolter et reprendre le contrôle de leur nation. Très vite, les Athaléens encore présents en Egide sont victimes d'atroces rétorsions - les tristement célèbres Purges - infligées par une population bien décidée à les exterminer. Pour échapper au génocide, les forces d'occupation n'ont alors pas d'autre solution que de capituler, puis de rapide-

Les groupuscules terroristes

La lente dégradation des conditions de vie dans les Enclaves, conjuguée à l'immobilisme des politiques Egidéennes sur la question des réfugiés, ont contribué à l'émergence d'un fort courant contestataire dans la population Athaléenne. Ce mécontentement s'est accompagné d'une montée des partis radicaux, en particulier ceux qui militent pour une émancipation vis-à-vis de la domination Egidéenne, et pour la création d'un état souverain autonome. Dans ce contexte déjà explosif, de nombreux réfugiés estiment que les politiques conventionnelles sont impuissantes, et que seul un mouvement insurrectionnel permettra aux Athaléens de retrouver leur indépendance. Alors, depuis environ cinq ans, des individus aux convictions particulièrement radicales se sont organisés en petites cellules activistes, régulièrement responsables d'attentats terroristes dans les Mégalopoles Egidéennes.

Pourtant, bien que ces groupuscules revendiquent tous l'autonomie immédiate des Enclaves, des divergences idéologiques les empêchent de mener des actions coordonnées. Cette segmentation oblige aussi les forces de l'ordre Athaléennes et Egidéennes à lutter de front contre des factions terroristes aux modes opératoires très divers, et surtout particulièrement déterminées. En effet, ces groupuscules sont souvent composés d'anciens soldats aguerris, qui ont non seulement accès à du matériel de grade militaire issus des surplus de la Guerre Totale, mais sont en plus animés par une idéologie pour laquelle ils sont prêts à donner leur vie.

La position générale des réfugiés vis-à-vis du terrorisme est particulièrement ambiguë. La plupart d'entre eux condamnent les attentats, mais beaucoup approuvent aussi les discours identitaires. Et surtout, les groupuscules activistes sont souvent les seuls à oser s'opposer au crime organisé qui gangrène les Enclaves, s'attirant ainsi la sympathie des populations les plus fragiles.

La Varöska

La Varöska désigne une organisation criminelle, qui, à son apogée, étendait son emprise sur toutes les strates de la société Athaléenne. De ses racines centenaires, l'organisation entretenait une structure en clans dirigés par des patriarches - les Hienovärs - qui imposaient à leurs membres un code de conduite strict.

C'est tout naturellement que, durant la Guerre Totale, la Varöska s'exporte vers l'Egide pour y asseoir son influence et profiter du contexte favorable aux affaires de l'occupation. Mais en 1158, l'Annihilation de l'Athale met définitivement un terme à la Varöska originelle, dont la branche Egidéenne devient le dernier vestige.

Avec les Purges, le Hienövar d'Egide prend brutalement conscience du lien intime qui lie désormais son organisation aux derniers Athaléens. Guidés par leur code de l'honneur, de nombreux Varösks prennent les armes pour permettre aux familles Athaléennes d'échapper à la vindicte Egidéenne, et nombreux sont ceux qui y perdent la vie. Le Hiénovâr, de son côté, pèse de toute son influence sur les interminables négociations politiques qui aboutissent, quelques mois plus tard, à la concession de territoires indépendants aux réfugiés Athaléens.

Les historiens estiment aujourd'hui que la Varöska a joué un rôle déterminant dans la création des Enclaves, mais restent partagés sur ses motivations réelles : ce faisant, assurait-elle la survie des Athaléens ou simplement la sienne ?

Toujours est-il qu'en 1173, l'organisation est depuis bien longtemps retournée dans l'ombre qu'elle aurait probablement préféré ne jamais quitter. Et ses membres étendent à nouveau leur emprise sur la plupart des activités criminelles des Enclaves : jeux, contrebande d'alcool, trafics d'armes et de drogues, prostitution...

Les réfugiés Athaléens, quant à eux, conservent des rapports très ambigus vis-à-vis de la Varöska.

La plupart leur sont hostiles.

Mais nombreux sont ceux, aussi, qui se souviennent de leurs sacrifices durant les Purges.

ment négocier un accord de paix avec le tout nouveau gouvernement Egidéen.

Les deux peuples établissent un traité de paix en Mai 1159, qui statue sur la concession de territoires destinés à la construction d'Enclaves indépendantes et autonomes. En contrepartie, l'Egide impose que ces camps soient dirigés par un Administrateur sous tutelle d'un Gouverneur Egidéen. L'accord définit aussi la plupart des modalités de gouvernance des Enclaves, interdisant par exemple la constitution d'un gouvernement centralisé, ou prohibant la levée d'une armée régulière. C'est dans ces conditions extrêmement restrictives, qui permettent à l'Egide de maintenir une profonde ingérence dans la politique Athaléenne, que les Enclaves sont

créées pour protéger les réfugiés du massacre.

Aujourd'hui encore les Administrateurs, élus démocratiquement par leur population, disposent théoriquement des pleins pouvoirs législatifs et exécutifs dans l'enceinte de leur Enclave. Dans les faits, leur cadre réglementaire de référence reste celui de l'Egide, et leur capacité à légiférer se borne à édicter des décrets sans réelle envergure. Et dans l'hypothèse où un Administrateur souhaiterait modifier le fonctionnement fondamental de ses institutions, sa proposition de loi devrait d'abord être transmise à son Gouverneur de tutelle, puis à l'Assemblée Egidéenne, qui déciderait en dernier recours des suites à donner à son projet.

Le pouvoir exécutif des Administrateurs est en revanche plus étendu, et ils ont tout autorité sur les institutions de leur Enclave, en particulier les diverses administrations et les forces de l'ordre.

Forces de l'ordre

Dans les Enclaves, la lutte contre la criminalité est assurée par une force de police conventionnelle placée sous l'autorité directe de leur Administrateur. Ces policiers, pour la plupart d'anciens militaires Athaléens, exercent leurs fonctions depuis de petits bureaux ou de petites casernes de quartier employant entre deux et dix agents.

Comme souvent dans les Enclaves, l'équipement des forces de l'ordre est médiocre, vieillissant et mal entretenu. Mais les défaillances matérielles sont souvent palliées par la rigueur et le professionnalisme des effectifs de police. La population des Enclaves porte un regard généralement bienveillant sur ses forces de l'ordre, qui constituent le premier rempart entre les individus les plus fragiles et la criminalité galopante des camps.

Justice

Dans les Enclaves, les services de justice sont des corps autonomes, indépendants de l'autorité de l'Administrateur. Pour des raisons historiques, ces instances sont organisées de façon extrêmement variable selon les Enclaves : les camps les mieux dotés abritent des réfugiés dotés d'une formation juridique, qui sont capables de rendre des jugements éclairés. D'autres, moins favorisés, recourent à un jury populaire pour rendre les verdicts les plus équitables possible. Enfin, dans les rares Enclaves où la justice est défaillante, les instances judiciaires sont généralement placées sous la tutelle de magistrats Egidéens.

La règle des trois témoins

Certaines Enclaves appliquent la règle dite "des trois témoins", dont le principe est extrêmement simple : un suspect est immédiatement reconnu coupable si trois personnes de confiance, sans lien établi entre elles, peuvent témoigner d'un crime ou d'un délit de façon concordante.

Cette règle désuète était rarement appliquée avant l'Annihilation, mais elle a retrouvé sa légitimité avec les contraintes structurelles des Enclaves. Bien entendu, cette approche pragmatique de la justice ouvre la porte à de nombreux abus. Et même si les sanctions appliquées en cas de faux témoignages sont extrêmement dissuasives, il arrive parfois que certaines organisations criminelles comme la Varöska exploitent les failles de ce système pour faire basculer un procès à leur avantage.

La justice Athaléenne est pragmatique et expéditive, et les peines sont la plupart du temps prononcées sous la forme de sanctions financières ou de travaux d'intérêt public. Les peines de prison sont rares, en premier lieu parce qu'il est souvent impossible d'installer un pénitencier dans l'espace contraint des Enclaves, ensuite parce que les communautés Athaléennes n'ont pas les moyens d'entretenir une population de captifs.

La peine de mort est légale dans les Enclaves, mais n'est applicable que pour les crimes capitaux. En cas de crime grave, certaines communautés pratiquent la mutilation physique, mais la plupart préfèrent l'exil, ce qui revient à libérer le criminel en dehors des murs de l'Enclave... une pratique rarement appréciée des autorités Egidéennes.

Corruption

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, la corruption proprement dite affecte rarement les institutions des Enclaves. La plupart des fonctions

administratives sont en effet souvent occupées par des citoyens issus de l'armée - avec toute la rigueur militaire qui l'accompagne - qui ont à cœur de rebâtir une société intègre et exemplaire. Ce contexte historique et culturel très particulier contribue, paradoxalement, à faire des administrations des Enclaves les institutions les moins corrompues d'Aurilla.

Forces armées

Même si de nombreux réfugiés issus des forces d'occupation disposent d'une formation militaire, les accords conclus avec l'Egide lors de la concession des Enclaves interdisent aux Athaléens de lever une armée régulière. De fait, la protection civile des camps reste du ressort des forces armées Egidiennes.

Les Spazis

Avant l'Annihilation de l'Athale, le SPZ était probablement le service de renseignement le plus efficace d'Aurilla. L'agence, placée sous l'autorité du Directoire, agissait en totale autonomie, et ses fonctions exactes étaient particulièrement troubles. Officiellement, le SPZ assurait la sécurité intérieure, le renseignement, le contre-espionnage et l'analyse des risques géopolitiques, mais l'agence conduisait aussi les opérations militaires clandestines commanditées par le Directoire.

Les membres opérationnels du SPZ, les Spazis - dont l'existence a longtemps été niée par le gouvernement Athaléen - étaient des agents d'élite, recrutés dans toutes les strates des forces militaires pour leurs exceptionnelles aptitudes physiques et analytiques, doublées d'un patriotisme inébranlable. Des rapports déclassifiés indiquent que des Spazis - certains d'origine ethnique non-Athaléenne - étaient régulièrement infiltrés en territoire étranger, où ils agissaient en solitaire dans le cadre d'opérations de renseignement de longue durée.

Le SPZ et les Spazis ont été extrêmement actifs durant la Guerre Totale, menant des missions de renseignement, de sabotage et d'assassinat en Egide et dans l'Empire Keshite pour préparer les opérations militaires conventionnelles. Les analystes Egidiens estiment d'ailleurs que plusieurs de ces opérations secrètes ont été critiques au succès de l'invasion de l'Egide.

Aujourd'hui, le SPZ a disparu avec l'Athale, mais il est probable que plusieurs Spazis infiltrés derrière les lignes ennemies au moment de l'Annihilation aient survécus. Et ces individus redoutables, qui vivent désormais dans l'anonymat le plus total, sont activement recherchés par les services secrets Egidiens et Keshites.

Car si les raisons pour lesquelles l'Athale a initié la Guerre Totale restent encore inconnues, l'un de ces survivants détient peut-être la clef du mystère.

Corporations

Il existe dans l'univers de Point Zéro des centaines de Corporations et de conglomérats industriels aux dimensions très diverses. S'il est impossible de les inventorier dans leur intégralité, ce chapitre présente tout de même quelques unes des multinationales les plus influentes, parmi lesquelles certaines jouent un rôle majeur dans la géopolitique d'Aurilla. Cette liste n'est évidemment pas exhaustive, et le MJ est libre de s'en inspirer pour créer de nouvelles Corporations adaptées à ses besoins.

Accelion

Secteur : *Énergie, Nucléaire*

Origine : *Almir, Empire Keshite*

Direction : *Conseil d'administration*



Accelion est une multinationale d'origine Keshite, spécialisée dans la fourniture d'énergie électrique aux particuliers et aux entreprises. C'est en 1147 qu'elle inaugure le tout premier prototype de réacteur nucléaire alimenté à l'Isothorium, une technologie révolutionnaire, rapidement adoptée par la plupart des nations d'Aurilla, et qui lui ouvre les portes des marchés internationaux. Depuis, la Corporation a largement diversifié ses activités dans la production de batteries, de piles à hydrogène, de générateurs et de turbines destinées au secteur de l'industrie lourde. C'est toutefois grâce aux revenus issus de l'exploitation de son parc de centrales à fission - qui génèrent à elles seules près de 40% de

l'énergie électrique planétaire - qu'Accelion tient le rang de première entreprise mondiale du secteur de l'énergie.

La Corporation a été particulièrement éprouvée par la nationalisation des gisements d'Isothorium lors de l'Unification de 1164. Depuis, elle finance un groupe de lobbying très actif auprès des Sénateurs Fédérés afin de conserver son monopôle sur le secteur énergétique. Et si la teneur exacte des accords négociés avec l'Etat Fédéré reste inconnue, Accelion dispose désormais d'un droit de préemption systématique sur les gisements les plus convoités. En parallèle, la Corporation a aussi initié une collaboration avec G&K Industries pour développer un prototype de réacteur à fusion nucléaire, qui, une fois fonctionnel, devrait lui permettre de s'affranchir de sa coûteuse dépendance à l'Isothorium Fédéré.

Atlas

Secteur : *Agroalimentaire*

Origine : *Gesrith, Egide*

Direction : *Conseil d'administration*



Atlas est une Corporation majeure du secteur agroalimentaire, assurant à elle seule près de 20% de la production des denrées mondiales. Ses matières premières proviennent essentiellement d'exploitations agricoles démesurées, parcourues nuit et jour par des nuées de drones d'épandage et de moisson-

neuses-batteuses aux dimensions titaniques. L'immense majorité des ces installations, souvent adossées à un pôle industriel dédié à la transformation des matières premières, occupent principalement les vastes plaines centrales d'Egide et les vallées du Saâg Keshite de Shûr. La Corporation dispose par ailleurs d'un réseau de distribution unique au monde, dont l'étendue planétaire lui permet la diffusion de ses produits jusque dans les régions les plus recluses d'Aurilla. La seule exception reste la Fédération, où les Convois Fédérés sont titulaires d'un accord de sous-traitance conclu lors de l'Unification, qui leur assure l'exclusivité du transport des marchandises d'Atlas.

La Corporation, qui possède plusieurs centres de recherche et de développement, investit massivement dans des secteurs technologiques connexes comme l'ingénierie génétique ou la chimie agronomique. Elle a notamment établi un partenariat étroit avec Gentech pour développer de nouveaux organismes génétiquement modifiés destinés à accroître la productivité de ses exploitations.

Avantech

Secteur : *Électronique, cybernétique, armement, industrie automobile et aéronautique*

Origine : *Tyrse, Egide*

Direction : *Kilyos Delhy*



Altech, qui deviendra plus tard Avantech, n'est à l'origine qu'une modeste entreprise Egidéenne spécialisée dans l'électronique grand public. Son destin bascule en 1166, lorsque son directeur, Kilyos Delhy, entrevoit le potentiel des algorithmes Prédicatifs dans l'optimisation de ses transactions boursières. Il acquiert son premier logiciel Prédicatif l'année sui-

vante, qu'il emploie aussitôt pour faire fructifier le portefeuille financier de son entreprise. Le succès est fulgurant et, à la stupéfaction générale, la capitalisation d'Altech enfle de façon exponentielle. Delhy réinvestit alors massivement ses actifs dans une multitude de secteurs industriels, permettant à sa compagnie d'acquérir en quelques semaines la dimension d'une multinationale.

En parallèle, la plupart des entreprises d'Aurilla suivent l'exemple d'Altech, et investissent elles aussi dans la Prédicative financière. L'effet boule de neige provoque le krach de 1167, suivi de l'adoption, quelques mois plus tard, du TREIC, un traité international interdisant l'usage de la Prédicative dans toute forme de projection boursière. Mais Altech, devenue Avantech, n'en a plus besoin : elle dispose déjà d'une capitalisation qui lui ouvre une place sur l'échiquier mondial des Corporations.

Contrairement aux autres multinationales qui se sont souvent développées dans des secteurs d'activité bien définis, Avantech est d'une nature extrêmement protéiforme, et dispose de filiales dans des domaines aussi divers que l'agroalimentaire, les biotechnologies, l'électronique, la cybernétique, l'industrie automobile ou celle de l'ar-

Officiellement, Avantech abandonne la Prédicative financière en 1167, conformément aux dispositions du TREIC. Cependant, des analystes se sont penchés sur ses récentes transactions financières et y ont discerné un certain nombre d'opérations étonnamment favorables. Et les calculs Prédicatifs suggèrent que leur fréquence est à la frontière de l'improbable.

Aujourd'hui, ces analystes soupçonnent Kilyos Delhy de disposer d'un moyen beaucoup plus discret que la Prédicative pour faire fructifier le capital de son entreprise.

Mais lequel ?

mement. Pour se distinguer de sa concurrence - et maintenir sa position - la Corporation a rapidement été contrainte d'opérer une montée en gamme de ses produits. Aujourd'hui, la marque Avantech s'est forgé une solide réputation de qualité et de fiabilité, qui lui permet de régulièrement grignoter des parts de marché sur des concurrents directs comme Oni Katan, G&K ou Organic Industries.

Convois Fédérés

Secteur : *Convoyage, mercenariat*

Origine : *Luka, Fédération des États Libres*

Direction : *Sebu Nato*



Les "Convois", comme aime à appeler ses employés, est l'une des rares multinationales originaires du continent Fédéré. Son histoire débute en 1142, lorsque, sous l'impulsion d'un jeune et audacieux convoyeur du nom de Sebu Nato, plusieurs petites compagnies de voyage Ilokas décident de mutualiser leurs moyens pour résister à la crise économique qui frappe le continent. Très rapidement, le conglomérat, grâce à une flotte de semi-remorques sans équivalent, devient l'une des compagnies de fret les plus profitables d'Ilok. C'est en 1164, lors de l'Unification, que l'entreprise adopte le nom des Convois Fédérés. Nato, devenu l'unique directeur de l'entreprise, conclut alors de nombreux accords exclusifs avec diverses multinationales Egidéennes et Keshites - comme par exemple avec Atlas - pour assurer le transport de leurs marchandises en territoire Fédéré. Ces rentrées massives de capitaux permettent à Nato de racheter ses derniers concurrents, et à son entreprise d'acquérir l'envergure internationale qui fera d'elle une Corporation. Aujourd'hui les Convois

Fédérés constituent la principale compagnie de transport routier de la planète. C'est une multinationale forte d'un parc de véhicules de plus de 70 000 semi-remorques et du triple d'employés, dont plusieurs unités de mercenaires chargées de défendre les Convois les plus précieux des attaques de Maraudeurs.

Malgré son âge avancé, l'autoritaire fondateur des Convois Fédérés dirige toujours sa Corporation d'une poigne de fer. Sa plus grande fierté reste son réseau de "Tubes", ces longs tunnels sous-marins reliant les continents, dont le premier axe date de 1169. Le prochain Tube, qui doit relier l'Egide à la Fédération, est encore en cours d'assemblage, mais Nato, désormais âgé de 87 ans, espère bien pouvoir assister à son inauguration prévue en 1174.

Cytogen

Secteur : *Biologie, génétique, médecine, agroalimentaire*

Origine : *Dyken, Athale*

Direction : *Conseil d'administration*



Lorsque la Guerre Totale éclate, Cytogen occupe simultanément les rangs de leader mondial du secteur des biotechnologies et de première capitalisation boursière d'Aurilla. Mais en 1158, l'Anihilation entraîne la disparition de la totalité de ses infrastructures Athaléennes, et l'entreprise frôle la faillite. Elle réussit toutefois à subsister au prix de nombreuses cessions d'actifs et d'une profonde restructuration à partir de ses filiales Egidéennes et Keshites. Aujourd'hui, grâce à une série de manœuvres financières audacieuses, et en capitalisant sur son expertise technologique, Cytogen occupe à nouveau une place de premier

rang dans le secteur mondial des biotechnologies.

La Corporation propose un catalogue particulièrement étoffé d'augmentations biologiques à visées thérapeutiques, fonctionnelles ou cosmétiques. Et sa maîtrise de l'ingénierie génétique humaine est telle qu'elle est désormais capable de doubler l'espérance de vie de ses clients les plus fortunés. C'est aussi une Corporation particulièrement attachée à la culture de son continent d'origine : ses employés sont majoritairement Athaléens, et ses chasseurs de tête prospectent régulièrement dans les Enclaves à la recherche de jeunes candidats prometteurs, dont les plus brillants bénéficient d'une bourse d'étude pour intégrer les prestigieuses universités privées de Cytogen. Cette démarche, particulièrement appréciée dans les Enclaves, permet à la Corporation de valoriser l'emploi des réfugiés, tout en se constituant un vivier exclusif des meilleurs cerveaux Athaléens.

Gentech

Secteur : *Biotechnologies, médecine*

Origine : *Tyrse, Egidé*

Direction : *Pr. June Avon*



En 1170, Gentech n'est qu'une modeste entreprise Egidéenne de biotechnologies, dont personne n'imaginait qu'elle puisse mener dans ses laboratoires de terribles expériences eugéniques. Pourtant cette année là, l'un de ses cobayes, Kahn Kessler, parvient à échapper à la surveillance de ses tortionnaires, et à s'enfuir dans les rues de Tyrse. Les événements qui aboutissent à ce qu'il est désormais convenu d'appeler pudiquement « l'accident Kessler » restent incertains : selon toute vraisemblance, c'est pour se défendre d'une équipe

d'intervention lancée à ses trousses que le Psionique, dans un réflexe d'auto-défense, déchaîne ses pouvoirs, dévastant l'un des Districts de la capitale Egidéenne.

L'enquête confiée aux SSE remonte rapidement jusqu'à Gentech, dont la direction, prise au dépourvu, s'oppose catégoriquement à la perquisition de ses locaux. Après 48h de négociations infructueuses, les SSE entreprennent de pénétrer de force dans les bureaux de l'entreprise. Mais l'opération tourne à l'affrontement avec les milices privées de Gentech, et son directeur se donne la mort quelques instants après avoir détruit les documents témoignant des expérimentations eugéniques.

A ce jour le mystère des recherches Psioniques menées par l'entreprise reste entier, mais plusieurs experts scientifiques estiment très improbable que Gentech ait pu mener seule des travaux de cette envergure. Certains suggèrent même qu'elle n'aurait été qu'une société écran pour une organisation plus importante.

Mais laquelle ?

Ironiquement, Gentech, loin de souffrir de ce scandale, voit au contraire son cours en bourse grimper en flèche, porté par de riches investisseurs



June Avon

conquis par la démonstration technologique de l'entreprise. Aujourd'hui, c'est June Avon, une brillante chercheuse de Gentech, qui dirige la compagnie depuis sa tour de verre du District corporatiste de Tyrse. Et sous son autorité, l'entreprise, qui a récemment

diversifié ses activités dans la recherche biomédicale, la thérapie génique et le diagnostic clinique, a désormais atteint la dimension d'une petite Corporation.

G&K Industries

Secteur : armement, sécurité, industrie automobile et aéronautique

Origine : Dyken, Athale

Direction : Conseil d'administration



En 1127, deux chercheurs Athaléens, Nils Gaüs et Jonas Kurben, brevettent une nouvelle technologie de manipulation des champs électromagnétiques. Capitalisant sur leur expertise unique, les deux scientifiques abandonnent leurs postes académiques et fondent une petite entreprise qu'ils nomment simplement G&K Industries. Rapidement, leur technologie ARC (pour Accélération par Réduction de Champ) trouve des applications dans de nombreux secteurs, comme le transport, l'aéronautique ou le génie civil. L'entreprise conclut de nombreux contrats industriels, et acquiert une visibilité et une dimension internationale.

Lorsque la Guerre Totale éclate, G&K, désormais l'une des multinationales les plus profitables d'Aurilla, se retrouve malgré elle contrainte de servir l'effort de guerre Athaléen. Réaffectant ses ressources, l'entreprise produit pour l'armée d'invasion quelques uns des meilleurs matériels militaires de l'époque, comme les premières armes à technologie ARC. C'est aussi durant cette période que les ingénieurs de G&K mettent au point les premiers prototypes de propulseurs MHD, qui ne seront réellement fonctionnels qu'après l'Annihilation. La destruction de l'Athale marque un tournant dans l'histoire de G&K, qui,

du jour au lendemain, est simultanément amputée de près de la moitié de ses infrastructures et privée de sa direction historique. La Corporation, à l'agonie, ressuscite lentement sur les continents Egidéens et Keshites, sous la direction d'un nouveau conseil d'administration qui capitalise sur les technologies disruptives de G&K.

Aujourd'hui, les activités principales de la Corporation concernent la production d'infrastructures ferroviaires à technologie ARC, de véhicules à technologie MHD, et la fabrication d'armes et de matériels militaires. G&K est aussi un prestataire majeur de la recherche académique Egidéenne, avec notamment la mise en service en 1171 d'un accélérateur à particules pour l'université de Tyrse. Enfin, G&K a de multiples collaborations en cours avec d'autres Corporations, comme par exemple avec Orbitalis pour la mise au point de propulseurs spatiaux à technologie ARC, ou avec Accelion pour le développement d'une chambre de confinement de plasma destinée à son prototype de réacteur à fusion nucléaire.

Koda Capital

Secteur : Banques, finance

Origine : Luka, Fédération des États Libres

Direction : Saeko Koda



Koda Capital est un réseau bancaire Fédération à la réputation sulfureuse, dont l'histoire débute en 1153, lorsque Saeko Koda, un jeune opportuniste issu des milieux crapuleux de Luka, crée un petit réseau d'usure dans les comptoirs commerciaux du nord d'Ilok. L'ambitieux entrepreneur fait rapidement fortune auprès des trafiquants locaux, et ouvre en 1155 un premier établissement financier pour assurer le blanchi-

ment d'argent de ses plus gros clients. En quelques années, la notoriété croissante de Saeko Koda lui permet d'ouvrir plusieurs agences sur le continent, et Koda Capital devient, peu avant la Guerre Totale, le premier établissement bancaire d'Ilok.

L'occupation de l'Egide par les forces d'invasion Athaléennes donne l'opportunité à la firme d'acquérir une envergure internationale : sans scrupules, Saeko s'acoquine avec l'influente branche Egidéenne de la Varöska, et obtient ainsi des passe-droits pour l'ouverture d'agences en Egide. C'est une période faste pour son réseau bancaire, qui se retrouve au carrefour de la plupart des grosses transactions financières réalisées sous l'occupation. En retour, de nombreux officiers Athaléens bénéficient des largesses de Saeko, toujours très généreux lorsqu'il s'agit d'arroser ses facilitateurs. La fin de la Guerre Totale aurait pu signer la chute de la firme, mais c'est sans compter sur la pugnacité de son fondateur, qui réussit à négocier - toujours par des méthodes peu scrupuleuses - l'extraterritorialité de ses établissements bancaires implantés en Egide. Grâce à ces accords, toujours en vigueur, Koda Capital bénéficie d'un statut privilégié qui lui permet d'échapper à la plupart réglementations financières Egidéennes.

Aujourd'hui, même si Koda Capital est parvenue à implanter quelques filiales dans l'Empire Keshite, la firme réalise l'essentiel de son chiffre d'affaire en Egide, où ses agences constituent un paradis fiscal pour une clientèle fortunée - et généralement peu scrupuleuse. La Corporation, toujours dirigée par son fondateur, est désormais une multinationale prospère mais extrêmement controversée, dont la puissance s'est bâtie sur des pratiques aussi immorales que le blanchiment d'argent, la spéculation, l'évasion fiscale ou la corruption.

Macrolab

Secteur : *Informatique, Prédictive*

Origine : *Nobos, Egide*

Direction : *Conseil d'administration*



Macrolab est à l'origine une multinationale Egidéenne spécialisée dans le développement et la commercialisation de solutions informatiques à destination des professionnels et du grand public. L'entreprise acquiert son statut de Corporation en 1144 en décrochant le monopole des protocoles de cryptage de données indispensables aux échanges sécurisés sur le Réseau. Aujourd'hui encore, les retombées financières issues de cette activité constituent près de 20% des bénéfices de la Corporation.

En 1159, Macrolab recrute l'équipe scientifique dirigée par Ulvir Nash (cf. chapitre "Prédictive") et acquiert par la même occasion l'ensemble des brevets d'exploitation de ses algorithmes Prédictifs. Sept ans plus tard, le premier logiciel Prédictif grand public est commercialisé par Macrolab, bouleversant immédiatement les habitudes de la population mondiale. La multinationale, dont la capitalisation explose, acquiert le rang de première Corporation d'Aurilla en 1169.

Aujourd'hui, l'entreprise, qui possède de nombreuses filiales en Fédération et dans l'Empire Keshite, est omniprésente dans tous les secteurs de l'électronique et de l'informatique grand public. En dehors du développement de logiciels Prédictifs, Macrolab produit des ordinateurs, des systèmes d'exploitation, des Intelligences Virtuelles, des mobicom, des drones, du divertissement audio-visuel, et conçoit même des installations Holodromes. Elle procure de nombreux services

Prédictifs aux grandes entreprises - comme, par exemple, Primelink - et a une collaboration historique avec Oni Katan, qui lui fournit depuis 1163 les supercalculateurs quantiques indispensables au fonctionnement de ses serveurs Prédictifs.

Oni Katan

Secteur : *Électronique, informatique*

Origine : *Jalad, Empire Keshite*

Direction : *Malik Tarhia*



Oni Katan est une Corporation Keshite spécialisée dans la conception de matériel électronique de pointe, qui compte parmi les entreprises les plus prestigieuses et révolutionnaires d'Aurilla. C'est aussi une entreprise à la culture extrêmement rigide et traditionaliste, dirigée de père en fils par la famille Tarhia - l'une des plus anciennes et influentes maisons de l'Empire - et dont l'essentiel des infrastructures de production et de recherche sont toujours installées à proximité de Jalad, sa ville d'origine.

Oni Katan produit quasi-exclusivement de l'équipement électronique et informatique de très haut de gamme, à destination des professionnels et des particuliers aisés. Sa prouesse technologique la plus remarquable date de 1162, avec la conception du premier supercalculateur OVA basé sur un processeur quantique. Cette technologie révolutionnaire a été immédiatement adoptée par de nombreuses Corporations soucieuses de démultiplier leur puissance de calcul, ou de renforcer le cryptage de leurs données.

Oni Katan est un partenaire privilégié de nombreuses Corporations dont les activités nécessitent l'accès au

meilleur matériel électronique. L'entreprise produit entre autres les supercalculateurs quantiques indispensables aux serveurs Prédictifs de Macrolab, divers instruments de navigation pour les navettes spatiales d'Orbitalis et des micro-implants biocompatibles pour Organic Industries. Récemment, Oni Katan a établi une collaboration avec Primelink pour le développement de balises de communication quantiques.

Orbitalis

Secteur : *Aérospatiale*

Origine : *Tyrse, Egide*

Direction : *Conseil d'administration*



En 1056, le gouvernement Egidéen, en pleine tourmente budgétaire, décide de rééquilibrer ses finances en privatisant certaines de ses infrastructures, dont celles de son département d'aérospatiale. Saisissant l'opportunité, plusieurs investisseurs privés Egidéens mutualisent leurs fonds et acquièrent - pour un montant presque dérisoire - le centre de recherche et les deux pas de tir de l'agence d'aérospatiale. Avec ces infrastructures, ils fondent Orbitalis, qui devient en quelques années le premier opérateur aérospatial privé d'Egide. Près d'un siècle plus tard, en 1158, son principal concurrent disparaît avec l'Annihilation, propulsant de facto la Corporation au premier rang de son secteur d'activité.

Orbitalis est depuis en contrat avec toutes les nations d'Aurilla - ainsi qu'avec certaines Corporations comme Primelink - pour la mise en orbite et l'entretien des satellites de communication civils et militaires. L'opérateur travaille aussi en étroite collaboration avec Cytogen, dans le cadre de recherches en microgravité,

et G&K industries pour le développement de propulseurs et d'armes orbitales à technologie ARC. Depuis quelques années, Orbitalis s'intéresse à l'exploration interstellaire, un domaine d'activité à la rentabilité pourtant nulle. Ainsi, la Corporation envoie régulièrement des sondes d'exploration aux confins du système solaire, à la recherche de ressources stellaires exploitables. A ce jour, ces missions sont officiellement des échecs, mais certains soupçonnent qu'elles pourraient avoir en réalité un objectif bien différent.

Organic Industries

Secteur d'activité : Cybernétique, médecine, biologie

Origine : Ségul, Empire Keshite

Direction : Conseil d'administration



Cette Corporation est née en 1143 de la fusion de deux entreprises Keshites, l'une spécialisée en micro-électronique, l'autre experte en médecine et en biotechnologies. C'est forte de cette double compétence qu'Organic est en mesure de proposer, moins de 5 ans après sa création, les premières prothèses cybernétiques destinées à l'implantation humaine. D'abord rudimentaires et essentiellement destinés à des applications thérapeutiques, les implants d'Organic n'ont cessé d'évoluer pour répondre à des besoins de plus en plus variés, et son offre couvre désormais un vaste panel d'augmentations cybernétiques, d'implants cosmétiques, et d'interfaces homme-machines. Aujourd'hui, le succès de ses produits est tel qu'Organic tient le rang de première capitalisation du secteur de la cybernétique.

Ses principaux concurrents sont Cytogen - dont les clients ont souvent une préférence pour les augmentations organiques, plus coûteuses, mais

nettement plus discrètes - et Avantech, qui possède plusieurs filiales spécialisées dans la cybernétique. Organic a peu d'interactions avec les Corporations étrangères, sa seule collaboration notable est avec Oni Katan - également d'origine Keshite - pour la production de composants électroniques biocompatibles essentiels à certains implants.

Primelink

Secteur : Médias, audiovisuel, télécommunications

Origine : Nobos, Eguide

Direction : Conseil d'administration



En 1056, Primelink est déjà une entreprise majeure du secteur des télécommunications mondiales lorsqu'elle rachète une partie des infrastructures du département d'aérospatiale Egidéen. Elle acquiert ainsi une vaste flotte de satellites orbitaux, accompagnés de divers brevets relatifs à l'encryptage de données. Avec ces technologies, l'entreprise diversifie progressivement ses activités dans la production et la distribution de contenus publicitaires, d'informations et de divertissements, et devient en quelques décennies la première Corporation mondiale du secteur audiovisuel. De nos jours, Primelink est une entreprise centenaire qui exerce un contrôle quasi-monopolistique sur les médias Egidéens et Keshites - mais dont l'influence en Fédération est quasiment nulle depuis l'Unification (voir Unicom).

La multinationale est la première à établir en 1167 un partenariat exclusif avec Macrolab pour intégrer des éléments de Prédictive à ses programmes audiovisuels, et depuis, toutes ses diffusions passent systématiquement par le filtre de l'analyse Prédictive. La

Corporation s'est par ailleurs dotée d'un pôle de recherche et développement très actif, qui travaille en étroite collaboration avec Oni Katan et Avantech pour développer les télécommunications par balises quantiques, une technologie qui lui permettrait de s'affranchir, à terme, de sa coûteuse couverture satellitaire. En attendant, Primelink reste l'un des principaux clients d'Orbitalis, qui assure la mise en orbite et la maintenance de sa flotte de satellites.

Unicom

Secteur : Médias, communications Fédérées militaires et civiles

Origine : Luka, Fédération des États Libres

Direction : Conseil d'administration/ Gouvernement Fédéré



En 1164, quelques mois seulement après l'Unification, le gouvernement Fédéré initie une vaste campagne de nationalisation de entreprises présumées stratégiques pour son autonomie. Le Sénat, qui souhaite que les communications Fédérées restent souveraines, expulse rapidement Primelink du territoire et nationalise l'ensemble de ses infrastructures, dont l'exploitation est

conçue à un opérateur privé Fédéré : Unicom. Ses mandats initiaux sont d'assurer la maintenance des équipements de télécommunications et de garantir les communications Fédérées civiles et militaires. Mais rapidement, en l'absence de concurrence, Unicom diversifie ses activités dans la production de contenus audiovisuels, et devient, en 1169, le principal opérateur de médias en Fédération.

Son indépendance vis-à-vis du gouvernement Fédéré reste toutefois très limitée : l'entreprise n'est réellement propriétaire que d'un tiers de ses infrastructures, et près d'un quart de ses employés sont encore des fonctionnaires d'état. Le gouvernement est d'ailleurs représenté au conseil d'administration d'Unicom par plusieurs hauts fonctionnaires, qui exercent régulièrement des pressions sur le contenu des médias diffusés sur le territoire. Et dans les faits, Unicom est fréquemment contrainte de relayer la communication du gouvernement, au point d'être parfois perçue comme un organe de propagande par la population Fédérée. Néanmoins, si Unicom - et par extension le Sénat - exerce un contrôle hégémonique sur les médias Fédérés, la Corporation est encore loin de pouvoir rivaliser avec la puissance de PrimeLink : sa couverture satellite est insignifiante, et, en dehors de la Fédération, son influence est nulle.

Technologies

Armes

En 1173, l'immense majorité des armes en circulation sur Aurilla sont de type balistique. Les armes à énergie (comme les lasers ou les armes à micro-ondes) ou à technologie ARC sont encore rares, et n'équipent que certains corps d'élite des armées Keshites et Egidéennes. Quelques exemplaires de ces armes circulent tout de même sur les marchés clandestins, mais à des tarifs toujours prohibitifs.

En Egide et dans l'Empire Keshite, la détention et le port d'armes sont soumis à autorisation (seules les armes de grade C sont accessibles aux civils). En Fédération et dans les Enclaves, la détention d'armes n'est pas régulée, et leur port y est toléré.

Augmentations

Les augmentations biologiques ou cybernétiques sont relativement rares dans l'univers de Point Zéro. A moins d'y être contraint, il est en effet très exceptionnel qu'un personnage choisisse délibérément de sacrifier un membre ou un organe au profit d'un implant cybernétique. En règle générale, ces prothèses permettent tout simplement de pallier un handicap ou d'augmenter une fonction biologique essentielle à l'exercice d'une profession. Ainsi, en 1173, la plupart des cyber-implants du marché sont destinés aux anciens combattants mutilés lors de la Guerre Totale, à des mercenaires souhaitant accroître leurs aptitudes physiques, ou à des ouvriers travailleurs de force. Leurs implants, es-

sentiellement fonctionnels, sont souvent assez inesthétiques, avec des composants mécaniques et hydrauliques bien visibles. Ceux qui s'adonnent volontairement aux modifications corporelles cybernétiques sont généralement des marginaux à l'idéologie transhumaniste ou des criminels. Leurs implants, plus coûteux, sont aussi souvent plus modernes, fiables et esthétiques.

Les augmentations biologiques, moins invasives que la cybernétique (et très souvent réversibles), sont en revanche nettement plus prisées, en particulier dans l'Empire Keshite. Depuis quelques années, les implants cosmétiques bon marchés tendent à se démocratiser dans les populations sensibles aux effets de mode. Par exemple, les tatouages bioluminescents ou les pupilles verticales ont énormément de succès dans le milieu du spectacle ou celui du divertissement pour adulte. Les augmentations biologiques fonctionnelles sont généralement plus discrètes et permettent de décupler les aptitudes physiques, sensorielles ou l'espérance de vie de leurs bénéficiaires. Leur tarif les réserve aux personnalités aisées soucieuses d'améliorer leur qualité de vie, ou aux mercenaires d'élite souhaitant accroître leurs aptitudes physiques sans sacrifier leur corps à la cybernétique.

Informatique quantique

Même si, à Point Zéro, l'électronique quantique est une réalité tangible permettant de démultiplier la puissance

de calcul informatique, cela reste une technologie au coût prohibitif, encore difficilement accessible au grand public. En 1173, les principaux utilisateurs de l'informatique quantique sont les Corporations et les gouvernements, qui exploitent ses performances pour répondre à leurs besoins de cryptage de données et de modélisations mathématiques complexes. C'est le cas par exemple de Macrolab, dont toute la puissance de la Prédictive repose sur des serveurs quantiques.

Oni Katan est actuellement la seule entreprise en mesure de commercialiser du matériel quantique fiable. La Corporation Keshite a récemment étendu son offre en commercialisant des ordinateurs quantiques destinés aux particuliers aisés. Bien qu'hors de prix, très fragiles et infiniment moins performants que leurs équivalents professionnels, ces premiers ordinateurs personnels représentent le nec plus ultra de l'informatique accessible au grand public.

Magnétohydrodynamique

La propulsion magnétohydrodynamique (MHD) est une technologie conçue et brevetée par la Corporation G&K industries, dont le principe repose sur la conversion de l'énergie électromagnétique en énergie cinétique. Si les premiers prototypes de moteurs ont été développés durant la Guerre Totale, les véhicules à propulsion MHD ne sont réellement commercialisés que depuis 1165. Les modèles actuels se présentent généralement sous la forme d'imposants monospaces volants aux lignes anguleuses, capables de transporter entre quatre et huit personnes. Ce sont des appareils encore très rares, aux tarifs prohibitifs qui les réservent aux structures étatiques (gouvernement, armée, police, hôpitaux), aux grandes entreprises et aux élites.

En pratique, les véhicules équipés d'accélérateurs MHD sont alimentés par un micro-générateur à fission nucléaire. Ils se déplacent par la mise en mouvement des fluides ambiants, ce qui leur confère de multiples avantages : ce sont des véhicules extrêmement maniables et agiles, capables de se mouvoir dans les trois dimensions de l'espace, dotés d'une autonomie considérable (entre quatre et cinq heures de vol continu), et qui peuvent atteindre des vitesses très élevées dans l'air (plusieurs centaines de km/h). Ils sont en revanche incapables de se déplacer en dessous d'une certaine densité atmosphérique, ce qui limite leur altitude maximale (un véhicule à MHD atteint difficilement la stratosphère, c'est à dire les 10 Km d'altitude), et, par extension, ne leur permet pas de se mouvoir dans le vide spatial. Certains des modèles les plus coûteux sont dotés d'un habitacle étanche qui leur permet d'évoluer indifféremment en milieu aérien et aquatique. Tous les véhicules MHD nécessitent de décoller et d'atterrir dans des emplacements isolés ou adaptés et sécurisés (des "magnétoports"), car la mise sous tension du moteur MHD provoque une ionisation des fluides ambiants sous la forme de plasmas qui peuvent occasionner de graves brûlures.

Médecine et génétique

Dans l'univers de Point Zéro, les progrès accomplis en médecine et en bio-ingénierie permettent désormais de guérir la plupart des maladies graves, qu'elles soient d'origines génétiques ou acquises. Toutefois, l'accès aux soins reste non seulement inégal selon les territoires, mais surtout extrêmement coûteux. Ainsi, la guérison d'une maladie potentiellement mortelle (cancer, maladie génétique ou dégénérative...) est généralement inaccessible aux populations les plus démunies, qui doivent alors se tourner

vers des soins palliatifs moins coûteux, dans l'attente de pouvoir un jour s'offrir un traitement définitif.

Si la plupart des nations disposent d'hôpitaux publics, la qualité des soins qui y sont dispensés sont, au mieux, corrects. Certaines Corporations comme Cytogen ou Gentech offrent les services de cliniques privées dans la plupart des grandes cités d'Aurilla. Les tarifs de leurs prestations sont habituellement élevés, mais la qualité des soins dispensés y est sans équivalent. Ces cliniques proposent parfois des plans de prévention d'urgences à leurs clients les plus fortunés, incluant une surveillance à distance de leurs paramètres biologiques, et la garantie de leur prodiguer, en cas de besoin, des soins d'urgence en moins de sept minutes dans les zones urbaines et péri-urbaines.

Nucléaire

La plupart des centrales électriques d'Aurilla sont basées sur la fission nucléaire. L'énergie thermique y est produite par la combustion des matières fissiles - essentiellement de l'Isothorium - dont l'énergie thermique est transformée en électricité à l'aide de turbines à vapeur. Même si à ce jour aucun accident grave n'est encore à déplorer, le fonctionnement de ces centrales présente un risque non négligeable d'emballement de la réaction nucléaire. Par ailleurs, les produits de fission restent des polluants radioactifs à la demi-vie extrêmement longue (plusieurs siècles), pour le moment stockés dans d'immenses bunkers souterrains dispersés un peu partout sur la planète. Pour contourner ces problèmes, la Corporation Accelion travaille depuis plusieurs années sur un prototype de réacteur à fusion, nettement moins dangereux (la réaction ne présente aucun risque d'emballement) et qui lui permettrait de s'affran-

chir de sa dépendance à l'Isothorium Fédéré.

Dans le domaine du nucléaire militaire, l'Egide dispose depuis la fin de la Guerre Totale d'une centaine d'ogives tactiques capables d'atteindre en quelques heures n'importe quel site stratégique de la planète. L'Empire Keshite, de son côté, s'est doté d'un important arsenal nucléaire de bombes sales destinées à disperser des particules radioactives mortelles sur de vastes étendues géographiques. La Fédération n'est, officiellement, pas encore une puissance nucléaire militaire.

Réseau (HUB)

Le Réseau informatique mondial (appelé le "Hub") est accessible depuis la plupart des régions civilisées d'Aurilla grâce à un vaste écosystème de satellites relais, majoritairement sous contrôle de la Corporation Primelink. Dans les grandes cités, le Réseau est généralement accessible sans fil, gratuitement et de façon illimitée. En revanche, dans les régions rurales ou dans les Enclave, il est parfois encore nécessaire de se connecter physiquement à une interface Réseau. Dans les territoires les plus reclus (comme le Désert de Nib, la Jungle d'Abai et une large partie de la Fédération), l'accès au Hub est souvent impossible à moins de disposer d'un coûteux relais satellite.

Le Réseau accessible au grand public offre une infinité de services en accès plus ou moins libre : ressources culturelles, actualités, programmes audiovisuels, réseaux sociaux, boutiques en ligne, jeux, services Prédicatifs... Mais certains secteurs du Réseau sont inaccessibles sans un minimum de compétences en informatique. Et ce "Hub gris" est nettement plus sinistre que sa contrepartie publique : c'est le repaire des hackers, des cybercriminels et des groupuscules dissi-

dents qui y mènent des affaires - parfois sordides - en toute clandestinité.

Technologie ARC

L'Accélération par Réduction de Champ - en abrégé ARC - est une technologie développée et brevetée par la Corporation G&K Industries, qui permet l'accélération d'un objet métallique le long d'un canon électromagnétique. Le projectile, en traversant successivement les champs répulsifs produits par une série de micro-solénoïdes commutés en séquence, acquiert en sortie de canon une énergie cinétique très élevée.

Cette technologie et ses dérivés sont employés par G&K dans de nombreux secteurs industriels comme la manufacture d'armes, l'aéronautique et l'aérospatiale (pour la propulsion de drones et de navettes), ou le transport ferroviaire (avec la production de trains sur rail électromagnétique).

Vehicules

On trouve sur Aurilla de nombreux types et modèles de véhicules. Si certains comme les voitures, les motos, bateaux, les avions ou les hélicoptères sont plutôt communs, d'autres sont très spécifiques à l'univers de Point Zéro : c'est le cas des véhicules aériens à technologie MHD, des Convois, des Intercepteurs, des motrices des neiges, des Tanks araignées ou des Glisseurs Suleks.

Depuis la fin de la Guerre Totale, les moteurs électriques alimentés par des piles à hydrogène remplacent progressivement les moteurs à énergie fossile. Les véhicules à moteurs thermiques, s'ils sont vieillissants, sont néanmoins encore très présents en Fédération, dans les Enclaves, et dans les régions les plus isolées de l'Empire et de l'Egide.

A l'exception des véhicules à technologie MHD - qui fonctionnent à l'aide de micro-générateurs à fission nucléaire - la plupart des moyens de transports aériens sont alimentés au kérosène.

Prédictive

Historique

La Prédictive trouve ses origines dans un laboratoire de recherche académique de l'Université des Sciences Mathématiques de Tyrse. En 1158, le statisticien Ulvir Nash et son équipe publient une théorie des probabilités révolutionnaire, dont la polyvalence et la robustesse ouvrent rapidement de nouveaux champs d'applications statistiques. Très vite, les scientifiques constatent que leurs travaux permettent le développement d'algorithmes novateurs, théoriquement capables d'agrèger un nombre infini de variables contextuelles pour en dégager des tendances très précises. Conscients de l'importance de leur découverte, Nash et son équipe déposent plusieurs brevets d'exploitation de leurs algorithmes Prédictifs.

La première preuve de concept des capacités de la Prédictive est établie en 1159, à l'occasion d'une collaboration avec un laboratoire météorologique Egidéen : sur la base de simples relevés atmosphériques, l'algorithme se révèle capable de prédire la météo régionale avec une précision étonnante, et ce sur près de dix jours. Ces essais pilotes attirent l'attention de Macrolab, qui approche Nash et son équipe, rachète leurs brevets, et leur offre la direction d'un Département de Recherche en Statistiques Prédictives (DRSP).

Au cours des trois années qui suivent, Nash et son équipe introduisent progressivement leurs algorithmes statistiques dans les logiciels

en architecture de réseaux neuronaux de Macrolab, donnant ainsi naissance aux premiers logiciels dits « Prédictifs ». En 1162, ces programmes expérimentaux sont mis à la disposition du gouvernement Egidéen et de quelques groupes industriels, qui les mettent à l'épreuve sur des problématiques scientifiques, économiques et militaires modérément complexes.

Parallèlement, sous la houlette de Nash, le DRSP développe des programmes Prédictifs de plus en plus sophistiqués, capables d'agrèger simultanément plusieurs dizaines de milliers de variables contextuelles. Mais ces nouveaux algorithmes entraînent des besoins exponentiels en calcul informatique. Macrolab établit alors en 1163 un partenariat avec la Corporation Oni Katan, qui fournit aux chercheurs du DRSP le premier prototype de supercalculateur quantique OVA.

Quelques mois plus tard, grâce à une architecture de 16 OVA disposés en série, Nash et son équipe exécutent une épreuve de benchmarking sans précédent, au cours de laquelle une suite de logiciels Prédictifs agrègent simultanément plusieurs millions de variables collectées depuis le Réseau. L'expérience est un succès : en quelques heures, la Prédictive parvient à dégager les grandes tendances politiques, économiques, sociales et climatiques planétaires. L'épreuve permettra même d'anticiper l'arrivée d'une violente tempête tropicale dans l'Est de l'Empire Keshite, sauvant ainsi plusieurs milliers de vies humaines.

Ce coup d'éclat offre à la Prédicative une visibilité médiatique jusque là inédite : Macrolab et Nash font la une des actualités durant plusieurs jours, suscitant un engouement mondial pour les sciences Prédicatives. Cet intérêt soudain encourage la Corporation à rapidement développer des logiciels Prédicatifs à destination des particuliers, et, début 1167, Macrolab est en mesure de proposer ses premiers logiciels grand public.

C'est un succès commercial instantané en même temps qu'une révolution culturelle planétaire.



La même année, Kilyos Delhy, le directeur d'Altech - une petite entreprise de microélectronique jusqu'alors méconnue - est le premier à détourner l'usage d'un logiciel Prédicatif pour spéculer en bourse. En quelques semaines, Delhy parvient à démultiplier le capital de son entreprise qui atteint la dimension de celui d'une petite Corporation. Le modèle économique d'Altech fait boule de neige, et, fin 1167, la plupart des entreprises et investisseurs d'Aurilla s'engouffrent dans la Prédicative financière. Mais très vite, les marchés boursiers mondiaux s'affolent : l'essentiel des opérations abandonnent toute logique financière, initiant ainsi un cercle vicieux où chaque transaction fausse les inférences statistiques des analyses Prédicatives. Le chaos boursier s'installe, des milliers d'entreprises font faillite, des centaines de milliers d'employés sont licenciés et l'économie mondiale vacille.

Les gouvernements Egidéen, Keshite et Fédéré organisent dans l'urgence un sommet à Ségul pour apporter une réponse à la crise. Quarante-huit heures plus tard, les trois gouvernements signent le désormais célèbre Traité de Régulation des

Échanges Inter Communautaires (TREIC) qui interdit l'usage de la Prédicative dans les projections boursières. Les grands groupes démantèlent leur département de Prédicative financière, et en quelques semaines les places boursières retrouvent leur état d'avant-crise.

Pour cette fois, le pire aura été évité.



Depuis leur démocratisation en 1166, la Prédicative grand public a évolué vers plus de puissance, d'ergonomie et de fiabilité dans ses prédictions. Et ces logiciels ont durablement bouleversé les habitudes et les modes de vie de la population mondiale : de nos jours, n'importe qui peut accéder à des applications Prédicatives, n'importe où, n'importe quand, pour apporter une réponse à presque n'importe quelle question courante. Plus qu'un effet de mode, ces programmes sont devenus essentiels à la vie quotidienne, à tel point que certains ne prennent désormais plus aucune décision sans consulter la Prédicative.

Grâce à elle, les politiciens ajustent en temps réel l'impact de leur programme électoral sur les masses populaires, les Corporations évaluent précisément les risques d'un investissement, les scientifiques simulent les résultats d'expériences complexes, les médecins personnalisent leurs traitements en fonction du fond génétique de leurs patients, les forces de police lèvent le voile sur de nouvelles pistes d'enquête, les militaires optimisent leurs opérations, et les médias explorent l'horizon des actualités politiques, économiques et sociales.

En 1173, la Prédicative est incontournable, présente partout, tout le temps, pour le meilleur et pour le pire.

La Prédictive au quotidien

Macrolab, qui détient les brevets d'exploitation de la Prédictive pour encore une bonne dizaine d'années, produit finalement très peu de solutions logicielles. Son cœur d'activité consiste en réalité à développer des serveurs et des algorithmes Prédicatifs, qui sont ensuite exploités sous licence par un vaste écosystème d'acteurs économiques contribuant à fournir une offre Prédictive pléthorique.

Les acteurs les plus méconnus - et pourtant indispensables - du secteur sont la constellation de sociétés privées spécialisées dans la collecte et le catalogage de données sur lesquelles se fondent les inférences Prédicatives. Ces entreprises - aux méthodes et à la réputation parfois sulfureuses - achètent dans le monde entier des données brutes de toutes natures, qu'elles archivent dans des bases de données dont elles facturent ensuite l'accès à leurs clients, les fournisseurs d'accès Prédicatifs.

Les fournisseurs d'accès constituent la face la plus visible de l'économie de la Prédictive. Leur activité consiste à mettre en relation des algorithmes Prédicatifs avec diverses bases de données pour fournir à leurs clients - particuliers et entreprises - des solutions Prédicatives plus ou moins performantes et/ou spécialisées. Il existe des dizaines de milliers de fournisseurs d'accès Prédicatifs sur Aurilla, et les plus fiables sont souvent de grandes entreprises reconnues, qui produisent des inférences de qualité fondées sur des bases de données vérifiées et à jour.

En marge des plus gros acteurs du secteur, il existe aussi tout un écosystème d'entreprises de tailles plus modestes, occupant souvent des marchés de niche, qui fournissent à leurs clients des Prédicatifs à bas coût et de qualité très variable.

Enfin, il existe aussi de nombreux acteurs économiques peu scrupuleux, qui prospèrent en exploitant des bases de données incomplètes, obsolètes, voir tout simplement frauduleuses.

En termes de jeu

Un personnage souhaitant faire appel à la Prédictive doit d'abord formuler sa question sous la forme "Quelles sont les/mes chances de... ?". Le MJ lui indique ensuite le service Prédicatif le plus adapté, en fonction de la complexité de sa demande (cf. encadré page précédente). Si la question est d'ordre spécifique ou exceptionnelle, le personnage doit aussi régler les frais d'accès aux services Prédicatifs.

Le MJ attribue alors, aussi objectivement que possible, un niveau de probabilité à la demande du personnage en se référant à la table ci-dessous. Par exemple, à la question "Va-t-il pleuvoir dans les cinq prochaines heures ?" un MJ qui estime les chances d'une météo pluvieuse à 90% pourra répondre "Oui, avec une confiance Très élevée (de l'ordre de 90%)".

Niveau de probabilité	Seuil
Quasi-certitude (99%)	5
Très élevée (90%)	7
Élevée (75%)	9
Incertaine (50%)	11
Peu probable (25%)	13
Improbable (10%)	15
Totalement improbable (1%)	17

Lorsqu'il est nécessaire de résoudre une Prédiction, le joueur jette 3D6 et compare le résultat au Seuil associé au niveau de probabilité de sa demande. Si le résultat du dé est supérieur ou égal au Seuil, alors la Prédiction se réalise. En cas d'échec, il se produit l'inverse (dans notre exemple, la météo reste au beau fixe).

En dehors d'une Tension critique (cf. chapitre "Jauge de Tension"), le MJ et les joueurs ont la possibilité d'influencer le résultat d'une Prédiction à l'aide des points de Tension. Un point de Tension permet de modifier le Seuil

d'une Prédiction de deux points en plus ou en moins au moment du jet de dés. Il n'est possible d'utiliser qu'un seul point de Tension par Prédiction, et aucun point ne peut être dépensé une fois le jet réalisé.

Et concrètement ?

Les réponses aux demandes Prédictives les plus courantes sont le plus souvent accessibles gratuitement en ligne, par l'intermédiaire d'une multitude de fournisseurs d'accès se rémunérant par des encarts publicitaires. Ces Prédictions sont en général pré-calculées, et leur accès est quasiment immédiat (2D6 tours). Leur degré de précision, s'il est assez approximatif, reste toutefois largement suffisant pour le grand public. Ces Prédictions permettent de répondre à des questions simples et très globales, par exemple en relation avec la météo ("Quelles sont les risques d'une météo pluvieuse cet après-midi ?") ou l'état du trafic routier ("Puis-je rejoindre ma destination en moins de 30 minutes ?").

Les demandes spécifiques concernent les Prédictions qui tiennent compte de données d'ordre privé ("Quelles sont mes chances d'obtenir cet emploi ?", "...de séduire cette personne ?", "...de guérir avec ce traitement ?"), ou qui intègrent des données publiques spécifiques ou complexes ("Quelles sont les chances de réélection du Gouverneur de Tyrse ?", "...les risques de faillite de cette entreprise ?"). Ces analyses passent par des fournisseurs d'accès spécialisés, qui facturent généralement leurs services entre 10 et 50 ECU par demande, et nécessitent un temps de calcul de 2D6 minutes.

Il arrive parfois qu'un personnage souhaite explorer une problématique exceptionnelle - à la fois très complexe et très spécifique - par la Prédicative. Il est alors nécessaire de faire appel à un Predict, qui est ni plus ni moins qu'un consultant technique capable de développer des solutions analytiques personnalisées. La plupart des Predicts exercent leur activité en toute légalité pour des grands groupes industriels, des gouvernements, des partis politiques ou des particuliers aisés. Leurs activités consistent souvent à explorer les conséquences économiques, politiques ou sociales de grandes décisions stratégiques. Il existe néanmoins de nombreux Predicts exerçant en marge de la société, qui louent leurs services au plus offrant sans se soucier de la nature des activités qui leur sont confiées. Ainsi, il n'est pas rare que des criminels ou des unités de mercenaires fassent appel aux services de ces Predicts de l'ombre pour évaluer les chances de succès d'une opération risquée (cambriolage, sabotage, exfiltration...) ou pour développer des solutions de Prédicative financière, pourtant totalement prohibées depuis la signature du TREIC. Les tarifs des Predicts, très variables, débutent à 500 ECUs par journée de travail, mais peuvent facilement atteindre plusieurs milliers d'ECUs pour des Prédictions extrêmement complexes, dangereuses ou illégales. Dans tous les cas, des Prédictions de ce type nécessitent toujours du matériel informatique de pointe et plusieurs jours (2D6 jours ou à l'appréciation du MJ) de travail.

Glossaire

Abai : l'un des trois Saags de l'Empire Keshite. Désigne aussi la forêt tropicale qui occupe la majeure partie du Saag éponyme.

Administrateur : titre de la personne en charge d'une Enclave.

Annihilation : terme désignant l'anéantissement de l'Athale par une bombe dont la nature et l'origine restent inconnues.

Assemblée Egidéenne : instance dépositaire du pouvoir exécutif en Egide, constituée des treize Gouverneurs de Circonscriptions.

Assemblée Keshite : instance dépositaire du pouvoir législatif dans l'Empire Keshite.

Athale : nom du continent le plus occidental d'Aurilla.

Augmentation : modification corporelle, d'origine biologique ou cybernétique, permettant de corriger un déficit ou d'améliorer les performances d'un individu.

Aurilla : planète qui sert de cadre aux événements de Point Zéro.

Barge : large embarcation Sulek capable de se mouvoir en glissant sur le sable du Grand Désert.

Bokun : bois précieux léger et robuste, utilisé par les nomades Suleks pour la construction de leurs glisseurs.

Bombe : désigne l'arme inconnue

responsable de l'anéantissement de l'Athale.

Cataclysme : catastrophe géologique et climatique majeure, intervenue 120 000 ans plus tôt.

Caste : désigne les classes sociales divisant la société Keshite.

Chef : désigne le chef d'une communauté Sulek.

Circonscription : grande région électorale de l'Egide, équivalent d'un état fédéral. Les Circonscriptions sont dirigées par un Gouverneur.

Citadelle : forteresse de l'ordre Sihm, située au cœur du Grand Désert de Nib.

Consul : plénipotentiaire Keshite responsable de l'administration d'un Saag. Les Consuls ne répondent de leurs actes que devant l'Empereur.

Corporation : entreprise privée de dimension multinationale, généralement spécialisée dans un secteur d'activité bien délimité.

District : vaste quartier d'une Mégalopole Egidéenne.

Dyken : capitale de l'Athale, désormais disparue.

ECU : acronyme d'Etalon Commercial Universel. L'ECU est une monnaie circulant sous forme scripturale et dématérialisée. Elle a cours dans toutes les nations d'Aurilla.

Egide : nom du continent le plus septentrional d'Aurilla.

Empereur : titre héréditaire du détenteur des pouvoirs suprêmes dans l'Empire Keshite.

Empire Keshite : nation occupant Sühl, le continent le plus oriental d'Aurilla. L'Empire Keshite rassemble deux peuples aux cultures très différentes : les Keshites et les Suleks.

Enclave : camp de réfugiés Athaléens installé en Egide.

Esquif : embarcation Sulek rapide et de petite taille, capable de se mouvoir sur le sable du Grand Désert.

Ethnologue : légat Keshite détaché dans les territoires ruraux de l'Empire, chargé de la bonne application des particularismes culturels locaux en accord avec les lois Impériales.

Fédération des Etats Libre : ou Fédération en abrégé. Nation créée en 1164 par l'Unification des peuplades d'Ilok, le continent le plus austral d'Aurilla.

Forces Spéciales d'Assaut (FSA) : unité d'élite des forces de l'ordre Egidéennes, spécialisée dans la gestion des situations de crise.

Glisseur : terme générique désignant les embarcations Suleks comme les barges ou les esquifs.

Gouverneur : personnalité élue dirigeant l'une des treize Circonscriptions Egidéennes. Tous les Gouverneurs sont membres de droit de l'Assemblée Egidéenne.

Grand Désert : vaste étendue de sable qui occupe le Saag de Nib. Il s'agit du territoire historique des nomades Suleks.

Guérisseuse : notable Sulek chargée d'assurer la santé des membres de sa communauté. C'est traditionnellement une charge portée par une femme.

Guerre Totale : période de l'histoire comprise entre 1155 et 1158, durant laquelle l'Athale a occupé l'Egide et tenté d'envahir l'Empire Keshite. La Guerre Totale s'est brusquement interrompue en 1158 avec l'Annihilation de la civilisation Athaléenne.

Hânuri : prêtre Mahéliste.

Hazif : unité militaire d'élite Keshite, spécialisée dans l'espionnage et l'infiltration.

Hienovär : titre des patriarches de la Varöska. En 1173, il ne subsiste plus qu'un seul clan, celui d'Egide, dont le patriarche est le dernier Hienovär.

Holodrome : salle de spectacle projetant des divertissements holographiques.

Ilok : continent le plus austral d'Aurilla.

Iloka : peuple du continent d'Ilok.

Intelligence virtuelle : programme informatique interactif simulant une personnalité humaine par l'intermédiaire d'une base de réponses préprogrammées.

Isothorium : élément métallique radioactif essentiel au fonctionnement des réacteurs nucléaires à fission. Son minerai constitue l'enjeu de luttes économiques mondiales.

Kabbut : littéralement le "Tank araignée". Surnom des unités de répression Keshites, dénommées ainsi en raison de leur silhouette arachnoïde.

Khan Kessler : Psionique respon-

sable de la destruction d'un District de Tyrse en 1170.

Keshite : l'une des deux peuplades du continent de Sühl.

Luka : capitale de la Fédération des Etats Libres.

Magnetohydrodynamique : en abrégé MHD. Technologie de propulsion basée sur l'électromagnétisme, dont le brevet est détenu par la Corporation G&K Industries.

Mahalis : prophète Keshite du Mahélisme.

Mahélisme : religion du Dieu unique, initiée dix siècles plus tôt par son prophète, Mahalis. Il s'agit de la religion dominante sur Aurilla.

Maraudeurs : pillards des routes Fédérées.

Marshall : officier judiciaire itinérant intervenant dans les communautés rurales de la Fédération.

Mégalopoles : denses métropoles Egidéennes, capitales des Circonscriptions, peuplées de plusieurs millions d'habitants.

Meneur de Jeu : joueur qui anime la partie. Le Meneur de Jeu élabore l'intrigue permettant aux Personnages Joueurs d'interagir avec les événements, les Personnages Non Joueurs et l'univers de Point Zéro.

MHD : abréviation de Magnétohydrodynamique.

MJ : abréviation de Meneur de Jeu.

Nasra : service de renseignement et de contre-espionnage Keshite.

Navigateur : notable Sulek chargé

de planifier les trajets de sa communauté dans le Grand Désert.

Nib : l'un des trois Saags de l'Empire Keshite. Désigne aussi le Grand Désert occupant la majeure partie de la région.

Occupation : période de la Guerre Totale durant laquelle les forces Athaléennes occupent l'Egide.

Personnage Joueur : personnage acteur des scénarios de Point Zéro, incarné par un joueur.

Personnage Non Joueur : personnage figurant avec lequel interagissent les Personnages Joueurs au cours d'une partie. Les Personnages Non Joueurs sont exclusivement incarnés par le Meneur de Jeu.

PJ : abréviation de Personnage Joueur.

PNJ : abréviation de Personnage Non Joueur.

Predict : expert technique capable de programmer des analyse Prédicatives personnalisées.

Prédictive : discipline scientifique exploitant des algorithmes statistiques pour "prédire" les évolutions immédiates ou à long terme d'un état dynamique. Les algorithmes Prédicatifs les plus puissants reposent sur les performances de l'informatique quantique.

Psionique : individu doté de redoutables pouvoirs psychiques. Les Psioniques sont le résultat des expérimentations eugéniques menées par la Corporation Gentech entre 1160 et 1170. Il n'en existe plus qu'une quinzaine en vie, dont les identités restent inconnues.

Purgés : période de l'histoire consécutive à l'Annihilation de l'Athale, du-

rant laquelle les populations Egidéennes se sont sauvagement retournées contre les forces d'occupation Athaléennes.

Réseau : réseau informatique de dimension mondiale, aussi appelé le Hub. Equivalent d'internet sur Terre.

Saag : grande région administrative de l'Empire Keshite, placée sous l'autorité d'un Consul. Il existe trois Saags : Abai, Nib et Shûr.

Sections Spéciales d'Enquête (SSE) : service d'enquête, de renseignement et de contre-espionnage Egidéen.

Ségul : capitale de l'Empire Keshite.

Sénat Egidéen : instance dépositaire du pouvoir législatif en Egide.

Sénat Fédéré : instance dépositaire du pouvoir exécutif en Fédération.

Shûr : l'un des trois Saags de l'Empire Keshite.

Sihn : ordre millénaire de moines guerriers originaire de l'Empire Keshite. Le berceau de l'ordre est la Citadelle, nichée au cœur du Grand Désert de Nib.

Sihnarque : grand maître de l'ordre des Sihns.

Spazi : agent opérationnel du SPZ.

Spinball : sport collectif d'origine Egidéenne, particulièrement violent et populaire, qui voit deux équipes s'affronter pour la possession d'une balle métallique.

SPZ : service de renseignement Athaléen, disparu avec l'anéantissement de l'Athale.

Sühl : continent le plus oriental d'Aurilla.

Sulek : l'une des deux peuplades du continent de Sühl.

Traqueurs : individus énigmatiques qui ne semblent avoir pour objectif que la traque et l'élimination des Psioniques. Les Traqueurs agissent toujours en binômes. Leur affiliation est inconnue.

TREIC : abréviation de Traité de Régulation des Échanges Inter-Communautaires. Désigne les accords signés entre la Fédération, l'Egide et l'Empire Keshite pour réguler les flux commerciaux et financiers internationaux. L'une des mesures phares du TREIC concerne l'interdiction de la Prédicative dans les projections boursières.

Tube : long tunnel sous-marin conçu par les Convois Fédérés pour relier l'Egide à l'Empire Keshite, puis l'Empire à la Fédération. Un troisième axe reliant l'Egide à la Fédération est en cours de construction.

Tyrse : capitale de l'Egide.

Unification : désigne la date de la création officielle de la Fédération de Etats Libres. Le terme d'Unification fait référence au rassemblement des micro-états Ilokas sous l'autorité d'un gouvernement unique.

Unité de répression : unité mécanisée de maintien de l'ordre Keshite, dont le pilotage automatisé est assuré par une intelligence virtuelle. Autre nom : Kabbut.

Varöska : organisation criminelle d'origine Athaléenne, centenaire et au code de conduite strict. La quasi totalité de l'organisation a disparu avec l'anéantissement de l'Athale, et seule sa branche Egidéenne survit désormais dans les Enclaves.

Regles

Création de personnage

Choix du personnage

En règle générale, un joueur est libre de créer le personnage de son choix. Le Meneur de Jeu (MJ) peut toutefois imposer certaines restrictions d'âge, de genre, de profession ou de culture d'origine pour éviter de composer un groupe de Personnages Joueurs (PJs) trop hétéroclite.

La première étape du processus de création d'un personnage consiste à déterminer son origine parmi les cinq nationalités de l'univers de Point Zéro : Athaléen, Egidéen, Fédéré, Keshite ou Sulek.

Le joueur doit ensuite réfléchir aux caractéristiques générales de son personnage : quel est son nom ? Son genre ? Son âge ? Sa profession ? Son apparence physique (taille, poids, couleur des yeux, des cheveux, style vestimentaire...) ? Sa personnalité ?

Il est également important de définir les moments clefs de l'histoire du personnage (plus communément appelée « background »). Cette réflexion peut être menée avec le MJ, qui aura ainsi la possibilité d'orienter le passé du personnage pour l'accorder au mieux avec les besoins de son scénario ou de sa campagne. S'il le souhaite, un joueur peut volontairement laisser des zones d'ombre ou des questions irrésolues dans le background de son personnage. Par la suite, le MJ pourra s'appuyer sur ces éléments pour créer des enjeux plus personnels dans ses scénarios.

Le background n'a pas besoin d'être excessivement détaillé à ce stade, mais ses grandes lignes devraient tout même être notées au verso de la fiche de personnage. Le joueur aura ensuite tout le loisir d'approfondir la personnalité et le passé de son personnage au fil des parties.

Une fois tous ces éléments établis, le joueur peut passer à l'étape de création proprement dite, durant laquelle le MJ fera attention à ce que les caractéristiques chiffrées du personnage restent cohérentes avec son background.

Par exemple, il faudra trouver une excellente raison pour qu'un expert-comptable dispose des Compétences d'un spécialiste de l'infiltration ou de la fabrication d'explosifs...

Attributs

Un personnage possède cinq Attributs qui déterminent ses caractéristiques physiques (Adresse, Perception et Vigueur) et intellectuelles (Aplomb et Cognition). Les Attributs sont définis dans l'encadré ci-contre.

Un joueur dispose de 60 points de création pour définir les Attributs de son personnage, à dépenser selon la table ci-après.

Un minimum de 40 points doit être dépensé dans les Attributs. Le reliquat éventuel est transformé en bonus pour l'achat de niveaux de Compétences lors de l'étape suivante.

Attributs

Adresse (ADR) : coordination physique, agilité et rapidité du personnage. Cet Attribut détermine son initiative et son efficacité en combat au contact.

Aplomb (APL) : moral, force de caractère et charisme du personnage. C'est une mesure de sa capacité à s'imposer lors d'un conflit social, à résister à la souffrance physique, aux épreuves psychologiques et aux pouvoirs Psioniques. Cet Attribut contribue à améliorer la résistance aux blessures du personnage.

Cognition (COG) : capacité du personnage à mémoriser des informations et à les interpréter pour en tirer une ou plusieurs déduction(s) logique(s). C'est également une mesure du niveau d'éducation, de l'intelligence naturelle et de la vivacité d'esprit du personnage. Cet Attribut détermine le niveau maximal de ses Compétences à sa création.

Perception (PER) : faculté naturelle du personnage à utiliser ses cinq sens, en particulier la vue, l'ouïe et l'odorat. Cet Attribut détermine son efficacité en combat à distance.

Vigueur (VIG) : force et endurance physique du personnage. C'est également une mesure de sa capacité à résister aux dommages, aux maladies et aux poisons. Cet Attribut contribue à améliorer la résistance aux blessures du personnages et détermine la puissance de ses dégâts en combat au contact.

Niveau	Équivalence	Coût
1	Très faible	0
2	Faible	5
3	Moyen	10
4	Fort	20
5	Exceptionnel	30
6*	Surhumain	-

* Le niveau 6 n'est pas accessible à la création, et ne peut être atteint que par des augmentations organiques ou cybernétiques.

Exemple : le joueur de Mira dépense 55 points de création pour obtenir les Attributs ADR : 4 ; APL : 2 ; COG : 3 ; PER : 3 ; VIG : 3. Il lui reste un solde de 5 points à distribuer dans ses Compétences.

Compétences

Un joueur dispose de 45 points de création à répartir dans les Compétences de son personnage, auxquels s'ajoutent les éventuels points restants de l'étape précédente.

Les joueurs trouveront la liste des Compétences les plus communes de l'univers de Point Zéro sur la fiche de

leur personnage, et leur description détaillée dans le chapitre suivant. Cette liste n'est pas exhaustive, et un joueur peut tout à fait distribuer des points de création dans une ou plusieurs Compétences non listées. Par exemple, un personnage architecte de profession pourrait tout à fait bénéficier d'une Compétence "Architecture".

Les niveaux des Compétences s'achètent à raison d'1 point de création par niveau. A la création, le niveau maximal d'une Compétence ne peut pas dépasser le double de la COG du personnage. Par exemple, les Compétences d'un personnage avec une COG égale à 3 peuvent être élevées à un niveau maximal de 6 à la création.

Un personnage dispose gratuitement de la Compétence Langue de sa culture d'origine au niveau 4. Un personnage Athaléen dispose de l'une des quatre autres langues (Egidéen, Fédéré, Keshite ou Sulek, au choix) au niveau 2. En contrepartie, un personnage non-Athaléen dispose de la Compétence Langue (Athaléen) au niveau 2.

La table suivante donne une échelle d'équivalence entre le niveau chiffré d'une Compétence et le savoir-faire qui lui est associé.

Niveau	Équivalence
1	Inexpérimenté
2	Novice
3	Amateur
4-5	Professionnel
6-7	Spécialiste
8-9	Expert renommé
10 et +	Expert mondial

Toutes les Compétences qui restent sans niveau (c'est-à-dire qui n'ont bénéficié d'aucun point de création) sont dites « Profanes ».

Caractéristiques secondaires

Un personnage dispose de trois caractéristiques secondaires : l'Initiative (INIT), la Défense (DEF) et le Déplacement (DEP). Leur fonctionnement est détaillé dans les chapitres "Résolution des Tests" et "Système de combat".

L'Initiative est égale à $ND6$, ou N est la valeur d'ADR du personnage.

La Défense a une valeur de base de $(VIG+ADR) \times 2$, et est modifiée par la valeur de Défense de l'armure du personnage.

Le Déplacement est égal à $(VIG + ADR) \times 3$ mètres par tour.

Seuil de blessure

La résistance naturelle aux dégâts d'un personnage est déterminée par son Seuil de Blessure de base, égal à sa $VIG+APL$.

Son fonctionnement est expliqué dans le chapitre "Système de combat".

Niveau de vie et ressources

A Point Zéro, les joueurs et le MJ n'ont pas besoin de se préoccuper des menues dépenses des PJs en cours de partie. On considère que les dépenses courantes (transports, loyers, nourriture, etc...) font partie de leur « Niveau de Vie ». En revanche, les dépenses exceptionnelles (achat d'armes, de matériel, de services, pots-de-vin, etc...) nécessitent de puiser dans les Ressources du personnage.

A la création, tous les personnages ont un Niveau de Vie de classe moyenne : ils disposent d'un appartement ou d'une maison décente, possèdent un véhicule de milieu de gamme (modèle à déterminer avec le MJ), mènent un train de vie sans excès, etc... Un joueur qui souhaiterait bénéficier d'un niveau de vie différent pour son personnage devra sélectionner l'Atout ou la Complication correspondant.

Sauf indication contraire (cf. « Atouts & Complications »), un personnage débute avec 5 000 Étalons Commerciaux Universels (ECU) de Ressources, qu'il peut dépenser à sa guise pour l'achat de matériel, d'armes ou de protections (cf. chapitre "Équipement"). Sauf exception autorisée par le MJ ou par un Atout, les joueurs n'ont accès, à la création, qu'aux équipements de Grade Civil.

Les éventuelles Ressources restantes sont conservées par le personnage et pourront ensuite être utilisées durant les parties.

Atouts et complications

Un joueur a la possibilité d'attribuer à son personnage des Atout(s) et des Complication(s) qui sont autant d'avantages et de handicaps physiques, moraux ou culturels. Cette étape est totalement optionnelle, mais

les Atouts et Complications choisis par le joueur devront impérativement être liés, d'une manière ou d'une autre, au background de son personnage.

Les effets de quelques Atouts et Complications communs sont décrits dans le chapitre du même nom, mais le MJ (ou le joueur, en accord avec le MJ) est libre de s'en inspirer pour en créer de nouveaux.

Tous les Atouts et Complications possèdent un niveau compris entre 1 et 5 (les niveaux autorisés pour chacun d'entre eux sont indiqués entre parenthèses dans leur description).

A la création, un personnage peut choisir autant d'Atouts et de Complications qu'il le souhaite tant qu'il respecte les deux conditions suivantes :

- La somme des niveaux des Atouts du personnage doit être inférieure ou égale à 3.
- La somme des niveaux des Atouts du personnage doit être identique à la somme des niveaux de ses Complications.

Un personnage pourra accumuler – ou perdre – des Atouts et des Complications au fil de ses aventures. Lorsqu'un joueur gagne un Atout ou une

Complication, c'est au MJ d'en déterminer aussi objectivement que possible la nature et le niveau.

Expérience

Au fil des scénarios, les PJs gagnent des points d'expérience (XP), que les joueurs peuvent dépenser entre deux parties pour améliorer les Compétences ou les Attributs de leur personnage. Les niveaux s'augmentent toujours point par point.

Pour augmenter le niveau d'un Attribut d'un point, un personnage doit dépenser autant d'XP que le niveau visé multiplié par 4.

Exemple : pour augmenter son Attribut PER du niveau 3 au niveau 4, Mira doit dépenser $4 \times 4 = 16$ XP.

Élever une Compétence Profane au niveau 1 coûte 1 XP. Pour augmenter le niveau d'une Compétence non Profane d'un point, le personnage doit dépenser autant d'XP que le niveau visé.

Exemple : pour augmenter sa Compétence Armes de Poing du niveau 2 au niveau 3, Mira doit dépenser 3 XP.

Compétences

- **Acrobaties** : capacité à accomplir des activités physiques liées à l'agilité, la souplesse ou l'équilibre (exemples : escalade, saut, réception, contorsion, déplacement sur une corde raide, etc...).

- **Aéronefs** : capacité à entretenir et à piloter des véhicules aériens (avions, véhicules à technologie MHD), en particulier dans le cadre de manœuvres complexes, risquées et/ou à grande vitesse.

- **Armes de poing** : connaissances théoriques et pratiques relatives à la conception, l'entretien, la modification, et au maniement d'armes de poing (pistolets, revolvers et pistolets mitrailleurs), de leurs munitions et de leurs accessoires.

- **Armes de trait** : connaissances théoriques et pratiques relatives à la conception, l'entretien, la modification, et au maniement d'armes de trait (arcs et arbalètes), de leurs munitions et de leurs accessoires.

- **Armes d'épaule** : connaissances théoriques et pratiques relatives à la conception, l'entretien, la modification, et au maniement d'armes d'épaule (fusils, fusils d'assaut et fusils de précision), de leurs munitions et de leurs accessoires.

- **Armes lourdes** : connaissances théoriques et pratiques relatives à la conception, l'entretien, la modification, et au maniement d'armes lourdes (lance-grenades, lance-missiles, lasers lourds, pièces d'artillerie fixe et mo-

bile), de leurs munitions et de leurs accessoires.

- **Arts créatifs** : ensemble des connaissances techniques et artistiques relatives à la création et l'appréciation d'œuvres issues des arts graphiques et plastiques (dessin, peinture, photographie, sculpture...). Cette Compétence mesure également le degré d'érudition du personnage dans tous ces domaines (ex : connaissance des auteurs ou des œuvres majeures).

- **Arts de la scène** : ensemble des connaissances techniques et artistiques relatives à la création et l'appréciation d'œuvres issues des arts du spectacle (danse, chant, cinéma, comédie, imitation, musique...). Cette Compétence mesure également le degré d'érudition du personnage dans tous ces domaines (ex : connaissance des auteurs ou des œuvres majeures).

- **Athlétisme** : aptitude à accomplir des activités physiques liées à la puissance physique, la vitesse et l'endurance (exemples : course, nage, lancer, levage de poids, etc...).

- **Bagarre** : combat à mains nues, ou à l'aide d'armes de contact courtes (type CC ou C). Cette Compétence permet également d'accomplir des actions spéciales (Immobilisation, Désarmement ou Assommement, voir chapitre système de combat).

- **Biologie** : connaissances fondamentales et appliquées dans les diverses disciplines des sciences du vivant (exemples : biologie des mammi-

fères, des plantes, biologie moléculaire, microbiologie, etc...).

▪ **Bricolage** : ensemble des connaissances pratiques permettant de réaliser le petit entretien de matériel et/ou de menues réparations courantes relevant des connaissances générales. Cette Compétence ne se substitue pas aux Compétences scientifiques ou techniques dès lors que la résolution d'un Test nécessite des connaissances spécifiques.

▪ **Chimie** : connaissances fondamentales et appliquées dans les diverses disciplines de la chimie (exemples : chimie organique, minérale, des matériaux, etc...).

▪ **Conduite** : capacité à diriger et à entretenir des véhicules de transport terrestres (automobiles, bus, Convois, ...), en particulier dans le cadre de manœuvres complexes, risquées et/ou à grande vitesse.

▪ **Contrefaçon** : aptitude à reproduire, imiter, modifier ou falsifier des documents officiels ou des objets de valeur (pièce d'identité, document officiel, monnaie, œuvre d'art...). C'est aussi une mesure de la capacité du personnage à détecter un faux. La marge de réussite d'un Test de Contrefaçon reflète la qualité de l'imitation, détectable par un Test en opposition avec la même Compétence.

▪ **Culture générale** : ensemble des connaissances théoriques relevant de la culture générale et/ou relatives à l'actualité (ex : célébrités, politique, religion...). Cette Compétence ne se substitue pas aux Compétences scientifiques ou culturelles dès lors que la résolution d'un Test nécessite des connaissances spécifiques.

▪ **Discrétion** : capacité à se déplacer en silence, se dissimuler ou se fondre dans son environnement immédiat,

qu'il soit naturel ou urbain. La marge de réussite reflète le degré de discrétion du personnage, détectable par un Test en opposition avec la Compétence Vigilance.

▪ **Droit** : ensemble des connaissances théoriques et pratiques relatives aux règles administratives et juridiques régissant un état et ses relations internationales. La difficulté d'un Test de Droit concernant une culture différente de celle du personnage est toujours majorée de 5 points.

▪ **Économie** : connaissances théoriques et pratiques des principes fondamentaux régissant les flux micro- et macro-économiques. Cette Compétence mesure également la capacité du personnage à identifier, analyser et interpréter des données économiques et comptables.

▪ **Électronique** : connaissances fondamentales et appliquées dans les diverses disciplines de l'électronique (exemples : analogique, numérique, quantique, etc...). Cette Compétence permet également de pirater des serveurs électroniques.

▪ **Équitation** : capacité à diriger un animal de monte, à le ménager pour parcourir de longues distances, à le faire à galoper à sa vitesse maximale ou à lui faire exécuter des manœuvres complexes ou dangereuses.

▪ **Escamotage** : capacité à subtiliser un objet sans attirer l'attention de son entourage ou à réaliser des tours simples de prestidigitation. La marge de réussite reflète le degré de discrétion de la manipulation, détectable par un Test en opposition avec la Compétence Vigilance.

▪ **Esquive** : capacité à esquiver une attaque (au contact ou à distance) ou un objet projeté en direction du personnage.

▪ **Explosifs** : connaissances théoriques et pratiques relatives à la conception, au maniement et au désamorçage de détonateurs et d'explosifs, artisanaux ou militaires.

▪ **Géosciences** : connaissances fondamentales et appliquées dans les diverses disciplines des géosciences (exemples : géographie, géologie, minéralogie, paléontologie, etc...).

▪ **Histoire** : ensemble des connaissances relatives aux grands faits et événements historiques. La difficulté d'un Test se rapportant à un pan d'histoire d'une culture différente de celle du personnage est toujours majorée de 5 points.

▪ **Informatique** : connaissances théoriques et pratiques des interfaces informatiques, matérielles et logicielles. Cette compétence permet par exemple l'installation et la configuration d'infrastructures informatiques, la conception, la programmation ou la modification de logiciels, de virus, ou encore le piratage de terminaux et de base de données.

▪ **Intimidation** : capacité à impressionner ou à exercer une forme de contrainte psychologique sur son interlocuteur. La difficulté du test est généralement fixée à 5 fois la COG de la cible. Dans le cas d'un Test en opposition, l'opposant réalise lui aussi un Test d'Intimidation.

▪ **Jeu** : capacité à exploiter - licitement ou non - les règles d'un jeu pour remporter une victoire. En cas de triche, la marge de réussite reflète le degré de discrétion de la manœuvre, détectable par un Test en opposition avec la Compétence Vigilance.

▪ **Langue (Spécifique)** : expression orale et écrite de l'un des cinq principaux langages de Point Zéro. Cette Compétence est spécifique, c'est-à-

dire, qu'il existe une Compétence par culture d'origine : Athaléen, Egidéen, Fédéré, Keshite, et Sulek.

▪ **Mathématiques** : connaissances fondamentales et appliquées dans les diverses disciplines mathématiques (exemples : algèbre, géométrie, statistiques, Prédictive, etc...).

▪ **Mécanique** : connaissances théoriques et pratiques des mécanismes complexes tels que les moteurs, les automates ou les mouvements d'horlogerie. Cette Compétence permet également de crocheter des serrures mécaniques.

▪ **Médecine** : connaissances fondamentales et appliquées dans les sciences médicales humaines et vétérinaires. Cette Compétence recouvre entre autres les premiers secours, la médecine générale, la pharmacologie et la chirurgie.

▪ **Mêlée** : connaissances théoriques et pratiques des diverses formes de combat à l'aide d'armes blanches de longueurs intermédiaires ou longues (type M ou L).

▪ **Moto** : capacité à entretenir et diriger des véhicules terrestres mono- et biplaces (moto, quad, traceur à chenilles...), en particulier dans le cadre de manœuvres complexes, risquées et/ou à grande vitesse.

▪ **Navigation** : capacité à entretenir et diriger des véhicules nautiques (bateaux, jetskis...) et des Glisseurs Suleks, en particulier dans le cadre de manœuvres complexes, risquées et/ou à grande vitesse. C'est aussi une mesure de la capacité à s'orienter en mer, sur l'océan ou dans le désert.

▪ **Négociation** : capacité à imposer ses conditions lors d'une négociation commerciale (l'interlocuteur réalise lui aussi un Test de Négociation en oppo-

sition). Cette compétence permet également de déterminer la valeur vénale d'un bien ou d'un service. La difficulté du Test est alors liée à la rareté du bien à évaluer (à l'appréciation du MJ), et la marge de réussite reflète la qualité de l'évaluation.

- **Persuasion** : capacité à imposer son point de vue dans un échange verbal par l'utilisation d'arguments rationnels, intuitifs, affectifs ou spécieux. La difficulté du Test est généralement fixée à 5 fois la COG de la cible. Dans le cas d'une joute verbal, l'opposant réalise lui aussi un Test de Persuasion en opposition.

- **Physique** : connaissances fondamentales et appliquées dans les diverses disciplines de la physique moderne (exemples : astrophysique, électromagnétisme, mécanique quantique, etc...).

- **Psychologie** : ensemble des connaissances théoriques et pratiques relatives à la description, l'interprétation et la manipulation des émotions, des comportements et, plus globale-

ment, des grands processus mentaux humains, qu'ils soient normaux ou déviants.

- **Séduction** : capacité à susciter délibérément une admiration et/ou une attirance chez un personnage. La difficulté du Test est généralement fixée à 5 fois l'APL de la cible, mais elle peut être majorée de 5 points si la cible n'est pas réceptive (cible méfiante ou à la sexualité opposée).

- **Survie** : capacité du personnage à exploiter les ressources naturelles de son environnement pour assurer sa survie, et éviter de subir les effets du climat, de la faim ou de la déshydratation. Cette Compétence recouvre également la capacité à s'orienter, le piégeage et la recherche/l'identification de plantes médicinales.

- **Vigilance** : aptitude du personnage à percevoir les éléments annonciateurs d'un événement soudain et inattendu. Cette Compétence est également une mesure des capacités de repérage du personnage.

Atouts et Complications

Atouts

- **Dur-à-cuire (2)** : le personnage, habitué des bagarres de rue, encaisse particulièrement bien les coups. Pour tout ce qui concerne les dégâts physiques au corps-à-corps (armes de type C et CC), son Seuil de Blessure bénéficie d'un bonus de +1.

- **Endurant (2)** : le personnage est particulièrement endurant. Son Seuil de Blessure bénéficie d'un bonus de +1 pour tout ce qui concerne les dégâts choc.

- **Héros de guerre (1-5)** : 15 ans plus tôt, le personnage s'est particulièrement distingué lors de la Guerre Totale (l'âge du personnage doit être ajusté en conséquence), et ses actes héroïques ont été publiquement reconnus. Le personnage reçoit un bonus équivalent au niveau de cet Atout à tous ses Tests sociaux lorsqu'il interagit avec un personnage de sa culture d'origine.

- **Minutieux (1)** : lors d'un Test de Compétence, le joueur choisit les dés qu'il souhaite conserver. Il n'est pas obligé de conserver les meilleurs dés du jet, ce qui lui permet d'adapter sa marge de réussite.

- **Multiculturel (1)** : le personnage a été élevé ou a passé un temps significatif dans deux cultures différentes. Le personnage dispose de 2 points de création supplémentaires à distribuer dans les Compétences Langues de ses deux cultures d'origine.

- **Niveau de vie élevé (3)** : le personnage est issu d'une famille aisée, ou occupe un poste à responsabilité. En conséquence, son Niveau de Vie est supérieur à la moyenne. Il dispose d'un appartement ou d'une maison dans un quartier bourgeois, possède un véhicule haut de gamme et mène un train de vie supérieur à la moyenne. Le personnage débute avec 2500 ECU de ressources supplémentaires. Cet atout est incompatible avec la Complication « Niveau de vie faible ».

- **Patrimoine (1-5)** : le personnage bénéficie d'un héritage ou d'une autre forme de leg d'argent. Il dispose à sa création de ressources plus importantes (Niveau de l'atout x 2 000 ECU), qui s'ajoutent à ses ressources de départ.

- **Prodige (1-3)** : le personnage est un expert reconnu dans son domaine. Le niveau de l'une de ses Compétences (au choix) est augmenté de façon permanente du niveau de cet Atout.

- **Réflexes éclairs (3)** : le personnage possède des réflexes particulièrement aiguisés. Chaque Tour de combat, il bénéficie gratuitement d'un bonus de +2 à son jet d'Initiative (voir chapitre "Système de combat").

- **Relation (1-5)** : le personnage est proche d'une personnalité bien placée dans une organisation privée ou gouvernementale (parti politique, police, armée, administration, Corporation, média...).

À tout moment, le personnage peut faire appel à cette relation pour tenter de résoudre un problème relevant de sa sphère d'influence (c'est au MJ d'apprécier si c'est le cas). Le MJ détermine alors la difficulté du service demandé (5 : demande courante ; 10 : demande risquée ou difficile ; 15 : demande exceptionnelle) et le joueur jette autant de D6 que son niveau dans l'Atout. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté, la demande aboutit.

Dans tous les cas, la relation pourra exiger une contrepartie financière. Le montant de cette compensation et le temps nécessaire à la résolution du service restent à la discrétion du MJ. Si la relation vient à décevoir, le personnage perd le bénéfice de l'Atout.

- **Rente (1-5) :** le personnage dispose d'une source de revenu régulière (placement financier, pension, soutien familial...). Il perçoit une rente mensuelle d'un montant égal au Niveau de l'atout x 200 ECU, qui s'ajoutent à ses Ressources.

- **Résistance aux poisons (1-5) :** le personnage dispose d'un bonus permanent à ses Tests de résistance à la Virulence des poisons égal à +1 par niveau dans cet Atout.

- **Ristourne (1-5) :** le personnage dispose d'un contact au marché noir. Il bénéficie d'une réduction systématique de 5% par niveau dans cet Atout pour tout matériel de grade Civil acheté auprès de son contact. Le personnage a également accès à l'équipement de grade Artisanal au tarif normal. Si le contact vient à décevoir, le personnage perd le bénéfice de l'Atout. A la création, le personnage ne bénéficie d'aucune réduction pour l'achat de son équipement, mais peut tout de même accéder aux objets de grade Artisanal.

Complications

- **Amnésie partielle (1) :** le personnage n'a aucun souvenir des deux années qui précèdent sa création, amnésie que le MJ est complètement libre d'exploiter pour les besoins de ses scénarios. Les Ressources de départ du joueur sont réduites de 2 000 ECU (soit 3 000 ECU au lieu de 5 000).

- **Amnésie totale (3) :** le personnage n'a plus aucun souvenir de sa vie passée. Il vient juste de sortir d'un profond coma (les circonstances du réveil sont à définir avec le MJ), et les seuls objets en sa possession sont ses documents d'identité. Le personnage débute sans aucune Ressource.

- **Addiction (1-5) :** le personnage est atteint d'une grave addiction (drogue, alcool, médicaments, stimulants...) dont le coût s'élève à Niveau x 50 ECU par semaine, à prélever sur ses Ressources. Si le personnage arrête de prendre sa drogue pendant plus de 24h, il est considéré comme « Secoué » (tous ses Attributs ont un malus d'un point) jusqu'à ce qu'il ait à nouveau réussi à se droguer. L'addiction est trop grave pour que le personnage puisse se sevrer seul, mais il peut néanmoins se faire désintoxiquer dans un centre spécialisé : le sevrage nécessite Niveau mois de soins dans une institution spécialisée, et coûte Niveau x 3 000 ECU. A l'issue du sevrage, le personnage n'est plus soumis à ses problèmes d'addiction tant qu'il ne touche plus à sa drogue. Si le personnage vient à nouveau à se droguer, il retombe immédiatement dans son addiction et le niveau de la Complication augmente d'un point (niveau maximum : 5).

- **Erreur judiciaire (2) :** le personnage a été condamné - et a purgé une peine de prison - pour un crime grave et très médiatisé, dont il est innocent et dont le vrai coupable n'a jamais été

retrouvé. Le personnage dispose de 1 000 ECU de moins à sa création. Par ailleurs, à chaque fois que le personnage tente un Test dans le cadre d'une interaction sociale, le MJ détermine si son interlocuteur le reconnaît en jetant 2D6 contre un seuil de 10. Si le seuil est atteint, le personnage est reconnu, et la difficulté du Test (et de tout Test social suivant) est augmentée de 5 points.

- **Fugitif (2-5) :** pour une raison à définir avec le MJ, le personnage est activement recherché par les forces de l'ordre de l'une des quatre nations autonomes (Enclaves Athaléennes, Egide, Empire Keshite ou Fédération). A chaque fois que le PJ croise des forces de l'ordre de la nation en question, le MJ jette autant de dés que le niveau dans la Complication contre une difficulté de 10. Si le Test est réussi, le personnage est reconnu, et les forces de l'ordre mettent immédiatement tout en œuvre pour l'appréhender (à la discrétion du MJ).

- **Handicap léger (2) :** le personnage est atteint d'un handicap léger, discret, congénital ou acquis. La capacité maximale d'évolution d'un de ses Attributs est réduite à 4 (NB : l'Attribut n'est pas directement réduit, seul son potentiel d'évolution l'est). L'Attribut concerné est déterminé aléatoirement par un jet de D6 : 1=ADR ; 2=APL ; 3=COG ; 4=PER ; 5=VIG ; 6= au choix du joueur. Le MJ et le joueur déterminent ensemble le handicap en fonction de l'Attribut affecté (ex : myopie pour la PER, souffle cardiaque pour la VIG, troubles de la mémoire pour la COG, tremblements pour l'ADR, timidité pour l'APL...). Un Attribut au niveau 5 ne peut pas être affecté (un autre doit être déterminé au hasard).

- **Handicap lourd (5) :** le personnage est atteint d'un handicap lourd, bien visible, congénital ou acquis. En conséquence, un de ses Attributs, ainsi

que sa capacité maximale d'évolution, sont réduits d'1 point. L'Attribut concerné est déterminé aléatoirement par un jet de D6 : 1=ADR ; 2=APL ; 3=COG ; 4=PER ; 5=VIG ; 6= au choix du joueur. Le MJ et le joueur déterminent ensemble le handicap en fonction de l'Attribut affecté (ex : aveugle ou sourd pour la PER, maladie des os de verre pour la VIG, déficit intellectuel pour la COG, paralysie d'un membre pour l'ADR, troubles bipolaires pour l'APL...).

- **Maladie grave (1-5) :** le personnage est atteint d'une maladie chronique grave, mais qui reste curable dans l'univers de Point Zéro (maladie neurodégénérative, cancer...). Le coût du traitement définitif est hors de portée du personnage à sa création (Niveau x 10 000 ECU), mais un traitement quotidien peu contraignant lui permet de vivre de façon à peu près normale. Le coût de ce traitement s'élève à Niveau x 100 ECU mensuels, à prélever sur ses Ressources. Un personnage qui, pour une quelconque raison, arrête le traitement, encaisse une blessure Légère par semaine. Ces blessures ne peuvent être soignées par les moyens conventionnels et doivent être comptabilisées sur une jauge à part (elles ne se cumulent jamais avec les blessures physiques réelles, mais les malus de blessure habituels s'appliquent). Un personnage qui atteint ainsi une « Blessure Fatale » décède. Si le personnage reprend son traitement, il récupère une case par semaine (quelle que soit la gravité de la case).

- **Meurtrier (5) :** le personnage a récemment commis un meurtre de sang-froid, dont les raisons et les motivations sont déterminées au moment de l'acquisition de cette Complication. L'enquête visant à identifier l'assassin suit son cours et le personnage pourrait être inquiété. Pour chaque semaine de temps de jeu, le MJ jette 3D6. Si le total du jet est supérieur ou égal à 15, les forces de l'ordre commencent à

s'intéresser au personnage et cherchent à l'interroger sur ses occupations le jour du meurtre. Le Meneur de Jeu poursuit ensuite les jets à la même fréquence : si par la suite, un second jet est réussi, les forces de l'ordre cherchent à placer le personnage en garde à vue. Un troisième jet réussi indique que les forces de police ont trouvé des preuves accablantes et cherchent à arrêter le personnage. A ce stade, tant qu'il n'est pas incarcéré, le personnage acquiert la Complication Fugitif au Niveau 4.

▪ **Niveau de vie faible (3)** : le personnage est issu d'un milieu modeste ou occupe un poste mal rémunéré. En conséquence, son niveau de vie est plus faible que la moyenne. Il loue un appartement ou d'une maison dans un quartier défavorisé, possède un véhi-

cule d'entrée de gamme ou en mauvais état et mène un train de vie inférieur à la moyenne. Le personnage débute avec 2 500 ECU de Ressources en moins et ses dépenses courantes doivent être prélevées sur ses Ressources. Cette complication est incompatible avec l'Atout « Niveau de vie élevé ».

▪ **Phobie (1-5)** : le personnage est victime d'une phobie à définir avec le MJ (ex : peur du noir, de l'avion, des lieux clos, de la foule, etc...). Chaque fois que le personnage est exposé à l'objet de sa phobie, toutes les difficultés de ses Tests sont majorées de 2 points par niveau dans la complication. Ce malus perdure Niveau minutes après la fin de l'exposition à l'objet de la phobie.

Résolution des Tests

Difficultés et tests

Le résultat d'une action entreprise par un PJ ou un PNJ est toujours déterminé par un Test.

Le Meneur de Jeu détermine d'abord la Difficulté de l'action à entreprendre, puis la Compétence et l'Attribut du personnage les plus adaptés à la réalisation du Test.

La Difficulté de base d'une action est déterminée à l'aide de la table ci-dessous, puis majorée ou minorée d'éventuels modificateurs d'équipement ou de contexte.

Table des difficultés

Difficulté	Seuil
Facile	5
Moyen	10
Difficile	15
Très difficile	20
Héroïque	25

La Compétence à utiliser doit directement répondre aux besoins de l'action à entreprendre. Par exemple, un personnage utilisera la Compétence Conduite pour piloter un véhicule à quatre roues.

Le MJ détermine ensuite l'Attribut le plus adapté à la résolution du Test. Par exemple, une action nécessitant de la force fera appel à la Vigueur, tandis qu'une autre sollicitant la mémoire appellera la Cognition.

Une fois la Difficulté, la Compétence et l'Attribut déterminés, le joueur lance autant de dés à 6 faces (D6) que son niveau dans la Compétence utilisée pour le Test.

Le niveau de l'Attribut représente le nombre de dés que le joueur doit conserver après le jet pour résoudre le Test.

Sauf indication contraire, le joueur a l'obligation de conserver ses meilleurs dés, et si leur somme est supérieure ou égale à la Difficulté fixée par le MJ, l'action est réussie.

La différence entre le résultat du jet et la Difficulté constitue la Marge de Réussite (ou d'échec si le jet est raté). Au besoin, cette marge peut être utilisée par le MJ pour quantifier les conséquences du Test à l'aide de la table suivante.

Marge	...de réussite	...d'échec
0-2	Marginale	Sans conséquences
3-4	Normale	Conséquences modérées
5-6	Supérieure	Conséquences graves
7-8	Exceptionnelle	Conséquences dramatiques
9 et +	Hors du commun	Risque vital

Dans le cas particulier où le niveau de la Compétence est inférieur à celui de l'Attribut qui lui est associé, le Test reste possible : l'ensemble des D6 du

Exemple : Mira tente d'échapper à ses poursuivants en sautant du toit d'un immeuble à un autre. L'espace entre les deux toits est large, et le MJ décide que c'est une action "Difficile" (15) qui fait appel à la Compétence Acrobaties (3). Le MJ estime aussi que c'est la force physique du personnage qui lui permettra de se propulser vers l'immeuble opposé, c'est à dire l'Attribut Vigueur (3).

Le joueur de Mira lance 3D6 et obtient un résultat catastrophique avec 1, 3 et 1 pour un total de 5. La difficulté étant fixée à 15, l'action est ratée avec une marge d'échec de 10 points (Risque vital). Mira est sur le point de chuter...

jet sont alors obligatoirement conservés, mais chaque point d'écart entre le niveau de l'Attribut et celui de la Compétence octroie un bonus de +1 sur le total du jet de dé.

Exemple : le MJ demande maintenant au joueur de Mira de réussir un Test pour que son personnage se raccroche à la corniche de l'immeuble opposé. Le MJ décide que c'est une action faisant une nouvelle fois appel à la Compétence Acrobaties (3), de difficulté "Moyenne" (10) et nécessitant des réflexes (Adresse : 4). Le joueur de Mira lance 3D6, et obtient 6, 3 et 2, auxquels se rajoute un bonus de +1 (1 point de différence entre Acrobaties : 3 et Adresse : 4), pour un total de 12. Mira parvient à se raccrocher in extremis à la corniche (réussite marginale), et échappe de justesse à une chute mortelle.

NB : Par convention, un Test sera dorénavant annoté sous la forme « Compétence/Attribut (Difficulté) ».

Exemple : un Test d'Acrobaties utilisant l'Attribut Adresse et de difficulté 15 sera annoté Acrobaties/ADR(15).

Test d'Attribut

Il arrive parfois qu'un joueur tente une action à laquelle aucune Compétence ne peut être associée. Dans la plupart des cas, il s'agit d'une action faisant appel à un Attribut « pur », comme pousser un objet lourd ou se remémorer un souvenir.

Dans ce cas, le MJ détermine l'Attribut à utiliser, puis la Difficulté de l'action à entreprendre à l'aide de la table des difficultés. Le joueur jette 2xN dés et conserve les N meilleurs, N étant le niveau dans l'Attribut concerné.

Si la somme de ces N dés est supérieure ou égale à la Difficulté, l'action est réussie. Dans le cas particulier d'un Test d'Attribut, le personnage n'a pas la possibilité de se surpasser.

Exemple : Mira tente de déplacer à mains nues une grosse poutre d'acier qui s'est abattue sur un de ses compagnons. Aucune Compétence ne couvrant spécifiquement ce type d'action, le MJ décide que ce sera un Test "Difficile" (15) faisant appel à l'Attribut Vigueur (3). Le joueur de Mira jette 6D6 et obtient 5, 1, 6, 6, 2 et 2, et ne conserve que ses trois meilleurs résultats, pour un total de 17. Mira parvient donc à libérer son compagnon.

Par convention, un test d'Attribut sera désormais annoté sous la forme « Attribut (Difficulté) ».

Réussite de test automatique

Lors d'un Test, si la somme de l'Attribut et de la Compétence est supérieure ou égale à la Difficulté, un personnage a la possibilité de réussir son action automatiquement, c'est à dire sans jeter les dés. La Marge de Réussite est alors considérée comme égale à 0.

Modificateurs de difficulté

Dans certains cas, le MJ peut augmenter ou diminuer la difficulté d'un Test en appliquant un modificateur contextuel. Ces modificateurs peuvent par exemple provenir de l'environnement immédiat du joueur (obscurité, pluie, mouvement...), ou d'un bonus/malus accordé par un équipement. Globalement, un contexte légèrement défavorable (ou favorable) au joueur augmente (ou diminue) la difficulté de 2 points. Un contexte fortement défavorable (ou favorable) au joueur augmente (ou diminue) la difficulté de 5 points.

C'est toujours au MJ de déterminer la nature d'un modificateur en fonction du contexte de la scène. Si un personnage utilise un matériel permettant de modifier la difficulté d'un Test, le MJ applique simplement le modificateur indiqué dans la description de l'équipement.

Exemple : le joueur de Mira souhaite que son personnage crochète le verrou barrant l'accès à un entrepôt. Le MJ estime que c'est une action difficile, dont la difficulté de base est fixée à 15. L'action ayant lieu de nuit, à la lueur d'un néon faiblard, le MJ estime que le contexte est légèrement défavorable au joueur, et augmente la difficulté de 2 points, pour un total de 17. Si l'action avait eu lieu dans l'obscurité la plus totale, le MJ aurait raisonnablement pu augmenter la difficulté de 5 points.

Surpassement

S'il le souhaite, un joueur peut tenter d'améliorer le résultat d'un Test de Compétence en sacrifiant un ou plusieurs dés de son jet, tant qu'il respecte les restrictions suivantes :

- Le nombre de dés que le joueur sacrifie doit être annoncé avant de résoudre le Test.

- Il n'est pas possible de sacrifier plus de la moitié des dés du Test (arrondi à l'entier inférieur).

- Le nombre de dés restant à jeter doit être, au minimum, égal au niveau de l'Attribut du Test.

- Il n'est pas possible de se surpasser lors d'une situation de Tension critique (cf. chapitre "Jauge de Tension").

Chaque dé sacrifié octroie un bonus de +2 sur le résultat du Test.

Exemple : le joueur de Mira souhaite que son personnage pirate un système informatique relativement complexe. Le MJ estime que c'est un Test d'Informatique/COG(15). Mira dispose d'un niveau 5 en Informatique et 3 en Cognition, son joueur peut donc lancer 5D6 et doit en conserver 3. Toutefois, il estime préférable de sacrifier un dé pour augmenter ses chances de réussite. Il lance donc 4D6 et obtient 6, 5, 3 et 1. Le joueur retient 6, 5 et 3 pour un total de 14, auquel s'ajoute un bonus de +2 pour le dé sacrifié, ce qui permet à Mira de réussir de justesse son action. S'il l'avait souhaité, le joueur de Mira aurait pu sacrifier un maximum de 2 dés, pour un bonus total de +4 au Test.

Test de compétences croisées

Un joueur qui réalise un Test de Compétence peut proposer d'y associer une Compétence secondaire, dite « croisée », sous réserve que :

- La Compétence croisée soit en adéquation avec l'action à entreprendre.

- Aucune des deux Compétences utilisées ne soit Profane.

Lors d'un Test avec Compétence croisée, le niveau de la Compétence secondaire est simplement ajouté au résultat du Test.

Le MJ a la possibilité de refuser la

proposition du joueur s'il estime que la Compétence croisée ne répond pas aux exigences du Test. Il peut dans ce cas lui proposer de croiser une autre Compétence, mais ce n'est pas obligatoire. C'est le rôle du joueur de faire force de proposition ; le MJ peut de lui-même faire appel aux croisements de Compétences, mais ce n'est, là non plus, pas obligatoire.

Exemple : le joueur de Mira souhaite obtenir certains documents précieux auprès d'une administration Egidéenne. Pour y parvenir, Mira tente de forcer la main d'un jeune employé administratif en le baratinant. Le MJ estime que c'est un test de Difficulté Moyenne (10), utilisant la Compétence Persuasion (Niveau 4) et l'Attribut Aplomb (Niveau 2). Pour améliorer ses chances de réussite, le joueur de Mira propose d'utiliser sa Compétence « Droit » (Niveau 3) comme Compétence croisée pour soutenir son baratin. D'un point de vue narratif, Mira tente simplement d'utiliser des arguments juridiques spécieux pour parvenir à ses fins. Le MJ estime à raison que, dans le contexte de cette action, la Compétence de Droit de Mira peut tout à fait croiser avec sa Compétence de Persuasion : le joueur de Mira jette donc 4 dés, en conserve 2 pour un total de 9, auquel s'ajoute un bonus de +3 grâce à la Compétence croisée Droit, pour un total de 12. Mira passe la difficulté du Test et obtient les documents convoités.



Quelques exemples de Tests de Compétences croisées

Créer un explosif artisanal avec des produits ménagers : Compétence Explosifs avec la Compétence croisée Chimie.

Détecter une fraude dans un livre de comptes : Compétence Economie avec la Compétence croisée Jeu.

Assurer sa défense au cours d'un procès : Compétence Droit avec la Compétence croisée Persuasion.

Usurper une identité : Compétence Arts de la Scène avec la Compétence croisée Contrefaçon.

Réussites et échecs critiques

Lorsqu'un Test échoue et que les résultats des dés ne présentent que des 1 il s'agit d'un échec critique. A l'inverse, lorsqu'un Test est réussi et que les résultats des dés ne présentent que des 6, il s'agit d'une réussite critique. Une réussite critique est toujours extrêmement favorable à un joueur : il peut s'agir d'une action résolue en un temps record ou d'une création particulièrement remarquable. A l'inverse, un échec critique a toujours des conséquences catastrophiques pour le joueur ou son entourage.

En dehors d'une action de combat, le MJ a toute latitude pour interpréter les conséquences d'un échec ou d'une réussite critique en fonction du contexte de la scène. Lors d'actions de combat, les échecs et réussites critiques ont des conséquences bien définies (cf. chapitre "Système de Combat").

Exemple : Mira tente de s'infiltrer de nuit dans un complexe industriel plutôt bien surveillé. Plusieurs caméras de sécurité sont dissimulées dans le bâtiment, et le MJ demande au joueur de Mira un Test de Vigilance/PER(10) pour tenter de les repérer. Mira possède un niveau 4 dans sa Compétence de Vigilance et 3 en Perception. Son joueur décide de jeter 3 dés et d'écarter 1 dé de surpassement pour un bonus de +2. Malheureusement il obtient trois 1 et la somme des dés et de son surpassement ne permet d'obtenir qu'un total de 5. Comme Mira rate son jet en obtenant trois 1, le Test est un échec critique ! A l'inverse, si Mira avait tiré trois 6, elle aurait obtenu une réussite critique. Mira est immédiatement repérée et des gardes armés se précipitent à sa rencontre...

Actions combinées

Plusieurs personnages peuvent parfois vouloir cumuler leurs efforts pour accomplir une action difficile à réussir

individuellement. Pour réaliser une action distribuée entre plusieurs personnages, il faut dans un premier temps déterminer le personnage qui coordonne l'action : c'est en général celui qui a le niveau de Compétence ou d'Attribut le plus élevé (mais ce n'est pas obligatoire). Dans tous les cas, un personnage ne peut pas coordonner plus de personnes que son niveau dans la Compétence utilisée pour le Test.

Tous les personnages à l'exception du personnage coordinateur font ensuite leur Test de Compétence (ou d'Attribut selon le type de Test), en se surpassant s'ils le souhaitent (ou le peuvent), mais sans Difficulté définie. Chaque personnage contribuant à l'action combinée octroie un bonus au jet du coordinateur selon la table suivante :

Résultat du test supérieur ou égal à :	Octroie un bonus de :
5	+1
10	+2
15	+3
20	+4
25 et +	+5

Le personnage coordinateur résout ensuite classiquement son Test contre la Difficulté de l'action, en se surpassant s'il le souhaite et en prenant en compte les bonus octroyés par l'équipe qui l'a assisté.

Exemple : Mira a rassemblé une petite équipe de trois personnes pour tenter de s'introduire dans le système informatique d'un consortium industriel Egidéen. Le MJ impose un Test Informatique/COG (25). Mira coordonne son équipe, et chaque membre réalise son Test de Compétence avec les résultats suivants : 12, 16, et 11, correspondant respectivement à des bonus de +2, +3 et +2. Mira réalise ensuite son Test de Compétence (Informatique : 5 et COG : 3), et obtient un résultat de 14, auquel s'ajoute le bonus de +7 de

son équipe, soit un total de 21. Le résultat final du Test combiné ne dépasse pas la difficulté (25) et l'équipe ne parvient donc pas à pirater les serveurs du consortium. Compte tenu de son niveau en Informatique, Mira aurait pu coordonner jusqu'à 5 personnes, ce qui aurait peut-être permis de réussir le piratage.

Tests en opposition

Deux personnages (ou plus) qui entrent en « conflit » (par exemple lors d'un bras de fer, une joute verbale...) résolvent la situation par un Test dit en opposition. Chaque joueur effectue son Test de Compétence (éventuellement avec Compétence croisée) ou d'Attribut, et le vainqueur est celui dont le résultat du Test est le plus élevé. Au besoin, la marge de réussite (ou d'échec) est calculée en soustrayant le résultat du Test du vaincu à celui du vainqueur. En cas d'égalité sur les résultats, le vainqueur est celui qui possède le niveau de Compétence le plus élevé. S'il y'a encore égalité, les joueurs sont départagés sur le niveau de l'Attribut, et si à ce stade aucun vainqueur ne peut être désigné, c'est une égalité parfaite. Dans le cas où un vainqueur doit impérativement être déterminé (par exemple lors d'un bras de fer), l'action se prolonge et les joueurs sont départagés par un nouveau Test en opposition.

Exemple : Mira décide de s'introduire physiquement dans les locaux du consortium pour y dérober les informations dont elle a besoin. Alors qu'elle progresse dans les locaux déserts, elle entrevoit un garde se rapprocher d'elle. Mira essaye de se cacher et le MJ demande à son joueur de faire un Test de Discrétion avec son Attribut ADR. Le garde, lui, réalise un Test en opposition avec sa Compétence Vigilance et son Attribut PER. Mira obtient un total de 13 sur son Test contre 9 pour celui de son opposant, ce qui lui permet de se dissimuler à temps et d'échapper à la vigilance du garde.

Jauge de tension

Principe

Tous les Personnages Joueurs et certains PNJs de Point Zéro ont la particularité de pouvoir influencer les probabilités dans leur environnement immédiat. Cette influence se matérialise par une jauge de points de Tension, auquel les joueurs et le MJ ont un accès dynamique tout au long de la séance de jeu de manière à octroyer divers avantages à leurs personnages.

L'accumulation de points de Tension détermine en temps réel l'intensité dramatique du scénario, et lorsque la jauge atteint une limite définie en secret par le MJ, les joueurs essuient le contrecoup de leur influence sur l'univers de Point Zéro.

Jauge et Points de Tension

Au début de la partie, le MJ dépose au centre de la table, à la vue de tous les joueurs, un récipient vide symbolisant la jauge de Tension, à côté duquel il place une pile d'une dizaine de jetons. Il définit ensuite secrètement une valeur (sur une échelle de 1 à 10) qui reflète la difficulté globale de son scénario, tenant compte de la complexité de l'intrigue et de la puissance des adversaires.

Ce niveau de difficulté représente le gain potentiel d'XP à la fin du scénario, mais aussi le nombre de points de Tension que les joueurs peuvent accumuler dans la jauge avant d'atteindre le seuil de Tension Critique, dont le principe est expliqué ci-dessous.

Un joueur peut utiliser un point de Tension à n'importe quel moment de la partie pour octroyer l'un des avantages suivants à son personnage :

- Ajouter deux dés à un Test de Compétence. Le joueur doit annoncer l'utilisation du point de Tension avant de jeter ses dés (il n'est pas possible d'utiliser un point de Tension pour ajouter des dés à un Test raté). Ces dés supplémentaires peuvent sacrifiés selon les règles habituelles de Surpassement.

- Augmenter de deux points le Seuil de Blessure d'un personnage. Dans ce cas particulier, le point de Tension peut être dépensé à n'importe quel moment - y compris après avoir pris connaissance des dégâts d'une attaque - de manière à réduire ou annuler une blessure. Ce bonus de deux points au Seuil de Blessure est ensuite actif pour le reste du Tour.

- Modifier de deux points (en plus ou en moins) le seuil d'un Test de Prédicative (cf. chapitre "Prédicative"). Le joueur doit annoncer l'utilisation du point de Tension avant de résoudre la Prédiction.

Il n'est possible d'utiliser qu'un seul point de Tension par Tour et par personnage (PJ ou PNJ). Lorsqu'un PJ utilise un point de Tension, la jauge de Tension est incrémentée d'un jeton. Dès lors que la jauge n'est plus vide, le MJ peut à tout moment y puiser un jeton pour octroyer un avantage identique à l'un de ses PNJs.

Et si un joueur abuse ?

Un système de veto permet d'éviter qu'un PJ utilise abusivement les points de Tension. Un joueur peut à tout moment s'opposer à l'utilisation d'un point de Tension par un autre PJ en opposant son veto. Dans une telle situation, tous les autres joueurs de la table doivent prendre parti et procéder à un vote à main levée pour accorder - ou non - le point de Tension. Si le joueur qui souhaitait utiliser le point de Tension obtient la majorité des voix, le point est dépensé. Dans le cas contraire, le point de Tension lui est refusé (et il n'est bien entendu pas ajouté à la jauge).

Tension Critique

La jauge de Tension est un indicateur du climat que devrait distiller le MJ au cours de la partie : au fur et à mesure que la jauge se remplit, l'ambiance générale se détériore, les PNJs sont moins amicaux, l'atmosphère se fait plus étouffante, les médias distillent des nouvelles angoissantes, etc... À partir du moment où le nombre de points de Tension accumulés dans la jauge atteint ou dépasse le niveau de difficulté du scénario, le MJ peut à tout moment déclarer une « Tension Critique ». Lors d'une Tension Critique, aucun personnage (PJ ou PNJ) ne peut utiliser de points de Tension ou se surpasser. Les jetons dans la jauge de Tension sont immédiatement convertis en un pool de dés que l'on appellera par convention Dés Noirs (dans les faits, ils peuvent être de n'importe quelle couleur tant qu'ils restent identifiables).

Dorénavant, un Dé Noir est ajouté aux dés de chaque Test réalisé par les PJs. Le Dé Noir n'est pas comptabilisé dans le Test, en revanche, il annule tous les autres dés générant un résultat identique au sien. Les dés annulés comptent comme s'ils n'avaient jamais été jetés. Si un Dé Noir annule au moins un dé lors d'un Test (qu'il soit

réussi ou non), le pool de Dés Noirs est réduit d'un dé.

Exemple : Mira tente de désamorcer une bombe artisanale, et le MJ en profite pour annoncer une Tension critique (la jauge a depuis longtemps atteint le seuil de difficulté du scénario, mais le MJ a opportunément décidé que la scène de désamorçage convenait au déclenchement d'une Tension Critique). La jauge contenait 7 points de tension, qui sont alors convertis en un pool de 7 Dés Noirs. Le MJ demande alors au joueur de Mira de faire son Test de Démolition/ADR(10). Mira possède la Compétence Démolition à 5 et l'Attribut Adresse à 4. C'est une action normalement aisée pour Mira, mais la Tension Critique change la donne. Comme elle ne peut plus ni se Surpasser, ni utiliser de point de Tension, le joueur de Mira jette obligatoirement 5 dés et en conserve 4. Il ajoute aussi à son jet un Dé Noir qui annulera certains dés de son test. Le joueur de Mira obtient les valeurs 2, 3, 5, 5 et 6, et le Dé Noir donne un 5, qui annule donc deux de ses dés ! Le total des dés restants est de 11, Mira parvient donc à désamorcer la bombe de justesse, et le pool de Dés Noirs est réduit d'un dé.

Les PJs peuvent également réaliser des actions conciliantes pour écourter une Tension Critique : la résolution pacifique d'un conflit, la concession d'une victoire à l'adversaire, le sauvetage d'innocents ou l'élimination d'une menace sont autant de situations qui peuvent mener le MJ à réduire le pool de Dés Noir, voir, en cas de coup d'éclat, à déclarer la fin d'une Tension Critique. Une fois le pool de Dés Noirs redescendu à zéro, la Tension redevient normale, et la jauge de Tension est à nouveau placée vide au centre de la table.

Exemple : si le désamorçage de la bombe par Mira a permis de sauver des vies, le MJ peut tout à fait décider de réduire le pool de Dés Noirs d'un ou deux dés supplémentaires, de manière à refléter une baisse de Tension dans son scénario.



Systeme de combat

Actions et Tour de jeu

A Point Zéro, les phases de combat sont divisées en Tours de jeu d'une durée approximative de 3 secondes. Au cours d'un Tour, un personnage peut normalement effectuer une action dont le temps d'exécution est compatible avec cet intervalle de temps : combattre (à distance ou au contact), viser, esquiver, se déplacer, recharger ou désenrayer une arme, ramasser un objet, etc...

Les actions de durées plus longues s'étendent simplement sur plusieurs Tours durant lesquels le personnage, concentré sur sa tâche, ne peut rien faire d'autre.

Initiative de combat

Au début d'un Tour de combat, chaque personnage (PJ et PNJ) souhaitant réaliser une action de combat jette autant de dés qu'indiqué dans sa caractéristique d'Initiative. Le total du jet constitue l'Initiative du personnage pour le Tour en cours. Les personnages qui se déplacent sans agir bénéficient automatiquement d'une Initiative égale à leur caractéristique DEP (voir paragraphe Déplacement).

Avant de déterminer son Initiative, un PJ a la possibilité de cocher une case de son moniteur de dégâts Choc pour améliorer son tirage. Dans ce cas, il ajoute deux dés à son jet d'Initiative qui se comportent comme des dés de surpassement (les dés additionnels peuvent être ajoutés au jet de dé ou sacrifiés pour un bonus de +2 par dé,

mais le joueur ne retient quoi qu'il arrive qu'un nombre de dés égal à sa caractéristique Initiative).

Le MJ demande ensuite à chaque personnage (PJ et PNJ), par ordre croissant d'Initiative, de déclarer leur(s) action(s) du Tour : les personnages à l'Initiative la plus basse doivent d'abord annoncer leurs intentions, et ceux qui suivent ont ainsi la possibilité de déclarer leur action en réaction.

Un personnage dont une action de combat intervient à une valeur supérieure ou égale à 20 a la possibilité de déclarer une seconde action gratuite dans le Tour. Cette seconde action intervient 10 points d'Initiative après la première.

Un personnage a la possibilité d'agir à une Initiative plus basse que celle de son tirage. Pour ce faire, au moment de déclarer son action du Tour, le joueur annonce simplement la valeur d'Initiative à laquelle il souhaite reporter son action.

Les actions des personnages (PJs et PNJs) sont ensuite résolues par ordre décroissant d'Initiative. Le MJ décompte les initiatives en partant de la valeur la plus haute, jusqu'à ce que la valeur d'initiative d'un personnage soit annoncée. Celui-ci doit alors résoudre son action du Tour.

Dans l'hypothèse où, au moment de sa résolution, une action serait devenue impossible à réaliser, celle-ci est tout simplement perdue.

Déplacement

Un personnage a droit à un déplacement gratuit par Tour, en plus de son action du Tour, à la condition que celle-ci ne nécessite pas de rester à un emplacement fixe. La distance maximale de ce déplacement gratuit est égale à la moitié du Déplacement (DEP) du personnage.

L'action du Tour peut être réalisée à n'importe quel moment de ce déplacement, mais chaque mètre parcouru auparavant réduit d'un point l'Initiative du personnage au moment de l'exécution de l'action. Si l'Initiative arrive à 0, le déplacement du personnage est terminé (même s'il n'a pas parcouru toute la moitié de son DEP). Si, pour une quelconque raison, le personnage n'avait pas encore agi, son action du Tour est perdue.

Un personnage peut également parcourir une distance maximale égale à son DEP en un Tour, à la condition qu'il ne fasse aucune autre action (il consacre son action du Tour à courir à pleine vitesse). Dans ce cas, aucun jet d'Initiative n'est nécessaire : son Initiative de départ est égale à son DEP, et se réduit d'un point par mètre parcouru.

Tests de combat

Lorsqu'un personnage (PJ ou PNJ) souhaite effectuer une action de combat, son joueur détermine d'abord la difficulté de base de l'action. Celle-ci correspond toujours à la difficulté pour toucher instinctivement un être humain de taille moyenne, pleinement visible, en condition de luminosité normale et se déplaçant au maximum à une vitesse inférieure ou égale à la moitié de son DEP par tour.

Pour une action de combat au contact, la difficulté de base est égale à la Défense de l'adversaire.

Pour une action de tir la difficulté de base est déterminée en fonction de la distance de la cible et des intervalles de portée spécifiques à chaque arme (voir chapitre "Équipement"), selon la table suivante :

Portée	Difficulté
Bout portant*	5
Courte	10
Moyenne	15
Longue	20
Extrême	25

* La distance « Bout Portant » est toujours inférieure ou égale à 1m.

Cette difficulté de base est ensuite modifiée par d'éventuels bonus ou malus de mouvement, d'équipement, de taille, de contexte ou de couvert.

Les modificateurs les plus courants sont indiqués dans les tables ci-après, mais le MJ est libre d'appliquer d'autres modificateurs lorsqu'il le juge approprié. Tous les modificateurs applicables sur un Test sont cumulatifs.

Une action de tir avec une arme à distance est résolue par un Test avec la Compétence appropriée (Armes de poing, de trait, d'épaule ou lourde) et l'Attribut PER.

Une action de combat au contact est résolue par un Test avec la Compétence appropriée (Bagarre ou Mêlée) et l'Attribut ADR.

Si le résultat du Test est supérieur ou égal à la difficulté, l'action d'attaque est un succès et l'adversaire encaisse des dégâts qui dépendent de la Puissance de l'arme et de la Marge de Réussite du Test (cf. chapitre "Dégâts"). S'il s'agit d'une réussite critique, la Marge de Réussite est doublée.

Si le Test échoue, l'adversaire par-

vient à esquiver ou parer l'attaque et aucun dégât ne lui est infligé. S'il s'agit d'un échec critique, l'arme de l'attaquant s'enraye ou tombe au sol, au choix du MJ. Récupérer ou désenrayer une arme nécessite une action.

Modificateurs généraux	Diff.
Cible immobile (<1m par Tour)*	-2
Cible ou attaquant en mouvement** (>½Dep par Tour)	+2
Taille de la cible > 2 m	-2
Taille de la cible < 50 cm	+2
Faible ou forte luminosité, pluie	+2
Obscurité partielle, brouillard	+5
Obscurité totale/tir en aveugle	+10
Terrain instable, encombré	+2
Espace confiné	+2
Modificateurs de combat à distance	Diff.
Cible en couvert partiel	+2
Cible en combat au contact	+2
Tir en cloche	+5
Aligner une cible***	-2
Viser une cible***	+2
Modificateurs de combat au contact	Diff.
Par allié attaquant	-2
Par adversaire supplémentaire (au-delà du premier)	+2
Allonge favorable (L>C>M>CC)****	-2/Cat.
Allonge défavorable (CC<C<M<L)****	+2/Cat.

* Une cible bénéficie du modificateur de « cible immobile » lorsqu'elle se déplace au maximum d'un mètre par tour.

** Une cible ou un tireur bénéficie du modificateur « en mouvement » lorsqu'ils se déplacent d'un nombre de mètres supérieur à la moitié de leur DEP par tour.

*** Certains modificateurs de difficulté spécifiques comme Aligner et Viser une cible sont expliqués dans des chapitres dédiés.

**** Chaque type d'arme de contact est défini par une catégorie (L : Longue ; M : Moyenne ; C : Courte ; CC : corps à corps).

Test de sauvegarde

Un personnage qui n'a pas encore agit dans le Tour peut sacrifier son action pour tenter de se sauvegarder d'une attaque (même si celle-ci intervient à une Initiative plus haute que la sienne).

Pour esquiver une attaque à distance, le personnage effectue un Test d'Esquive avec l'Attribut ADR. Parer une attaque au contact, nécessite un Test de Bagarre ou de Mêlée (selon le type d'arme utilisée) avec l'Attribut ADR.

La difficulté est égale à la propre Défense du personnage qui réalise le Test de sauvegarde, à laquelle s'appliquent d'éventuels modificateurs contextuels (cf. tables précédentes).

Si le Test de sauvegarde est réussi, la Mage de Réussite vient s'ajouter au Seuil de Blessure du personnage pour le calcul des dégâts à encaisser. Sur une Réussite Critique, l'attaque est totalement esquivée ou parée, et le personnage n'encaisse aucun dégât.

En cas d'échec, le personnage encaisse les pleins dégâts de l'attaque. Sur un Echec Critique, la marge de réussite des dégâts subis par le personnage est doublée.

Aligner une cible

Durant son Tour, un personnage qui effectue une action de tir a la possibilité d'aligner sa cible pour augmenter ses chances de toucher.

Lors de la déclaration de son action du Tour, le personnage annonce la cible qu'il va aligner. La déclaration d'action d'alignement vaut déclaration d'action de tir.

Le personnage décale alors son action de tir de 5 points d'Initiative. En

contrepartie, il bénéficie d'un modificateur de -2 à la difficulté de son tir. A aucun moment un personnage ne peut voir son Initiative tomber en dessous de 1 en alignant une cible.

Si le personnage est touché par une attaque dans l'intervalle de temps où il aligne sa cible, le bonus d'alignement est perdu.

Si, pour une raison quelconque, la cible alignée parvient à se mettre à l'abri derrière un couvert total avant que le personnage n'ait pu tirer, son action du Tour est perdue.

Viser une cible

Viser est une action de tir qui nécessite de rester complètement immobile : un personnage qui vise annonce sa cible lors de sa déclaration d'action du Tour, puis sacrifie son Tour pour ajuster son tir.

Pendant toute la durée du Tour sacrifié, le personnage qui vise octroie un bonus de cible immobile à toute action de combat à son encontre.

Au Tour suivant, à condition qu'il n'ait été touché par aucune attaque et que sa cible soit toujours visible, le personnage bénéficie d'un modificateur de -5 à la difficulté de son tir (cumulatif avec tout autre modificateur de difficulté, à l'exception d'une action d'Alignement de cible).

Si ces conditions ne sont pas réunies, le bonus de visée est perdu (mais le tir peut encore avoir lieu si la cible est toujours visible).

Tir de suppression

Le tir de suppression est une action tactique visant à forcer un ou plusieurs ennemis à se mettre à couvert. Il peut être réalisé avec n'importe quelle arme à feu, sous réserve que celle-ci

dispose d'au moins la moitié de la capacité de son chargeur au moment du tir.

A son Initiative, le personnage réalisant le tir de suppression désigne une zone d'environ 2 mètres de rayon qu'il souhaite neutraliser.

Le tir de suppression est résolu comme un Test de tir normal, dont la difficulté est calculée par rapport à la distance de la zone visée. Quelle que soit l'issue du Test, le personnage vide la moitié du chargeur de son arme pour réaliser le tir de suppression.

Si le Test échoue, l'action est ratée : le personnage ne gère pas le recul de son arme, et les balles sont perdues. Si le Test est réussi, la zone ciblée est considérée comme « neutralisée » et tous les personnages présents dans cette zone ont le choix de se mettre à couvert ou de tenter d'agir normalement. Dans le premier cas, la mise à couvert est une action gratuite, c'est à dire que même un personnage ayant déjà agi peut en bénéficier. Un personnage qui n'aurait pas encore agi et qui se met à couvert perd son action du Tour. En termes narratifs, le personnage ne subit aucun dégât, mais passe le restant du Tour à couvert, à l'abri du déluge de balles.

Un personnage pris dans la zone neutralisée, et qui décide tout de même d'agir normalement, encaisse immédiatement des dommages égaux à la moitié de la PU de l'arme (arrondi à l'inférieur) + MR du tir de suppression.

Actions spéciales : assommer, désarmer, immobiliser

Pour effectuer une action spéciale, un personnage (l'Attaquant) doit d'abord parvenir au contact de sa cible (le Défenseur). Un Défenseur conscient d'être la cible d'une action

spéciale bénéficie immédiatement d'une attaque d'opportunité gratuite contre son Attaquant (s'il s'agit d'un tir, la difficulté est fixée à « Bout portant »). L'attaquant peut se prémunir de cette attaque gratuite s'il surprend sa cible en réussissant un Test de Discrétion/ADR en opposition contre un Test de Vigilance/PER.

Un assommement est résolu par un Test de Bagarre/ADR contre une difficulté de 15+VIG du Défenseur. Si l'Attaquant remporte le conflit, le Défenseur encaisse VIG D6+MR points de dégâts choc (quelle que soit l'arme utilisée pour l'assommement). Si le Test est raté, ou si le Défenseur est encore conscient après avoir encaissé les dégâts, un combat s'engage. Sur un échec critique, le Défenseur bénéficie d'une action d'attaque gratuite immédiate contre l'Attaquant.

Un désarmement est résolu par un Test en opposition avec la Compétence Bagarre et l'Attribut ADR. Si l'Attaquant remporte le conflit l'arme tombe au sol à une distance de MR mètres. Si le Défenseur remporte le conflit, un combat s'engage. Sur une Réussite Critique de l'Attaquant ou un Echec Critique du Défenseur, non seulement le Défenseur est désarmé, mais son arme entre en possession de l'Attaquant. Sur un Echec Critique de l'Attaquant ou une Réussite Critique du Défenseur, le Défenseur bénéficie d'une attaque d'opportunité gratuite immédiate contre l'Attaquant.

Une immobilisation est résolue par un Test en opposition avec la Compétence Bagarre et l'Attribut VIG. Si l'Attaquant remporte le conflit, le Défenseur est immobilisé, et ne peut faire aucune autre action que tenter de se dégager. Si le Défenseur remporte le conflit, un combat s'engage. Sur une Réussite Critique de l'Attaquant ou un Echec Critique du Défenseur, le Défenseur est définitivement immobilisé au sol et ne

peut plus se dégager. Sur un Echec Critique de l'Attaquant ou une Réussite Critique du Défenseur, c'est l'Attaquant qui se retrouve immobilisé par le Défenseur. Un personnage immobilisé peut tenter de se dégager à chaque Tour : pour ce faire, les deux personnages réalisent un nouveau Test en opposition d'immobilisation selon la procédure décrite ci-dessus. Tant que l'Attaquant remporte le conflit, le Défenseur reste immobilisé ; dans le cas contraire, il se libère.

Dégâts

Une arme peut infliger deux types de dégâts différents : les dégâts physiques qui affectent directement le moniteur de santé Physique du personnage, et les dégâts étourdissants, spécifiques aux armes non létales, et qui affectent le moniteur Choc du personnage.

Par défaut, les armes infligent des dégâts Physiques. Une arme qui inflige des dégâts Choc dispose d'une annotation [C] dans sa caractéristique Puissance.

Certaines armes particulières comme les armes à effet de souffle ou les matraques électriques infligent simultanément les deux types de dégâts.

Quel que soit le type de dégâts infligé, ceux-ci sont toujours calculés selon la même formule :

Dégâts = PU + MR

La Puissance d'une arme (PU) est indiquée dans ses caractéristiques (cf. chapitre "Equipement"). Il s'agit la plupart du temps de Dégâts aléatoires calculés à partir d'un certain nombre de D6. Pour une attaque au contact, la PU est souvent proportionnelle à la VIG de l'Attaquant.

La MR est la Marge de Réussite du Test de combat. Elle est toujours doublée en cas de réussite critique.

Blessures et santé

Le moniteur de santé permet de garder une trace des dégâts Physiques et Choc encaissés par un personnage. Chaque type de dégâts dispose de sa propre jauge, avec quatre niveaux de santé dans lesquels un personnage ne peut encaisser qu'un nombre limité de blessures.

Les Dégâts reçus, qu'ils soient Physiques ou Chocs, sont toujours comparés au Seuil de Blessure du personnage (modifié par l'Armure et éventuellement la MR du Test de sauvegarde).

Si des Dégâts Choc sont inférieurs au Seuil de Blessure du personnage, rien ne se passe.

Si des Dégâts Physiques sont inférieurs au Seuil de Blessure du personnage, celui-ci coche la case libre la plus basse de son moniteur de dégâts Choc. En termes narratifs, l'attaque n'a occasionné que des égratignures et contusions.

Si des Dégâts sont supérieurs au Seuil de Blessure du personnage, le joueur coche la case de blessure (Physique ou choc, selon le type de dégâts reçus) correspondant au multiplicateur de Seuil atteint par les dégâts (voir table ci-après).

Si toutes les cases du niveau de blessure atteint sont déjà remplies, le personnage coche une case du niveau de blessure supérieur.

Une blessure de niveau « Légère » ou « Secoué » n'a pas de conséquences sur le personnage.

Une Blessure de niveau « Grave » ou « Sonné » impose au personnage une réduction d'1 point de tous ses Attributs (minimum : 1) pour la résolution de ses Tests de Compétence. Ce malus n'est pas cumulatif avec le nombre de Blessures Graves ou Sonné (il reste le même quel que soit le nombre de Blessures Graves ou Sonné que subit le personnage).

Un personnage dont l'état de santé atteint le niveau « Critique » ou « Etourdi » s'effondre au sol incapacité. S'il décide d'agir, tous ses Attributs sont considérés comme égaux à 1. S'il doit se mouvoir, son déplacement est limité à 1m/Tour. Dans le cas de dégâts physiques, les blessures du personnage sont tellement graves (hémorragies internes, perforation d'organes etc...) qu'il doit bénéficier de soins intensifs dans un nombre d'heures égal à sa VIG sous peine de passer automatiquement en Blessure Fatale. S'il est soigné, le personnage est stabilisé.

Un personnage dont l'état de santé atteint le niveau « Fatal » ou « Inconscient » perd connaissance. S'il s'agit de dégâts physiques, le personnage doit bénéficier de soins intensifs dans un nombre de minutes égal à sa VIG.

Dégât Physique	Dégât Choc	Seuil	Moniteur
Blessure Légère	Secoué	Seuil de Blessure x 1	3 cases
Blessure Grave	Sonné	Seuil de Blessure x 2	2 cases
Blessure Critique	Etourdi	Seuil de Blessure x 3	1 case
Blessure Fatale	Inconscient	Seuil de Blessure x 4	1 case
Mort	-	Seuil de Blessure x 5	-

Dans ce cas, son état de santé remonte au niveau « Critique », et le personnage est considéré comme stabilisé (il ne risque plus de repasser en condition « Fatale »). Dans le cas contraire il décède.

Un personnage dont l'état de santé physique atteint un niveau supérieur à « Fatal » (seuil de blessure x 5 et au-delà) décède immédiatement et ne peut être sauvé.

Maladies et poisons

Les maladies et poisons sont définis par 3 caractéristiques :

- La Virulence (VIR), qui correspond à la difficulté à résister au poison/à la maladie.
- La Fréquence (FREQ), qui correspond à la fréquence à laquelle les Tests de résistance doivent être réalisés (en Tours ou en minutes pour les poisons, en jours ou en semaines pour les maladies).
- La Puissance (PU), qui correspond aux Dégâts encaissés par le personnage s'il ne réussit pas à résister à la maladie/au poison. Les Dégâts sont toujours des dégâts physiques.

Un personnage atteint par une maladie ou un poison doit effectuer Test de VIR contre une difficulté égale à la VIR.

Si le jet est réussi, la VIR est réduite

de 5 points (10 points en cas de Réussite Critique). Si le jet est raté, le personnage encaisse les dégâts indiqués dans la caractéristique PU (les protections ne comptent pas pour le Seuil de Blessure). Ces Dégâts sont doublés en cas d'échec critique.

Tant que le personnage est sous l'effet de la maladie ou du poison, ces Dégâts ne peuvent pas être soignés.

Le Test de VIR doit être effectué à la fréquence indiquée par la caractéristique FREQ, jusqu'à ce que la VIR tombe à 0, que le personnage soit soigné, ou qu'il décède.

Quelques exemples de maladies et poisons courants sont donnés dans la table ci dessous.

Un Test de Compétence Médecine contre une difficulté égale à la VIR permet de réduire immédiatement la VIR de MR points (MRx2 points en cas de Réussite Critique). Un échec critique occasionne immédiatement des dégâts équivalents à la Puissance du Poison ou de la Maladie.

Ce Test ne peut être tenté qu'une seule fois par Maladie ou Poison.

Soins et Guérison

Les blessures choc disparaissent à raison d'une case par minute, quelles que soient leur gravité.

Un personnage guérit de ses blessures

Maladie ou Poison	Virulence (VIR)	Fréquence (FREQ)	Puissance (PU)
Poison violent (ex: strychnine, cyanure...)	25	Tour	3D6 (P)
Poison lent (ex: piqure venimeuse)	20	Minute	2D6 (P)
Poison léger (ex : intoxication)	15	Heure	2D6 (P)
Maladie mortelle (ex : fièvre hémorragique)	25	Jour	3D6 (P)
Maladie grave (ex : peste, choléra)	20	Jour	-3D6 (P)
Maladie bénigne (ex : grippe)	15	Semaine	2D6 (P)

sures physiques au rythme indiqué dans le tableau ci-dessous, selon s'il a accès ou non à des soins hospitaliers.

Un personnage en Blessure Légère ou Grave peut guérir à la vitesse maximale s'il bénéficie de soins réussis (Test de Compétence Médecine avec l'Attribut COG selon la difficulté indiquée dans la table ci-dessous). Un personnage conscient peut tenter de se soigner lui-même en majorant la difficulté du Test de soin de 2 points.

Un personnage en Blessure Critique encaisse une Blessure Fatale après 6 heures s'il ne bénéficie pas d'un Test de soin réussi.

Un personnage en Blessure Fatale décède après 6 minutes s'il ne bénéficie pas d'un Test de soin réussi.

Un personnage en Blessure Critique ne bénéficie pas d'un Test de soin réussi avec un équipement de soins intensifs.

Sur un Test de soin réussi, un personnage en Blessure Critique ou Fatale est stabilisé en blessure Critique.

Une blessure guérie se transforme toujours en une blessure de gravité inférieure. Par exemple, après une semaine de guérison, une blessure Grave devient une blessure Légère, qui elle-même guérit en 48h.

Toutes les blessures guérissent simultanément, c'est-à-dire qu'un personnage, blessé deux fois Légèrement et deux fois Gravement, guérit de ses deux Légères en 2 jours, et ses deux Blessures Graves se transforment en deux Blessures Légères 5 jours plus tard.

Blessure	Guérison naturelle*	Avec soins*	Test de soin
Légère	Semaine	48h	Médecine/COG(5)
Grave	Mois	Semaine	Médecine/COG(10)
Critique	Mort	Mois	Médecine/COG(15)**
Fatale	Mort	Stabilisé	Médecine/COG(20)**

* : Intervalle de temps nécessaire pour récupérer une case.
 ** : Soigner une condition Critique ou Fatale nécessite l'accès à un équipement de soins intensifs.

Equipement général

Généralités

Tous les montants indiqués dans ce chapitre sont des prix moyens, susceptibles de fluctuer selon les vendeurs auxquels s'adressent les PJs.

A la création, les joueurs « payent » leur équipement aux prix indiqués dans ce chapitre, mais en cours de partie, le MJ est libre de fixer le tarif d'un objet dans les limites d'une fourchette de $\pm 20\%$ de son prix moyen.

Tous les objets de Point Zéro disposent d'un Grade, qui représente leur niveau de rareté. Il existe, par ordre croissant de rareté, trois Grades : Civil, Artisanal, et Militaire.

Les objets de grade Civil sont commercialisés dans les circuits de distribution destinés au grand public. Les seules restrictions d'accès à ces objets concernent les armes : certaines nations comme l'Egide et l'Empire Keshite conditionnent l'achat d'armes de Grade Civil à la détention d'un permis de port d'arme.

Les objets de grade Artisanal sont en général du matériel de contrebande, parfois fortement modifié ou créé de toutes pièces. Le plus souvent, un objet de ce Grade est illégal et généralement vendu dans les circuits clandestins. Pour accéder aux objets de grade Artisanal à sa création, un PJ doit disposer d'un contact au marché noir.

Les objets de grade Militaire sont strictement réservés aux organisa-

tions gouvernementales (la plupart du temps, les forces de l'ordre et l'armée) et à certaines Corporations. On peut parfois en trouver chez certains revendeurs très spécialisés du marché noir, mais toujours à des prix exorbitants. Les PJs ne peuvent accéder aux équipements grade Militaire qu'au travers de leurs aventures.

Equipement général

▪ Amphétamines :



Ces stimulants neurologiques, en vente libre dans la plupart des enseignes pharmaceutiques, se présentent sous une large variété de formulations (comprimés, solutions auto-injectables...). Une « dose » permet à un personnage d'éliminer le besoin de dormir pendant 24h (il en est d'ailleurs incapable).

Pour toute la durée de l'effet, le personnage n'a aucun malus de fatigue, mais lorsque l'effet se dissipe - et à moins de prendre immédiatement une nouvelle dose - le personnage encaisse une case de dégâts choc par journée passée sans sommeil. Par exemple, après quatre jours de prise d'amphétamines, un personnage atteindrait le niveau « Sonné ». Un personnage recouvre ces dégâts Choc à raison d'une case par nuit de sommeil. Les amphétamines ne créent pas de dépendance.

▪ Appareil photo numérique :



G&K industries détient le brevet d'une technologie de lentilles optiques dites « fluides ». Leur principe repose sur l'interaction entre deux liquides chargés, non miscibles, dont l'incurvation des surfaces est modifiée par un champ électromagnétique. Cette technologie, exploitée sous licence par de nombreuses entreprises spécialisées dans la production de matériel optique, permet de produire des lentilles très minces, peu coûteuses, et dont la distance focale est ajustable à volonté.

La plupart des objectifs disponibles sur le marché exploitent désormais cette technologie dans des dispositifs photographiques associant compacité et performance optique. Un appareil photo numérique à lentilles fluides dispose en général d'un zoom optique x200, et permet la capture d'images et de films en très haute définition. En termes d'espace de stockage, 1 To est nécessaire pour stocker 10 heures de vidéo ou 1000 photos.

▪ Carte mémoire universelle (CMU) :



Ces cartes mémoires répondent à un format universel, et sont utilisables sur la plupart des appareils nécessitant un espace de stockage externe. L'unité de base minimale d'une CMU est de 1 To, et son prix d'achat est directement proportionnel à sa capacité de stockage.

▪ Chargeur supplémentaire :



Il existe presque autant de chargeurs que de modèles armes sur le marché, et ils ne sont

généralement pas interchangeables. Un joueur souhaitant acheter un chargeur supplémentaire doit désigner l'arme à laquelle il le destine. Il existe au marché noir des versions artisanales permettant de doubler la capacité du magasin (NB : les revolvers et les armes lourdes ne peuvent pas bénéficier de chargeurs double capacité). Les chargeurs supplémentaires, qu'ils soient simple ou double capacité, permettent de recharger une arme en un Tour de jeu.

▪ Combinaison de camouflage :



Il existe essentiellement deux types de combinaisons de camouflage, l'une dans les tonalités grises pour le camouflage urbain, l'autre aux motifs verts et marrons, pour le camouflage en milieu naturel. Un personnage vêtu d'une combinaison adaptée à son environnement bénéficie d'un bonus de +2 à ses Tests de Discrétion.

▪ Détecteur de mouvement :



Un dispositif électronique permettant de détecter la position de tout corps mobile dans un rayon de 20 mètres autour de son utilisateur. Le dispositif émet une pulsation radar à intervalle régulier (chaque Tour) et reporte sur son écran les éléments en déplacement sous la forme de « blips », accompagnés de leurs coordonnées spatiales exactes (distance et élévation).

▪ Dispositif de brouillage :



Un discret boîtier électronique d'une dizaine de centimètres émettant des ondes parasites sur l'en-

semble du spectre des radiofréquences. Un brouilleur dispose d'une autonomie moyenne de 15 minutes, et permet de neutraliser l'ensemble des communications utilisant les fréquences radio (Mobicom et connexions Réseau) dans un rayon de 20m. Ces dispositifs illégaux sont disponibles uniquement sur les marchés clandestins.

▪ Holster :



Il existe deux types de holsters, l'un, dissimulé au torse, permet de porter une arme sous une veste ou un manteau épais de façon – relativement – discrète ; l'autre, porté à la ceinture, est essentiellement utilisé par les forces de l'ordre Egi-déennes et Keshites. En territoire Fédéré, le port d'arme à la ceinture est une tradition, même (et surtout !) chez les civils.

▪ Jumelles :



Il existe deux types de jumelles. Les plus classiques, dont le chemin optique est basé sur un jeu de lentilles cristallines, sont généralement assez encombrantes. Les modèles plus récents, exploitant la technologie de lentilles fluides développée par G&K industries, sont beaucoup plus minces (quelques centimètres d'épaisseur). Les deux types de jumelles permettent des grossissements comparables (jusqu'à x100), et proposent souvent des fonctionnalités optionnelles, comme la prise de vues photographiques, de films numériques, la vision nocturne en niveaux de gris, la télémétrie ou la géolocalisation. L'option photo/vidéo nécessite 1 To d'espace de stockage pour 10 heures de vidéo ou 1000 photos.

▪ Kit de survie :



Cette mallette, de la dimension d'un sac à dos, renferme tout le nécessaire à la survie en milieu naturel : tente, couverture de secours, lampe torche, corde, briquet, émetteur-récepteur radio, outil multifonction, chauffe-plat, plats, couverts en céramique, pistolet d'alerte et l'équivalent légal d'une MediDose.

▪ Lampe torche :



Une lampe halogène, puissante et compacte, avec une portée effective de 30 mètres et une autonomie d'une heure.

▪ Lunettes de vision nocturne :



Un dispositif de vision nocturne équipé d'un module de correction de luminosité adaptatif et anti-flash. Un algorithme de restitution des couleurs permet littéralement de voir « comme en plein jour » quelles que soient les conditions de luminosité. En termes de jeu, ces lunettes annulent les malus de pénombre et d'obscurité.

▪ Malette blindée :



Une mallette rigide standard pour le transport de documents ou de petit matériel, équipée d'une serrure biométrique (son piratage nécessite un test d'Électronique/COG[20]).

▪ Masque à gaz :



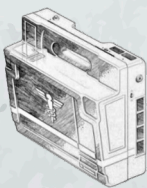
Un dispositif assurant une protection respiratoire intégrale contre les toxiques chimiques et biologiques. La filtration de l'air est assurée par une cartouche à usage unique, d'une autonomie de 4 heures (prix de la cartouche de rechange : 75 ECU). Les masques à gaz existent en deux versions : la plus légère ne protège que la bouche et le nez, l'autre, plus encombrante, couvre l'intégralité du visage et isole la totalité des muqueuses.

▪ Matériel d'escalade :



Un kit d'escalade composé d'une corde, de mousquetons, de pitons, d'un piolet et de chaussees à griffes. Un personnage utilisant ce matériel voit la difficulté de tous ses Tests d'Escalade diminuée de 5 points.

▪ Medipack ® :



Une trousse universelle de premier secours commercialisée par CytoGen, renfermant tout le nécessaire pour traiter les blessures, des plus légères aux plus critiques. Les Medipacks sont en vente libre, mais en cas d'urgence, des exemplaires sont à disposition dans la plupart des lieux publics et transports en commun d'Egide et de l'Empire Keshite.

Outre le contenu habituel de ce genre de trousses (pansements, désinfectant, défibrillateur, auto-injecteur d'adrénaline...), l'élément original - et breveté - du MediPack® est un gel médical à appliquer directement au

contact de la blessure. La substance est composée d'une matrice biologique, d'un hémostatique, d'un cicatrisant, d'antibiotiques à large spectre et d'antalgique puissants, le tout permettant de réduire la souffrance et de stabiliser les blessures d'un personnage dans l'attente des secours.

L'utilisation d'un MediPack® nécessite 5 Tours de jeu, et permet de considérer un personnage en blessure Légère ou Grave comme recevant automatiquement des soins de niveau « Soins Hospitaliers » pour ce qui concerne les temps de guérison.

Par ailleurs, un MediPack® permet de stabiliser automatiquement un personnage en blessure Critique, et multiplie par cinq le temps de survie d'un personnage en blessure Fatale dans l'attente des secours. Chaque MediPack® peut être utilisé 4 fois avant épuisement.

▪ Medidose :



Certains trafiquants reconditionnent le gel médical de CytoGen dans des applicateurs à usage unique pour les revendre au marché noir. Une telle « Medidose » nécessite 5 rounds pour être correctement utilisée et permet de considérer un personnage en blessure Légère ou Grave comme recevant automatiquement des soins de niveau « Soins Hospitaliers » pour ce qui concerne les temps de guérison. Une Medidose n'a aucun effet sur les personnages en blessure Critique ou Fatale. En raison de leur origine douteuse, les Medidoses présentent toujours le risque de ne pas fonctionner (gel périmé, coupé avec un gel inerte, etc...). Au moment de l'utilisation, le personnage jette 2D6 : sur un double 1 la Medidose n'a pas d'effet.

▪ Menottes :



Des menottes de sécurité en matériaux composites solides et légers. Il est possible de les briser sur un Test d'Attribut VIG[25].

▪ Micro-caméra :



Discrète, cette caméra-espion miniature permet des enregistrements audio et vidéo en très haute définition. Son utilisation requiert une carte mémoire universelle (1 To permet de stocker 10 heures de vidéo).

▪ Microphone directionnel :



Un discret microphone directionnel, d'une portée effective de 80 mètres, permettant l'écoute et l'enregistrement de conversations en extérieur. Le microphone dispose aussi d'une option pour l'écoute de conversations en milieu confiné (à l'intérieur d'un appartement par exemple) grâce à un faisceau laser imperceptible, d'une portée maximale de 200 mètres. Pour fonctionner, le laser doit impérativement être pointé sur une vitre (ou autre surface vibrante) de la pièce à espionner. Son utilisation requiert une carte mémoire universelle (1 To permet de stocker 50 heures d'enregistrement audio).

▪ Micro-transmetteur :



Un dispositif combiné d'oreillette et de microphone permettant de communiquer par radio-fréquence avec d'autres appareils similaires. Les dispositifs de brouillage

rendent inopérants les micro-transmetteurs.

▪ Munitions :



Comme les chargeurs, il existe presque autant de munitions différentes que de modèles d'armes sur le marché. Un joueur acquérant des munitions doit préciser l'arme à laquelle il les destine.

▪ Neurostim :



Les Neurostims sont des cocktails artisanaux de stimulateurs neurologiques, conditionnés dans des auto-injecteurs à usage unique. Ces drogues sont totalement illégales, mais il est aisé de s'en procurer au marché noir et dans certains milieux intellectuels. Les hackers, en particuliers, en sont très friands. Un Neurostim procure un bonus de +1 à la COG pendant 4 heures. Une fois l'effet du Neurostim terminé, le personnage ressent un grand épuisement et se retrouve en condition « Sonné » jusqu'à ce qu'il ait pu s'accorder une nuit de sommeil (8h minimum). Les Neurostims présentent un risque d'addiction : à chaque utilisation, le personnage jette 2D6. Si le résultat est un double 1, le personnage acquiert la complication "Addiction" au niveau 1. Lors des utilisations suivantes, si le personnage obtient à nouveau un double 1, la complication monte d'un niveau (jusqu'au niveau maximum 5).

▪ Outil multi-fonctions :



Un petit outil compact, équipé d'une variété de pinces, lames, tournevis, chignoles, limes, etc... Un outil

multifonction réduit de 2 points les difficultés des Tests de Bricolage.

▪ Passe-partout :



Ces outils illégaux existent sous deux formes, l'une permettant de forcer les serrures électroniques, l'autre les serrures mécaniques. Le premier se présente sous la forme d'un petit boîtier électronique doté d'un algorithme de permutation mathématique sophistiqué capable de décrypter le chiffrement d'une serrure électronique. Un passe-partout mécanique prend la forme d'un boîtier d'une dizaine de centimètres équipé d'une sonde métallique, qui, une fois introduite dans un barillet, remodèle sa conformation pour mimer la clef originale et déverrouiller la serrure. Ces deux types de passe-partout réduisent les Tests de crochetage de 5 points.

▪ Permis de détention/de port d'arme :



En Egide et dans l'Empire Keshite la détention et le port d'une arme à feu sont conditionnés à l'obtention d'une autorisation administrative. Le personnage demandeur doit disposer d'un casier judiciaire vierge et s'acquitter d'un montant forfaitaire pour obtenir son permis, dont la délivrance nécessite 2D6 jours. Seul le port d'armes enregistrées auprès des autorités est autorisé, et celles-ci ne doivent jamais être ostensiblement apparentes dans l'espace public (à minima, les armes de poing doivent être dissimulées sous des vêtements, et les armes plus longues conservées dans un coffre de voiture ou une valise de transport discrète). Il n'est pas nécessaire d'obtenir un permis pour détenir une arme à feu

en Fédération (elles y sont en libre circulation).

▪ Respirateur :



CytoGen produit divers matériaux cristallins capables d'emmagasiner, de façon durable et réversible, de très fortes densités de gaz - en particulier l'oxygène et l'azote - qui peuvent ensuite être libérées par des réactions physico-chimiques très simples.

Ces matériaux trouvent diverses applications dans l'industrie de la transformation, du transport et du stockage de gaz. Ils sont aussi employés dans les respirateurs de plongée qui, depuis quelques années, remplacent les traditionnelles bouteilles d'oxygène. De tels dispositifs se présentent sous la forme de masques buccaux ou faciaux compacts, et intégrant une cartouche cristalline pour le stockage et la libération d'un mélange d'oxygène et d'azote (nitrox).

Ces dispositifs ont une autonomie d'environ deux heures en plongée, et se rechargent passivement au contact de l'air ambiant en moins de huit heures. Ils permettent d'atteindre des profondeurs maximales de 30 m, mais n'affranchissent pas leur utilisateur des paliers de décompression. Au-delà de 30 m, un dispositif de plongée approprié est nécessaire.

▪ Scanner de radiofréquences :



Ce boîtier électronique d'une vingtaine de centimètres de long permet, comme son nom l'indique, de scanner et d'enregistrer les fréquences radio. Certaines, comme celles des forces de l'ordre, peuvent être chiffrées, ce qui nécessite de relier

le scanner à un ordinateur équipé d'un logiciel de décryptage. L'enregistrement des fréquences radio requiert une carte mémoire universelle (1 To permet de stocker 50 heures d'enregistrement audio).

▪ Silencieux :



Un silencieux permet d'étouffer le son et la flamme de certaines armes (pistolet, pistolet-mitrailleur, fusil d'assaut ou fusil de précision), au détriment de ses dégâts. En termes de jeu, un silencieux diminue les dégâts de l'arme d'1D6, mais en contrepartie, la détection d'un tir nécessite de réussir un Test de Vigilance/PER contre une difficulté égale à la distance du tireur en mètres (exemple : pour détecter un tireur à 20 m de distance, un personnage doit réussir un Test de Vigilance/PER[20]). Chaque silencieux est spécifique à une arme, mais peut être adapté à un canon différent en réussissant un Test de Mécanique/ADR[15].

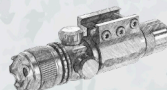
▪ Stimshot :



Le terme de « Stimshot » désigne une large variété de cocktails de stimulants, conditionnés dans des auto-injecteurs à usage unique, particulièrement appréciés des gangs de rue et des unités de mercenaires en opération. Il existe quasiment autant de formulations que de revendeurs au marché noir, mais toutes ces drogues ont des effets simi-

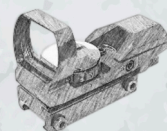
lares. L'utilisation d'un Stimshot nécessite un Tour de jeu et octroie un bonus de +1 à la VIG pendant 10 minutes, durant lesquelles tous les malus de blessures physiques et choc sont ignorés. Ces malus de blessures s'appliquent en revanche pleinement une fois l'effet terminé. Les Stimshots présentent un risque d'addiction : à chaque utilisation, le personnage jette 2D6. Si le résultat est un double 1, le personnage acquiert la complication "Addiction" au niveau 1. Lors des utilisations suivantes, si le personnage obtient à nouveau un double 1, la complication monte d'un niveau (jusqu'au niveau maximum 5).

▪ Viseur laser :



Un dispositif modulaire de visée laser compatible avec la plupart des armes de poing et des fusils d'assaut. En termes de jeu, une arme équipée d'une visée laser diminue de 2 points la difficulté des tirs d'une portée de moins de 10 mètres.

▪ Viseur réticulaire :



Un dispositif modulaire de visée holographique compatible avec la plupart des pistolets mitrailleurs et fusils d'assaut, permettant une magnification optique de 1.5X. En termes de jeu, une arme équipée d'un viseur réticulaire diminue de 2 points la difficulté des tirs d'une portée de 10 à 50 mètres.

Matériel	Grade	Cout (ECU)
Amphétamines (prix par dose)	C	15
Appareil photo	C	150
Carte mémoire universelle (prix pour 10To)	C	20
Chargeur supplémentaire	C	50
Chargeur double capacité	A	100
Combinaison de camouflage	C	150
Dispositif de brouillage	A	700
Holster (dissimulé ou à la ceinture)	C	75
Jumelles optiques	C	100
Jumelles électroniques	C	200
Option Télémétrie	C	+100
Option GPS	C	+100
Option photo/Vidéo	C	+100
Option vision nocturne	C	+150
Kit de survie	C	450
Lampe torche halogène	C	120
Lunettes de vision nocturne	C	350
Malette	C	120
Masque à gaz (léger) + 1 cartouche	C	150
Masque à gaz (lourd) + 1 cartouche	C	200
Cartouche de filtration	C	75
Matériel d'escalade	C	400
MediPack®	C	800
MediDose	A	250
Menottes de sécurité	C	100
Microcaméra	C	300
Microphone directionnel	C	200
Microphone laser infrarouge	M	850
Micro-transmetteur	C	350
Munitions (prix par balle)	C	1
NeuroStim	A	100
Passe-partout électronique	A	1 500
Passe-partout mécanique	A	700
Permis de détention d'arme	C	100
Permis de port d'arme	C	+50
Respirateur	C	650
Scanner de radio fréquences	A	400
Silencieux	C	150
StimShot	A	150
Visée laser	C	150
Viseur réticulaire	C	400

Armes et armures

Armures

Outre leur Grade, les armures sont définies par 2 caractéristiques : la Protection et la Défense.

La Protection d'une armure est un bonus qui s'ajoute au Seuil de Blessure du personnage pour tout ce qui concerne le calcul des Dégâts.

La Défense est un modificateur qui s'ajoute à la caractéristique de Défense du personnage.

▪ Veste en cuir :



Une veste en cuir épais (ou un gilet rembourré), généralement vendue en magasin de prêt-à-porter. La veste procure une très légère protection contre les dégâts.

▪ Gilet pare-balles :



Tissé dans une fibre en polymères synthétiques, ce gilet souple et assez fin peut facilement passer inaperçu sous des vêtements épais. C'est l'équipement standard des forces de l'ordre en civil.

▪ Gilet pare-balles à plaques :



Dans sa version Civile, ce type de gilet est composé de plaques en céramique insérées dans la doublure d'une veste ou d'un gilet en polymère balistique. Le gilet à plaques est assez encombrant, rigide et peu discret. Cette armure est surtout utilisée par les milices privées ou

Armure	Grade	Protection	Défense	Cout (ECU)
Gilet rembourré	C	+1	+1	80
Veste en cuir	C	+1	+2	300
Gilet pare-balles	C	+2	+2	900
Gilet pare-balles à plaques	A	+3	+3	250
	C	+3	+4	1 200
Combinaison balistique	C	+3	+2	4 500
	M	+3	+3	6 000
Armure tactique	C	+4	+4	5 500
	M	+5	+4	7 800
Exoarmure	A	+6	+7	150 000
	M	+7	+8	80 000

les forces de l'ordre en opération. La version Artisanale est fabriquée à partir de plaques d'acier ou de céramique fixées sur une veste en textile ou en cuir. Ce type de protection équipe parfois les gangs de rue et les forces de l'ordre des Enclaves Athaléennes.

▪ Combinaison balistique :



Une combinaison intégrale en polymère balistique, très peu encombrante, et invisible lorsqu'elle est portée sous des vêtements. Dans sa version Civile, c'est la protection privilégiée par les personnalités publiques exposées à un risque d'attentat. Le modèle militaire est tout aussi discret, mais bénéficie de

renforts supplémentaires aux régions vitales du corps et aux articulations. Cette version est souvent utilisée par les forces spéciales durant les opérations où la mobilité est privilégiée.

▪ Armure tactique :



Une combinaison intégrale en polymère balistique renforcée à plusieurs régions du corps par des éléments en céramique (casque, épaulières, plastron, avant-bras et jambières). Cette combinaison procure une protection élevée au détriment de la mobilité. Dans sa version Civile, c'est la combinaison

anti-émeute standard des milices privées et des forces de l'ordre. La version Militaire est une version plus lourde, qui équipe les armées régulières Egidéennes et Keshites en opération.

▪ Exoarmure :



Ce type d'armure, de conception Athaléenne, s'articule autour d'un exosquelette mécanisé asservi à son utilisateur, sur lequel sont fixées de lourdes plaques en polymère balistique. Leur cuirasse dispose souvent de plusieurs points d'ancrage pour la fixation

d'armes lourdes, dont le maniement est assisté par l'intelligence virtuelle embarquée. Certains modèles sont même totalement étanches et permettent d'opérer en milieu aquatique. Ces armures impressionnantes et extrêmement coûteuses sont parfois utilisées par les forces spéciales Egidéennes et Keshites comme fer de lance sur les théâtres d'opération nécessitant une protection et une puissance de feu maximales.

Certaines rares armures Athaléennes, récupérées par des contrebandiers à la fin de la Guerre Totale, se retrouvent aujourd'hui sur le marché noir à des prix exorbitants. Le porteur de cette armure bénéficie d'un bonus de +1 à sa VIG, mais en contrepartie, son DEP est divisé par 2.

Armes de contact

▪ Combat à mains nues :



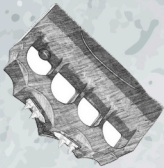
Un personnage désarmé utilise ces caractéristiques de combat.

▪ Arme improvisée :



Toute forme d'arme improvisée : bâton de bois, pied de chaise, planche, pierre, etc...

▪ Coup de poing :



Un simple coup de poing en acier, discret et efficace pour le combat au corps à corps.

▪ Matraque télescopique :



Une matraque, simple ou extensible, en acier ou en matériaux composites. C'est une arme de défense appréciée des petits gangs de rue et des forces de l'ordre en civil.

▪ Tonfa :



Une matraque de défense dotée d'une poignée perpendiculaire. C'est une arme souvent utilisée par les milices et les forces de maintien de l'ordre.

▪ Matraque électrifiée :



Une matraque recouverte de polymère isolant, capable de générer un choc électrique étourdissant. Cet équipement est principalement utilisé

par les milices privées et les forces anti-émeute.

▪ Couteau ou poignard :



Une arme blanche simple, dotée d'une lame en céramique, que l'on retrouve souvent auprès des gangs de rue et des réfugiés Athaléens.

▪ Eventreurs :



Un gant articulé sur lequel sont greffées des lames en céramiques d'une vingtaine de centimètres de long. Les éventreurs sont des armes artisanales, fabriquées en toute illégalité, et uniquement disponibles sur les marchés clandestins.

▪ Gant Spin :



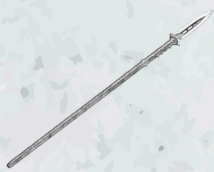
Un gant articulé en titane conçu pour protéger la main et l'avant-bras de son utilisateur, et équipé d'un puissant générateur de champ électromagnétique à technologie ARC. Le gant Spin est normalement utilisé lors des compétitions de Spinball, durant lesquelles il permet de retenir ou de projeter la balle de titane-cobalt. La technologie ARC restreint les perturbations magnétiques à quelques centimètres autour de la cellule énergétique disposée dans la paume du gant, mais l'intense chaleur qui s'en dégage reste très dangereuse et peut provoquer de graves brûlures. Même si leur utilisation en dehors des compétitions sportives est illégale, certains gangs de rue utilisent les gants Spin comme armes de corps-à-corps.

▪ Sabre ou épée :



Une arme de contact désuète, qui sert parfois d'arme d'appoint dans certaines tribus Suleks. On retrouve aussi ces sabres traditionnels dans divers corps d'apparat de l'armée Keshite.

▪ Lance tactique :



Une lance tactique dont le manche est conçu en matériaux composites, et dotée d'une lame en céramique. Les lances sont des armes très appréciées des nomades Suleks qui les utilisent traditionnellement pour la chasse ou la pêche dans les oasis.

▪ Lance Sihh :



Une lance en bois précieux, dont la lame en acier feuilleté est extrêmement tranchante. Ces lances sont les armes traditionnelles des Sihhs, et sont donc, par nature, inaccessibles au commun des mortels. Au fil des années, quelques lances ont pu être récupérées par des contrebandiers à destination de collectionneurs fortunés. Aujourd'hui, quelques rares exemplaires circulent dans les circuits clandestins, mais toujours à des prix exorbitants.

▪ Hache de sécurité :



Une hache de sécurité pliable, dont le manche est conçu en matériaux composites et la lame façonnée dans un alliage métallique.

Arme	Grade	Type	PU	Cout (ECU)
Combat à mains nues	-	CC	VIG [C]	-
Arme improvisée	C	CC	(VIG-1)D	-
Poing américain	C	CC	(VIG-1)D +1	20
Gant Spin	C	CC	3D6 + VIG	1 800
Matraque	A	C	VIG D	25
Matraque télescopique	C	C	VIG D	100
Tonfa	C	M	VIG D+1	80
Matraque électrifiée	M	C	VIG D / 3D6 [C]	300
Couteau, poignard ou dague	C	C	VIG D+1	100
Eventreurs	A	C	VIG D+2	300
Sabre ou épée	C	M	(VIG+1)D	400
Lance	C	L	(VIG+2)D	250
Lance Sihh	A	L	(VIG+3)D	35 000
Hache de sécurité	C	M	(VIG+2)D	150

Armes de poing

▪ AT-MINI :



Un pistolet de très petit calibre, discret, fiable et abordable. Le MINI est le best-seller d'Avantech pour la protection personnelle.

▪ ARTIC-S1 :



Le S1 est un revolver produit par Artic, concurrent direct de l'AT-MINI. Plus rustique et moins discret que le MINI, il compense son magasin réduit par un calibre légèrement plus important.

▪ GK-50 :



Comme souvent avec les armes produites par GK, le GK-50 bénéficie d'une silhouette très profilée. Cette arme de poing est un modèle assez ancien et répandu, utilisé en standard par l'armée Athaléenne durant la Guerre Totale. Il constitue un excellent compromis entre puissance, portée et capacité du magasin.

▪ GK-50L :



Une variante du GK-50, dont le canon est allongé pour gagner en précision et en portée, au détriment de la puissance et de la capacité du magasin.

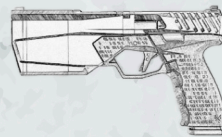
▪ AT-SOLO :

Cette arme de poing trapue équipe en standard les forces de l'ordre et certaines milices privées Egidéennes. Le



SOLO dispose d'une puissance de feu redoutable malgré son calibre moyen, mais au détriment de sa précision et de sa portée. Comme souvent chez Avantech, c'est une arme robuste et fiable.

▪ AT-GEOD :



Le GEOD est probablement l'arme de poing la plus puissante en accès libre auprès du grand public. Il s'agit d'une arme imposante, au profil très agressif, utilisant des cartouches de gros calibre capables d'infliger de graves blessures.

▪ Fusil à canon scié :



Un fusil chasse dont la crosse et le canon ont été sciés pour le transformer en arme de poing. Malgré sa faible capacité (2 cartouches), c'est une arme appréciée pour sa puissance de feu, en particulier par les gangs de rue, les Convoyeurs Fédérés et certains réfugiés Athaléens.

La PU de l'arme dépend de la distance de la cible (4D à bout portant ou portée courte, 3D à portée moyenne, 2D à portée longue, et 1D à portée extrême). C'est une arme illégale en Egide et dans l'Empire Keshite, uniquement accessible au travers des marchés clandestins.

▪ AT-APEX :

Cette arme de poing massive et extrêmement puissante, fait partie de l'équipement standard des forces armées et de certains corps d'élite des



forces de l'ordre Egidéennes. L'APEX n'est, a priori, pas accessible en version civile, mais des exemplaires circulent sur le marché noir.

▪ Pistolet à impulsion électrique :



Un petit pistolet qui projette des fléchettes métalliques délivrant une décharge électrique de plusieurs dizaines de milliers de volts. L'arme est à usage unique, mais si la cible est touchée, elle encaisse 4D6 de dégâts choc à chaque tour pendant 3 tours (la Marge de Réussite du tir ne compte que pour le premier Tour).

▪ GK Mini-ELX Mk II :



Le Mini ELX mark II est une arme de poing développée par GK Industries exploitant la technologie ARC. Le canon du pistolet utilise l'accélération électromagnétique pour propulser des projectiles en alliage de titane-cobalt à très haute vitesse. Les armes à technologie ARC sont légères, presque silencieuses (le tir provoque un court chuintement étouffé), et surtout extrêmement précises. La gamme ELX est encore très récente, et commence tout juste à équiper certains corps de l'armée et des forces de l'ordre Egidéennes et Keshites.

Pistolets-mitrailleurs

▪ GK-100 :



Un pistolet mitrailleur conçu par GK Industries durant la Guerre Totale. Ergonomique, fiable et

puissant, le GK-100 est souvent utilisé comme arme d'appoint par les unités mercenaires et les forces d'assaut Egidéennes.

▪ ARTIC-M6 :



Le M6 est un pistolet mitrailleur moderne, doté d'un chargeur hélicoïdal lui octroyant une capacité de magasin inégalée pour une arme de sa catégorie. Il commence à équiper certaines forces d'intervention Egidéennes et Keshites.

Fusils de chasse

▪ AT-VECTOR :



Un fusil de chasse produit par Avantech, assez rustique, qui présente un bon compromis entre la puissance, la portée et la précision. C'est une arme que l'on retrouve souvent dans les régions rurales d'Egide et de l'Empire Keshite.

▪ ARTIC-S3 :



Un fusil de chasse très puissant, mais dont la portée et la capacité du magasin restent en dessous de la moyenne. C'est une arme que l'on rencontre souvent chez les nomades Suleks.

▪ AT-PRISM :



Robuste, doté d'une portée inégalée pour un fusil de chasse, le PRISM est une arme qui équipe la plupart des corps d'armée

d'Aurilla. Même s'il n'est pas accessible en version civile, des exemplaires circulent sur certains marchés clandestins.

Fusils à pompe

▪ ARTIC-T10 :



Un fusil à pompe compact, robuste et ravageur à courte portée.

Le T10 est très apprécié des convoyeurs Fédérés pour sa tolérance aux conditions climatiques extrêmes.

▪ AT-ORBIT :



L'Orbit est un fusil à pompe doté d'une structure en fibres de carbone, ce qui le rend extrêmement léger et maniable. Il équipe en standard les forces de l'ordre Egidéennes.

Armes de trait

▪ Arc à poulies :



Un arc puissant, souvent utilisé pour la chasse ou les compétitions sportives. C'est une arme très appréciée des nomades Suleks.

▪ Arbalète automatique :



Une arbalète automatique compacte, équipée d'un chargeur de carreaux.

Ces armes de trait sont parfois utilisées dans les ter-

ritoires ruraux d'Aurilla pour la chasse au gros gibier.

Fusils d'assaut

▪ AT-SENTINEL :



Un fusil d'assaut léger, extrêmement fiable, qui équipe en stan-

dard les forces armées Egidéennes. C'est le meilleur compromis du marché entre portée, puissance et capacité du magasin. Le SENTINEL tire uniquement des rafales de 3 cartouches.

▪ ARTIC-A1 :



Un fusil d'assaut massif et puissant, sélectionné par les armées Ke-

shites et Fédérées pour sa tolérance aux conditions climatiques et environnementales extrêmes.

▪ GK-500 :



Ce fusil d'assaut conçu par GK Industries est une arme compacte, élégante, mais as-

sez fragile. Le 500 tire des cartouches puissantes, mais son recul important occasionne une perte de précision sur les longues portées.

Fusils de précision

N.B. : tous les fusils de précision sont équipés en standard d'une lunette de visée réduisant de deux points toutes les difficultés de tir en portée Moyenne, Longue et Extrême.

▪ ARTIC-S7 :



Un fusil de précision assez ancien, qui a connu ses heures de gloire durant la Guerre Totale. Léger, mobile et puissant, c'est une arme encore très utilisée par l'armée Keshite.

▪ AT-ELITE :



Un fusil de précision de conception récente, qui gagne en portée ce qu'il perd en puissance par rapport à l'ARTIC-S7. Cette arme équipe les snipers de la plupart des forces d'intervention Egidéennes.

▪ AT-ELITE-S :



Une version lourde de l'AT-ELITE, chamberé avec des munitions anti-blindage. L'ELITE-S est l'arme favorite des tireurs d'élite des armées Egidéennes et Keshites.

▪ GK-ELX Mk II :



L'ELX Mark II est la seconde version - et la plus aboutie - du fusil de précision de GK Industries exploitant la technologie d'accélération électromagnétique ARC. L'ELX est sans compromis : silencieux, puissant, précis, c'est une arme redoutable.

Comme son petit frère le Mini ELX, ce fusil commence à équiper les corps de tireurs d'élite des armées Egidéennes et Keshites.

Armes Lourdes

▪ AT-VORPAL :



Un lance-roquettes à visée laser que l'on retrouve dans la majorité des corps d'armée d'Aurilla. Il s'agit d'une arme à aire d'effet, qui inflige autant de dégâts Physiques que de dégâts Choc. Les dégâts sont réduits d'1D tous les 2m de distance depuis l'épicentre de l'explosion.

Comme pour la plupart des matériels militaires, il est possible de trouver quelques rares VORPAL sur les marchés clandestins.

▪ GK-VTX « Titan » :



Un laser militaire portatif récemment développé par GK Industries, et désormais adopté par les armées Egidéennes et Keshites. Le « Titan » se présente sous la forme d'un lourd fusil monobloc raccordé à une source d'alimentation externe (une batterie à fission).

Le tir laser, silencieux, prend la forme d'un flash lumineux intense dont les rayons, focalisés sur sa cible, occasionnant de graves et profondes brûlures.

Armes de lancer

▪ Grenade à fragmentation :



Une grenade défensive, conçue pour disperser des shrapnels sur une large aire d'effet. Les dégâts sont réduits d'1D par mètre de distance depuis

l'épicentre de l'explosion. La grenade à fragmentation fait partie de l'équipement standard de la plupart des corps d'armées d'Aurilla.

▪ Grenade étourdissante :



Une grenade dont la détonation provoque une puissante onde de choc étourdissant les personnages présents dans l'aire d'effet. Les dégâts affectent le moniteur de blessures Choc, et sont réduits d'1D par mètre de distance depuis l'épicentre de l'explosion.

▪ Grenade incendiaire :



Une grenade incendiaire au phosphore blanc. A la détonation, le phosphore est dispersé sur une large aire d'effet et s'enflamme spontanément au contact de l'air, provoquant de graves brûlures. Les dégâts sont réduits d'1D par mètre de distance depuis l'épicentre de l'explosion, mais tout objet ou personnage pris dans l'aire d'effet encaisse les dégâts chaque Tour, et ce pendant les 4 Tours suivants (5 Tours au total). La Marge de Réussite du Test ne compte que pour le premier Tour.

▪ Grenade flash :

La grenade flash émet un bref mais intense flash de lumière qui affecte



tout personnage dans un rayon de 10m autour du point d'explosion. Sous réserve d'avoir conscience du danger, un personnage peut tenter de détourner le regard sur un Test d'ADR(15) : si le Test est réussi, le personnage n'est pas affecté par l'éblouissement. Tout autre personnage regardant dans la direction de la grenade flash au moment de son explosion est momentanément ébloui, et subit immédiatement un modificateur de +5 aux difficultés de ses Tests liés à la vue (comme les Tests de combat ou de Vigilance). Ce modificateur diminue ensuite d'un point par Tour.

▪ Grenade fumigène :



Lorsque la grenade est dégoupillée, une épaisse fumée blanche affecte une aire de 2m de diamètre et impose un modificateur de +1 à toutes les difficultés des Tests liés à la vue (comme les Tests de combat ou de Vigilance) intervenant dans ou au travers de la zone enfumée. Le diamètre de l'aire affectée et le modificateur de difficulté augmentent ensuite respectivement de 2m et d'un point par tour, jusqu'à un diamètre maximum de 10m et un modificateur de difficulté maximum de +5. La grenade reste ensuite active 15 tours avant que la fumée ne se dissipe (-2m/Tour et -1 au modificateur de difficulté/Tour).

Arme	Type	Grade	PU	Mag.	Crt..	Moy.	Lng.	Extr.	Coût
AT-MINI	Arme de poing	C	2D+1	6	2 m	10 m	25 m	50 m	800
ARTIC-S1	Arme de poing	C	2D+2	4	2 m	10 m	25 m	50 m	1 000
GK-50	Arme de poing	C	3D+1	12	5 m	20 m	40 m	80 m	2 500
GK-50-L	Arme de poing	C	3D	10	5 m	25 m	50 m	100 m	2 750
AT-SOLO	Arme de poing	C	3D+2	8	5 m	20 m	40 m	80 m	3 000
AT-GEOD	Arme de poing	C	4D	8	5 m	20 m	40 m	80 m	3 500
Fusil à canon scié	Arme de poing	A	5D/4D/3D/2D	2	2 m	5 m	10 m	15 m	600
AT-APEX	Arme de poing	M	4D+2	8	5 m	15 m	30 m	60 m	3 850
Pistolet à impulsion électrique	Arme de poing	C	4D[C] (3 Tours)	1	2 m	4 m	10 m	-	500
GK-Mini ELX Mk II	Arme de poing	M	5D+2	30	10 m	30 m	75 m	150 m	12 000
GK-100	Pistolet Mitrailleur	M	5D	30 (3)	5 m	20 m	50 m	100 m	4 500
ARTIC-M6	Pistolet Mitrailleur	M	5D+2	60 (3)	5 m	30 m	60 m	120 m	6 500
Arc à poulies	Arme de trait	C	3D+2	Carquois	5 m	25 m	50 m	100 m	350
Arbalète automatique	Arme de trait	C	4D	5	5 m	30 m	75 m	150 m	750
AT-VECTOR	Fusil de chasse	C	5D	8	15 m	50 m	150 m	300 m	3 500
ARTIC-S3	Fusil de chasse	C	6D	6	10 m	25 m	50 m	100 m	4 500
AT-PRISM	Fusil de chasse	M	5D+2	8	15 m	50 m	200 m	400 m	4 800
ARTIC-T10	Fusil à pompe	C	6D/4D/2D/1D	8	5 m	10 m	20 m	40 m	4 800
AT-ORBIT	Fusil à pompe	M	5D/4D/3D/2D	10	5 m	10 m	20 m	40 m	5 500
AT-SENTINEL	Fusil d'assaut	M	6D+2	60 (3)	5 m	25 m	50 m	100 m	7 500
ARTIC-A1	Fusil d'assaut	M	7D	45 (3)	5 m	25 m	50 m	100 m	8 000
GK-500	Fusil d'assaut	M	7D+2	90 (3)	5 m	20 m	40 m	80 m	8 500
ARTIC-S7	Fusil précision	C	4D+2	6	20 m	100 m	200 m	800 m	5 800
AT-ELITE	Fusil précision	M	4D	8	25 m	150 m	300 m	1200 m	6 500
AT-ELITE-S	Fusil précision	M	5D	8	25 m	100 m	250 m	1000 m	8 500
GK-ELX Mark II	Fusil précision	M	6D+2	20	40 m	200 m	500 m	2000 m	25 000
AT-VORPAL	Lance-roquette	M	8D / 8D[C] (-1D/2m)	1	100 m	250 m	500 m	1500 m	15 000
GK-VTX « Titan »	Laser tactique	M	8D	50	50 m	200 m	1000 m	3000 m	120 000
Arme improvisée	Lancer	C	(VIG-1)D	-	2	5	15	30	-
Couteau ou Poignard	Lancer	C	VIG D	-	2	5	15	30	100
Lance	Lancer	C	(VIG+1)D	-	5	10	25	50	150
Grenade fragmentation	Lancer	M	6D/6D[C] (-1D/m)	-	5	15	30	45	150
Grenade étourdissante	Lancer	M	6D[C] (-1D/m)	-	5	15	30	45	200
Grenade incendiaire	Lancer	M	5D + Spé. (-1D/m)	-	5	15	30	45	300
Grenade flash	Lancer	C	Spécial	-	5	15	30	45	100
Grenade fumigène	Lancer	C	Spécial (20 tours)	-	5	15	30	45	100

Augmentations

Généralités

Certaines Corporations comme CytoGen ou Organic Industries proposent un large panel de modifications corporelles, organiques ou cybernétiques, plus communément appelées "augmentations".

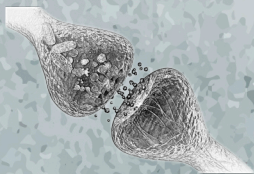
Ce chapitre liste les plus courantes, mais le MJ - ou les joueurs, en accord avec le MJ - est libre de s'en inspirer pour en créer de nouvelles. Sauf indication contraire, les bonus et avantages des toutes les augmentations se cumulent entre eux.

Augmentations organiques

Les augmentations organiques rassemblent toutes les modifications corporelles non prothétiques. A l'inverse des implants cybernétiques, la plupart sont indécélables à l'œil nu, et il n'y a aucune limite au nombre d'augmentations organiques que peut recevoir un personnage.

Toutes ces modifications sont réversibles, et la durée et le cout de réversion sont identiques à ceux de leur achat.

▪ Analgésie :

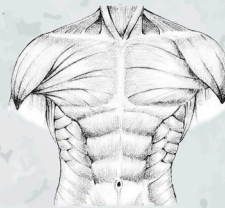


destinés à inactiver plusieurs gènes es-

Cette augmentation nécessite de traiter le personnage avec un cocktail de vecteurs rétroviraux génétiquement modifiés,

sentiels au fonctionnement des nocicepteurs humains. Le traitement s'échelonne sur une période de 3D6 jours, à raison d'une injection rétrovirale tous les deux jours. A l'issue du traitement, le personnage bénéficie d'une importante atténuation des sensations douloureuses, désormais perçues par son système nerveux central comme une simple information. En termes de jeu, le personnage est totalement insensible à la douleur et n'est plus soumis aux malus de blessure Grave et Critique. Il bénéficie également d'un bonus de +2 à son Seuil de Blessure pour tout ce qui concerne la résistance aux dégâts Choc.

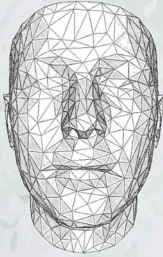
▪ Augmentation musculaire :



Cette augmentation nécessite une pré-hospitalisation d'une demi-journée dans un centre hospitalier, au cours de laquelle quelques cellules progénitrices sont prélevées sur le bénéficiaire. Ces cellules sont ensuite génétiquement modifiées, amplifiées et différenciées en cellules musculaires, avant de lui être réimplantées sous la forme d'une autogreffe massive. Cette seconde intervention, très invasive, nécessite une hospitalisation de 3D6 jours, durant lesquels les greffons sont stimulés par des injections quotidiennes de facteurs de croissance afin de densifier la musculature. Pour toute la durée de son hospitalisation, le personnage est en Blessure Grave (1 case, dont la guérison débute à la fin

du traitement). En termes de jeu, cette augmentation octroie un bonus de +1 à la VIG du personnage, dont la limite maximale est désormais 6 (accessible par l'expérience). Cette intervention ne peut être réalisée qu'une seule fois par personnage.

▪ Chirurgie pastique :



La microchirurgie plastique a atteint un degré de perfectionnement tel qu'il est désormais possible de réaliser des modifications corporelles extrêmement profondes, allant de la simple retouche cosmétique jusqu'au remodelage facial complet. Une intervention chirurgicale du visage à simple visée esthétique octroie un bonus de +2D6 aux Tests ou l'apparence peut être prise en compte (par exemple un Test de Séduction). Néanmoins, certaines cliniques clandestines proposent - en toute illégalité et contre des sommes considérables - des opérations de chirurgie plastique permettant à leurs clients de littéralement changer de visage. Dans les deux cas, seul un examen médical poussé permet de révéler les micro-cicatrices caractéristiques d'un visage modifié (Test de Médecine/PER[20]). En termes de jeu, une telle intervention n'accorde en général aucun avantage (si ce n'est celui de pouvoir potentiellement se forger une nouvelle identité). Une intervention de chirurgie plastique nécessite 1 journée d'hospitalisation à l'issue de laquelle le personnage est en Blessure Légère (2 cases, dont la guérison débute dès la fin de l'opération).

▪ Dénervation sensitive :

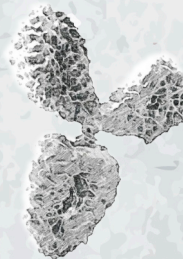
Cette "augmentation", qui s'apparente plus à une mutilation qu'à une intervention chirurgicale, n'est prati-



quée que dans certaines cliniques clandestines. Elle consiste à sectionner par microchirurgie l'intégralité de l'innervation nociceptive et sensitive du person-

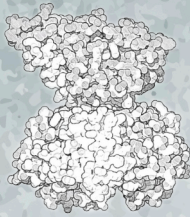
nage. L'intervention nécessite une demi-journée d'hospitalisation, à l'issue de laquelle le bénéficiaire est en blessure Grave (1 case, dont la guérison débute dès la fin de l'opération). A partir de cet instant, le personnage ne ressent plus aucune douleur, et ne perçoit plus aucune sensation tactile (pression ou température), ce qui lui octroie un bonus permanent de +2 à son Seuil de Blessure pour les Dégâts Physiques et Choc et annule tous les malus liés aux blessures, quelles que soient leur gravité. En revanche, la Perception du personnage est réduite de deux points pour tous les Tests en rapport avec le sens du toucher et/ou nécessitant de la précision. Cette intervention est strictement irréversible.

▪ Immuno-stimulation :



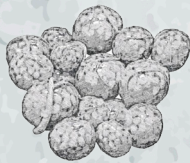
Le système immunitaire du personnage est fortement stimulé par une exposition antigénique massive couplée à diverses modifications génétiques ciblant des tissus comme le thymus, la moelle osseuse et les ganglions lymphatiques. Le traitement nécessite plusieurs injections de vecteurs rétroviraux, étalées sur quatre semaines, durant lesquelles le personnage est en blessure Légère (1 case, dont la guérison débute à la fin du traitement). A l'issue du traitement, le bénéficiaire de cette augmentation obtient un bonus de +2D6 à tous ses Tests de résistance aux maladies.

▪ Mithridatisation :



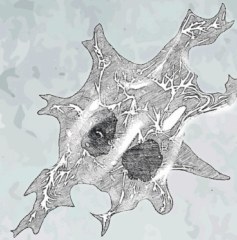
Un traitement par vecteurs rétroviraux permet de surexprimer diverses enzymes de résistance multi-drogues et de détoxification dans les tissus et organes vitaux du bénéficiaire. Le traitement s'étend sur 2D6 jours, durant lesquels le personnage est en blessure Légère (1 case, dont la guérison débute à la fin du traitement). Le bénéficiaire de cette augmentation acquiert une importante résistance à une large variété de toxines, qui se traduit par un bonus de +2D6 à tous ses Tests de résistance aux poisons.

▪ Phéromones sublinguales :



Cette augmentation consiste à implanter chirurgicalement un ensemble de glandes sécrétrices de phéromones sous la langue du personnage. L'intervention, modérément invasive, nécessite une demi-journée d'hospitalisation, à l'issue de laquelle le personnage encaisse une Blessure Légère (1 case, dont la guérison débute immédiatement). Les glandes, totalement invisibles, permettent au personnage d'exhaler discrètement un mélange de phéromones volatiles, inodores et incolores. Ces phéromones ne sont efficaces que dans un rayon d'un mètre autour du personnage, ou elles octroient au personnage un bonus d'1D6 à tous ses Tests d'interaction sociale avec les personnages du même sexe, et de 2D6 avec ceux du sexe opposé. Cette augmentation est utilisable 3 fois par jour et nécessite un Tour de jeu pour être activée.

▪ Régénération tissulaire :



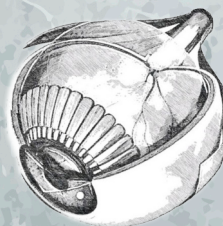
Le génome du personnage est profondément modifié par un cocktail de vecteurs rétroviraux, destinés à induire la surexpression de facteurs de croissance essentiels au renouvellement cellulaire et à la cicatrisation. L'intervention nécessite 2D6 jours d'hospitalisation, à l'issue desquels le bénéficiaire est capable de guérir de ses blessures Physiques deux fois plus vite que la normale (ce bonus s'applique aux guérisons avec et sans soins hospitaliers).

▪ Remodelage pupillaire :



Cette augmentation nécessite une demi-journée d'hospitalisation dans un institut spécialisé. Durant l'intervention, les pupilles du bénéficiaires sont remodelées selon la forme de son choix (fente verticale ou horizontale, étoile, sablier...). La couleur de l'iris peut également être modifiée si le personnage le souhaite. Cette augmentation, purement cosmétique, peut accorder dans certains milieux un bonus de +1D6 aux Tests d'interactions sociales (à l'appréciation du MJ).

▪ Scotopie :



Cette augmentation nécessite une brève intervention chirurgicale d'une demi-journée, destinée à introduire sous les rétines du personnage un ta-

pis choroïdien organique. L'opération est ensuite couplée à un traitement stimulant la multiplication des cellules photoréceptrices de la rétine et l'expression de rhodopsine. L'intervention prive le personnage de la vue durant 2D6 jours, durant lesquels il est en blessure Légère (1 case, dont la guérison débute à la fin du traitement). Lorsqu'il recouvre la vue le personnage bénéficie d'une acuité visuelle similaire à celle des animaux nocturnes (chats, hiboux...) : il ne subit aucun malus à ses Tests réalisés en condition de faible luminosité, et ne reçoit qu'un malus de 2 points (au lieu de 5) en condition d'obscurité totale.

▪ Tatouage bioluminescent :

Un tatouage imprimé à partir d'encre organiques bioluminescentes, dont les couleurs ont la parti-



cularité de varier en fonction des cycles biologiques. L'intervention est réalisée en quelques heures dans un institut spécialisé à grâce à une imprimante à aiguilles automatisée.

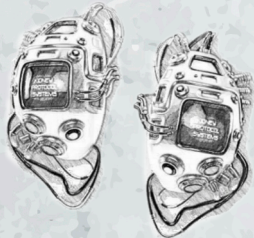
Le prix indiqué dans la table ci-dessous est purement indicatif : il correspond à celui d'un motif couvrant approximativement un membre complet (bras ou jambe), mais le tarif peut être ajusté à la hausse ou à la baisse par le MJ en fonction de la superficie exacte du tatouage désiré. Le motif est bien entendu au choix du personnage. Cette augmentation, purement cosmétique, peut accorder dans certains milieux un bonus de +1D6 aux Tests d'interactions sociales (à l'appréciation du MJ).

Augmentation organique	Grade	Effet	Cout (ECU)
Analgésie	C	Pas de malus de Blessure Grave ou Critique. SB+2 pour dégâts Choc	35 000
Augmentation musculaire	C	VIG+1 ; VIG max=6	120 000
Chirurgie plastique (Esthétique)	C	+2D6 aux Tests sociaux basés sur l'apparence	15 000
Chirurgie plastique (Totale)	A	Changement de visage	100 000
Dénervation sensitive	A	Pas de malus de Blessure. SB+2. PER-2 pour les Tests de précision	5 000
Immuno-stimulation	C	+2D6 aux Tests de résistance aux maladies	5 000
Mithridatisation	C	+2D6 aux Tests de résistance aux poisons	15 000
Phéromones sublinguales	C	+1D6 aux tests sociaux (+2D6 si sexe opposé). 3 fois/jour	20 000
Régénération tissulaire	C	Temps de guérison des blessures Physiques divisé par 2	50 000
Remodelage pupillaire	C	Cosmétique	2 000
Scotopie	C	Malus Faible lumière = 0 ; Malus Obscurité = -2	35 000
Tatouage bioluminescent	C	Cosmétique	1 000

Augmentations cybernétiques

Les augmentations cybernétiques rassemblent toutes les modifications à base d'implants et de prothèses. Un personnage peut recevoir un maximum de VIGx2 implants, et leur installation est définitive et irréversible. Comme tout matériel électronique, ces implants sont sensibles aux effets des rayonnements micro-ondes (un équipement capable de neutraliser du matériel électronique peut également rendre inopérant un implant cybernétique).

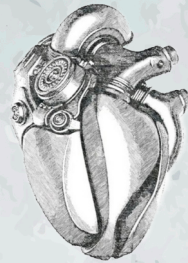
▪ Booster d'adrénaline :



Deux petits modules en céramiques sont greffés chirurgicalement sur les glandes médullosurrénales du bénéficiaire, puis interfacées à son système nerveux volontaire. La greffe nécessite une demi-journée d'hospitalisation, à l'issue de laquelle le personnage est en Blessure Grave (1 case, dont la guérison débute dès la fin de l'opération). Une fois installés, ces dispositifs drainent activement l'adrénaline produite par les glandes surrénales du personnage, et l'accumulent pour une libération ultérieure. Utiliser les boosters nécessite une simple impulsion nerveuse volontaire (c'est une action gratuite qui ne compte pas pour une action de Tour) : l'adrénaline est alors libérée dans la circulation générale du personnage, mobilisant tous ses réflexes pendant un bref instant. En termes de jeu, le booster accorde un bonus de +2D6 aux Tests d'initiative pendant 3 Tours de combat (ces dés se comportent comme des dés de Sursassement) et permet de récupérer immédiatement 2 cases du moniteur de dégâts Choc. Les boosters peuvent accumuler quotidiennement l'équi-

valent de trois doses d'adrénaline. La réserve se reconstitue à raison d'une dose toutes les huit heures.

▪ Cœur artificiel :



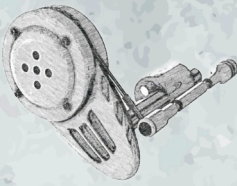
Le cœur du bénéficiaire est substitué par une prothèse cybernétique dont l'autonomie dépasse largement son espérance de vie maximale. L'intervention, réalisée à thorax ouvert, est particulière-

ment lourde et invasive : elle occasionne une blessure Critique au personnage, qui doit rester en observation à l'hôpital pour toute la durée de sa convalescence. Les conséquences esthétiques sont importantes, avec une large cicatrice s'étendant du haut du sternum à la base de l'abdomen (cette cicatrice est toutefois résorbable avec une intervention de chirurgie plastique). Une fois rétabli, le personnage récupère de ses dégâts Choc deux fois plus rapidement que la normale et bénéficie d'un bonus permanent de +2 à son Seuil de Blessure pour tout ce qui concerne les dégâts Chocs. Par ailleurs, cette augmentation permet de survivre 3 fois plus longtemps que la normale à une blessure Fatale.

Si le cœur cybernétique tombe en panne (par exemple après une exposition à des micro-ondes), le personnage encaisse immédiatement une blessure Fatale, et la prothèse doit être redémarrée dans les VIG minutes (Test de Médecine/COG[15]) sous peine de décéder. Si le cœur repart, la blessure Fatale est immédiatement transformée en simple blessure Légère.

▪ Implant cochléaire :

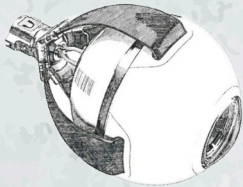
La structure interne de l'oreille du personnage est remplacée par une



prothèse auditive cybernétique. L'opération nécessite une journée complète d'hospitalisation et occasionne une blessure

Grave au personnage (1 case, dont la guérison débute dès la fin de l'opération). L'implant, assez discret, procure à son bénéficiaire une sensibilité auditive dix fois supérieure à celle d'une oreille naturelle. En termes de jeu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2D6 à tous ses Tests de Perception et de Vigilance en rapport avec l'audition. La prothèse est aussi dotée d'un module permettant de recevoir directement les communications audio (radio ou Mobicom), et d'un dispositif d'atténuation des bruits (le personnage n'est jamais assourdi et n'encaisse jamais de dégâts Choc des suites d'un choc acoustique, même très puissant).

▪ Implant oculaire :



Les globes oculaires du personnage sont substitués par deux prothèses cybernétiques greffées par microchirurgie aux muscles et nerfs optiques. L'intervention chirurgicale, lourde et invasive, occasionne une blessure Grave au personnage (1 case, dont la guérison débute dès la fin de l'opération). Esthétiquement, ces implants se présentent sous des formes diverses, mais toujours très visibles, avec des éléments cybernétiques apparents. Du point de vue fonctionnel, la matrice photosensible de l'implant se comporte comme une rétine artificielle, convertissant les signaux visuels en impulsions nerveuses, qui sont ensuite interprétées par le cerveau en images. Les photo-amplificateurs supportent plusieurs

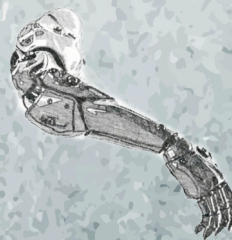
modes de vision entre lesquels l'utilisateur peut basculer en une fraction de seconde (l'action est gratuite) : vision « normale » par reconstitution logique des couleurs, vision nocturne monochrome (en niveaux de gris) et vision infrarouge. L'ensemble de ces modes de vision supporte l'atténuation des flashes (le bénéficiaire est immunisé aux effets aveuglants). L'implant dispose également d'un jeu de lentilles fluides qui permettent une magnification optique jusqu'à 50X. En termes de jeu, ces prothèses annulent tous les malus associés aux conditions de faible luminosité et d'obscurité, et octroient un bonus de +1D6 aux Tests de combat à distance.

▪ Interrupteur nociceptif :



Cette intervention neurochirurgicale lourde consiste à greffer des implants régulateurs nociceptifs au niveau du tronc cérébral et du thalamus du personnage. L'opération nécessite une journée complète d'hospitalisation à l'issue de laquelle le bénéficiaire est en blessure Grave (2 cases, dont la guérison débute dès la fin de l'opération). Lorsque le personnage est exposé à une vive douleur, les relais atténuent la souffrance pour la ramener à un seuil tolérable mais jamais incapacitant. En termes de jeu, les blessures Graves et Critiques n'occasionnent plus aucun malus au personnage.

▪ Membre cybernétique :



Les progrès médicaux en microchirurgie vasculaire et en neurochirurgie permettent désormais de remplacer les membres

mutilés par des prothèses cybernétiques. L'intervention nécessite une journée complète d'hospitalisation durant laquelle le membre à remplacer est d'abord proprement sectionné. Selon le type d'amputation, partielle ou totale, la prothèse est soit directement implantée dans le moignon osseux du membre, soit rattachée au tronc par l'intermédiaire d'une articulation artificielle. Généralement, l'ensemble de l'innervation motrice ainsi qu'une partie de l'innervation sensitive du membre d'origine sont conservées pour être raccordées aux micro-relais de la prothèse. A l'issue de l'intervention, le personnage est en blessure Critique (1 case, dont la guérison débute dès la fin de l'opération). D'un point de vue fonctionnel, le membre artificiel offre une mobilité et une précision de mouvement comparable à celle d'un membre organique. Les sensations tactiles en revanche sont réduites à leur strict minimum, les relais sensitifs ne procurant qu'une vague sensation de toucher au niveau des extrémités (doigts ou orteils). D'un point de vue cosmétique, les membres cybernétiques ont des présentations très diverses : les modèles les plus anciennes sont souvent massifs, avec des éléments mécaniques bien visibles, tandis que les prothèses les plus récentes sont plus discrètes, avec des dimensions comparables à celles d'un membre organique, parfois revêtues d'une peau artificielle relativement réaliste. Dans tous les cas, une prothèse de membre est toujours clairement identifiable.

En Egide et dans l'Empire Keshite la force développée par les membres prosthétiques est strictement encadrée, et doit rester comparable à celle d'un membre organique « moyen ». Certaines cliniques clandestines proposent toutefois d'augmenter illégalement la force développée par ces prothèses, ou d'y implanter des améliorations plus ou moins licites. Ces restric-

tions n'existent pas en Fédération, où il est possible de se procurer des prothèses « débridées » (au même coût qu'une prothèse standard en Egide et dans l'Empire).

En termes de jeu, un bras prosthétique standard (i.e. acheté légalement en Egide ou dans l'Empire Keshite) ne confère aucun bonus au personnage. Débrider un membre nécessite de s'adresser à une clinique clandestine (cout du débridage : 8 000 ECUs) ou de réussir un Test d'Electronique/ADR(20). Un bras cybernétique débridé confère bonus de +1 à la VIG (maximum : 6) pour tous les Tests en rapport avec le membre (y compris les Tests de combat au contact), ainsi qu'un bonus supplémentaire de +1D6 aux dégâts Physiques. Une jambe cybernétique débridée octroie un bonus de +1 à la VIG (maximum : 6) sur tous les Tests d'Athlétisme et pour le calcul de la vitesse de déplacement. Ces bonus sont doublés en cas de remplacement de deux membres identiques.

Les membres cybernétiques peuvent bénéficier de nombreuses options. Certaines, comme les compartiments dissimulés, les grappins ou les outils multifonctions, sont parfaitement autorisées. D'autres comme les lames rétractiles, les armes à feu dissimulées ou les lance-grenades, sont illégales en Egide et dans l'Empire Keshite, et doivent être installées dans des cliniques clandestines (ou en Fédération).

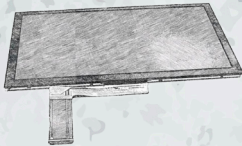
▪ Puce subdermale :



Une simple puce électronique de quelques millimètres de longueur, greffée sous le derme du personnage - généralement sur la face intérieure de l'avant-bras ou dans la paume - qui permet le transport dis-

cret et sécurisé de données sensibles. Son implantation - dont le coût dépend de l'espace de stockage de la puce - ne nécessite que quelques minutes et ne cause aucune blessure. Un système de lecture/écriture par induction est nécessaire pour accéder aux données, qui sont systématiquement cryptées (leur décryptage nécessite de réussir un Test d'Informatique/COG[20]).

▪ Système de Réaction aux Urgences de Santé (SYRUS) :



Le SYRUS est un dispositif électronique doté d'un écran flexible et tactile de quelques centimètres de large, généralement greffé sur la face interne du poignet ou de l'avant-bras de son bénéficiaire. Son implantation nécessite une intervention chirurgicale de quelques heures, réalisée sous anesthésie locale, qui provoque une simple blessure Légère (1 case, dont la guérison débute dès la fin de l'opération). Le dispositif est avant tout un système de diagnostic médical entièrement personnalisable, dont la fonction première est de monitorer et réguler les fonctions biologiques de son propriétaire. Il donne accès en temps réel à des données très générales comme le rythme cardiaque, la pression artérielle, l'état de santé, de fatigue ou la concentration circulante de marqueurs biologiques courants. Un SYRUS peut être programmé pour réagir de façon contextuelle : par exemple, il peut induire une libération d'adrénaline pour répondre à un stress physique, ou, en cas de blessure, injecter dans la circulation générale un cocktail de puissants anta-

giques. En termes de jeu, le porteur d'un SYRUS récupère de ses dégâts Choc deux fois plus vite que la normale, et les malus de blessure Grave sont ignorés la première heure. Le SYRUS dispose aussi d'une fonction Mobicom, qui, grâce à sa puce de géolocalisation, peut-être programmé pour alerter les secours en cas de perte de conscience ou de blessure Critique ou Fatale (il faut pour cela que le Réseau soit accessible).

▪ Tissage subdermal :



L'intervention, extrêmement lourde et invasive, consiste à greffer un film en biopolymère balistique sous le derme du tronc, du visage et des membres du personnage. Les cicatrices, généralement placées dans les plis de peau, sont résorbées par microchirurgie laser afin d'atténuer l'impact esthétique de la greffe. L'opération nécessite une journée complète d'hospitalisation et occasionne une blessure Critique au personnage (1 case, dont la guérison débute dès la fin de l'opération). Le bénéficiaire à le choix entre deux types de films en biopolymères : le premier, extrêmement fin et souple, permet d'obtenir un tissage subdermal quasiment imperceptible à l'œil nu, mais qui n'offre qu'un bonus permanent de +1 au Seuil de Blessure contre les dégâts Physiques et Choc. Le second, plus épais, donne une texture de peau visiblement plus rigide, presque cartonnée, mais offre un bonus permanent de +3 au Seuil de Blessure contre les dégâts physiques (pas de bonus contre les dégâts Choc).

Augmentations

Augmentation cybernétique	Grade	Effet	Cout (ECU)
Booster d'adrénaline	C	Init+2D6 pendant 3 Tours ; Récup. immédiate 2 cases Choc ; 3x/jour	65 000
Cœur artificiel	C	Récup. 2 cases Choc /min ; SB Choc +2 ; Survie Fatale x3	75 000
Implant cochléaire	C	+2D6 Tests avec PER et VIG ; Aucun effet des chocs acoustiques	45 000
Implant oculaire	C	Aucun malus en obscurité ; Jamais ébloui ; +1D6 Tests combat distance	90 000
Interrupteur nociceptif	C	Pas de malus de blessure Grave ou Critique	70 000
Membre cybernétique	C	Variable (voir description)	150 000
Option : compartiment dissimulé	C	Cache de 100 cm ³	5 000
Option : grapin	C	Portée : 20m ; Resistance : 150 Kgs	15 000
Option : outil multifonction	C	Idem équipement	1 000
Option : lame dissimulée	A	Activation : 1 Tour ; cf. Poignard	15 000
Option : arme à feu	A	Activation : 1 Tour ; cf. AT-GEOD	20 000
Option : lance grenade	A	Activation : 1 Tour ; cf. Lance-Grenade	25 000
Micropuce subdermale	C	Stockage de données cryptées	500/To
SYRUS	C	Récup. 2 cases Choc /min ; Aucun malus de blessure Grave (1h)	15 000
Tissage subdermal	C	+1 SB dégâts Physique & Choc OU +3 SB dégâts Physique	60 000

Revelations Mineures

Attention ! Les chapitres suivants, révèlent en détail les coulisses de l'univers de Point Zéro, et sont par conséquent strictement réservés au Meneur de Jeu.

Les révélations mineures sont des "vignettes" qui présentent chacune une facette bien particulière de l'univers secret de Point Zéro. Plusieurs d'entre elles étendent significativement le background en introduisant des factions secrètes ou des technologies nouvelles. S'il le souhaite, le MJ pourra s'appuyer sur ces révélations pour élaborer des scénarios aux conclusions surprenantes.

Tout est lié...

Singularité

Les origines

En 1127, Nils Gaüs et Jonas Kurben, deux jeunes surdoués Athaléens, déposent plusieurs brevets relatifs à la production et la manipulation de champs électromagnétiques nanoscopiques. L'année suivante, les deux associés fondent G&K Industries, une entreprise destinée à l'exploitation commerciale de leurs licences. Les contrats se multiplient rapidement, et l'afflux de capitaux permet à l'entreprise d'atteindre en 1140 la dimension d'une petite Corporation.

En 1141, la jeune multinationale est sollicitée par plusieurs centres de recherches académiques et privés pour développer des super-accélérateurs à particules. Fort d'un partenariat avec le gouvernement Athaléen, G&K initie en 1142 la construction d'un prototype révolutionnaire de Cyclotron à proximité de Dyken, la capitale Athaléenne. L'installation, titanesque à tous points de vue, prend la forme d'un accélérateur circulaire de 55 kilomètres de diamètre, nécessitant pas moins que l'énergie de deux centrales nucléaires pour fonctionner à plein régime.

L'incident

En 1148, quelques semaines seulement après son inauguration, le Cyclotron de G&K est victime d'un dysfonctionnement majeur qui l'immobilise durant plusieurs jours. Sa réparation nécessite le remplacement de plusieurs électroaimants défectueux, suivi d'un ré-étalonnage complet du circuit d'accélération.

Et c'est au cours d'une banale épreuve de calibration que les scientifiques de G&K sont confrontés à un événement qui reste, à ce jour, inexplicable.

Le 28 Septembre 1148, le personnel du Cyclotron accélère un faisceau d'électrons à une vitesse proche de la lumière avant de le projeter contre une matrice de détection. Une opération qui ne nécessite habituellement que quelques dizaines de secondes.

Pourtant, ce jour-là, les particules percutent le détecteur avec sept minutes de retard.

La théorie dimensionnelle

L'observation, impossible à reproduire malgré d'innombrables tentatives, reste inexplicable par le modèle physique standard. En réalité, les données expérimentales recueillies lors de l'étalonnage ne font sens qu'à la lumière de théories mathématiques marginales, qui suggèrent que, durant sept minutes, les particules élémentaires ont tout simplement voyagé dans une dimension parallèle.

Une hypothèse en apparence insensée, que Gaüs et Kurben décident pourtant d'explorer. Mais pour y parvenir, les deux associés ont besoin d'une installation capable de condenser des particules élémentaires de matière à une densité encore jamais atteinte.

Alors, en 1149, profitant de travaux d'agrandissement du Cyclotron, Gaüs et Kurben mettent secrètement en

chantier la construction d'un imposant réacteur couplé à une chambre de confinement électromagnétique, quelques dizaines de mètres seulement sous l'accélérateur.

Le réacteur

Gaüs décède en 1150, et sous l'impulsion de Kurben, désormais seul maître à bord, la multinationale diversifie ses activités dans des secteurs comme la sécurité, l'automobile, l'aéronautique et l'aérospatiale. Une partie importante des bénéfices engrangés finance la construction du réacteur secret, qui entre en opération en 1151.

Moins de deux ans plus tard, les particules élémentaires condensées par le champ de confinement du réacteur atteignent une densité proche de celle d'un trou noir. Et les chercheurs de G&K observent déjà les effets prévus par le modèle physique standard : fluctuations de la gravité et du temps, effet de lentille gravitationnelle, sphère de photons...

Mais ce qui intéresse Kurben, maintenu en vie par les miracles de la biotechnologie, c'est la singularité censée se nicher au cœur de la création, et qui, selon la théorie dimensionnelle, ouvrirait la porte à une autre dimension.

Il ne connaîtra pourtant jamais la réponse : Kurben décède en 1154, sans avoir pu vérifier la théorie dimensionnelle.

Le comité de direction qui lui succède considère le projet comme un gouffre financier, et décide de maintenir le fonctionnement du réacteur sur des crédits limités.

La Guerre Totale

En 1155, la Guerre Totale éclate et les infrastructures Athaléennes de G&K sont réquisitionnées pour servir l'effort de guerre. Le Directoire découvre alors l'existence du réacteur secret, dont il décide d'intensifier les recherches dans l'espoir d'y trouver des applications militaires.

Mais en 1158, alors que le conflit bat son plein et que l'Empire Keshite est sur le point de succomber à la machine de guerre Athaléenne, un accident inexplicable se produit : malgré la redondance des systèmes de sécurité, le réacteur cesse de fonctionner. Privé de sa chambre de confinement, le trou noir artificiel, d'une densité inouïe, est instantanément libéré.

Et dans un éclair silencieux, une explosion de particules élémentaires dévaste le continent, annihilant la civilisation Athaléenne.

Aujourd'hui

A la fin de la guerre, G&K industries se restructure tant bien que mal à partir de ses filiales Egidéennes et Keshites. Un nouveau comité de direction en prend la tête, dans l'ignorance totale des travaux menés avec le réacteur.

Aujourd'hui, G&K est une Corporation respectée, que personne n' imagine être responsable de la plus grande catastrophe de l'histoire contemporaine.

Quant aux recherches de Gaüs et Kurben, des données accréditant la théorie dimensionnelle sont peut-être encore enfouies dans les décombres du réacteur.

Au Point Zéro.

La Menace

La ceinture d'astéroïdes

En 1027, une navette spatiale quitte l'Athale à destination de la ceinture d'astéroïdes. Son équipage a pour mission d'y prélever des échantillons de roche et de régolithe, à partir desquels les scientifiques Athaléens espèrent pouvoir apporter des précisions d'ordre cosmologique sur les origines du système solaire. Ils sont alors loin d'imaginer l'incroyable découverte à laquelle leurs analyses vont les mener.

Car très vite, les prélèvements révèlent que l'anneau d'astéroïdes n'est rien d'autre que le vestige d'un satellite naturel - probablement une lune - qui orbitait autrefois autour de la planète. Un astre réduit à néant par un événement cosmique d'une violence inouïe, intervenu approximativement 120 000 ans plus tôt.

Cette découverte, qui élucide enfin l'origine du Cataclysme, soulève pourtant de nouvelles questions bien plus troublantes. Car toutes les conclusions des scientifiques écartent l'hypothèse d'une collision entre la lune et un autre corps céleste : inexplicablement, l'astre lunaire semble avoir été, purement et simplement, détruit.

Le gouvernement Athaléen, qui n'exclue pas qu'une puissance stellaire puisse être à l'origine du Cataclysme, décide de classer ces renseignements secret-défense. La même année, l'Egide, qui talonne l'Athale dans la course à l'espace, parvient aux mêmes conclusions, qu'elle place, elle aussi, sous le sceau du secret.

La CERP

En 1032, l'énigme de l'anéantissement lunaire toujours entière, l'Athale et l'Egide décident de mutualiser leurs ressources et subventionnent la création d'un groupuscule occulte, la Cellule d'Etudes et de Recherches Parallèles (CERP). L'organisation, qui rassemble quelques-uns des scientifiques les plus brillants des deux nations, bénéficie d'une autonomie et de fonds virtuellement illimités pour déterminer les causes exactes du Cataclysme.

C'est le début d'une longue enquête, au cours de laquelle la CERP recrute de nombreux agents de terrain chargés d'explorer les régions les plus reculées de la planète. Et durant près d'un siècle, l'organisation accumule de nombreux indices troublants...

Sur Ilok, de vieilles légendes, transmises de génération en génération lors de veillées au coin du feu, décrivent un monde autrefois en flammes, en proie à une terrible menace venue du ciel.

En Athale et dans le Nord de l'Egide, des peintures rupestres, découvertes dans des grottes préhistoriques oubliées, dépeignent une mystérieuse civilisation, engloutie des éons plus tôt par la fureur des éléments.

Dans l'Empire Keshite, d'antiques documents évoquent de façon récurrente de mystérieuses disparitions humaines. Et, aujourd'hui encore, des hommes et des femmes se volatilisent soudainement aux quatre coins de la planète. Ils ressurgissent parfois, des années plus tard, loin

de chez eux et totalement amnésiques, mais persuadés d'avoir été enlevés par des êtres venus d'ailleurs.

Avec les années, la CERP accumule de nombreux indices circonstanciels similaires. Et aux alentours de 1145, alors que l'organisation est à son apogée, ses membres acquièrent la conviction qu'une civilisation intelligente, probablement d'origine stellaire, étudie en secret l'humanité depuis le Cataclysme. Mais ils ne disposent alors d'aucune preuve matérielle étayant leur thèse.

Jusqu'à la découverte de l'Artefact.

L'Artefact

En 1148, une expédition de la CERP découvre dans un glacier du Nord de l'Egide les vestiges préhistoriques d'un charnier humain. Et la datation des ossements confirme les premières impressions de l'équipe scientifique : le site pré-date le Cataclysme. Pourtant la portée de la découverte est ailleurs, car au milieu des débris organiques gît un étrange objet métallique, usé par le temps, mais dont l'apparence ne laisse absolument aucun doute : il s'agit d'un appareil hautement technologique.

L'Artefact, un simple boîtier aux parois façonnées dans un alliage métallique, renferme les vestiges délabrés de composants électroniques quantiques, une technologie encore balbutiante sur Aurilla. Et la datation de l'étrange objet épaissit d'autant plus le mystère, car le boîtier se révèle être presque deux fois plus ancien que son site de découverte. Quant à sa fonction exacte, elle reste, aujourd'hui encore, l'objet de nombreuses spéculations.

Néanmoins, avec l'Artefact, la CERP dispose enfin d'une preuve matérielle accréditant la présence d'une civilisation avancée sur Aurilla, 120 000 ans

plus tôt. Une civilisation peut-être encore active, quelque part sur la planète, et dont la recherche devient la priorité de l'organisation.

Mais les travaux de la CERP sont brusquement interrompus en 1555 : la Guerre Totale rompt l'alliance scientifique entre l'Athale et l'Egide, et met un terme à l'existence de l'organisation.

En apparence.

La Sécession

Quelques mois avant le début de la guerre, les membres de la branche Athaléenne de la CERP prennent conscience du soudain revirement politique de leur gouvernement : inexplicablement, le Directoire prépare la nation à un conflit mondial.

L'organisation, qui voue son existence à la sauvegarde de l'espèce humaine, décide alors de secrètement préparer sa sécession. Ses membres détournent d'importants actifs sur des comptes bancaires occultes, investissent dans des sociétés écran, et financent une base de repli sur Ilok. Et lorsqu'en 1155 la Guerre Totale éclate, la CERP est prête à disparaître.

Officiellement dissoute, l'organisation, désormais totalement autonome, abandonne temporairement ses recherches pour prendre une part active dans la résistance contre l'Athale : grâce à son réseau d'agents opérationnels infiltrés dans les diverses strates de la société Athaléenne, la CERP accède à de nombreux renseignements stratégiques, qu'elle relaye aux forces Egidéennes et Keshites pour les aider à lutter contre les forces d'invasion.

L'organisation participe aussi activement à la fuite de transfuges persécutés par le régime totalitaire de l'Athale. C'est ainsi qu'en 1157, peu de temps

avant l'Annihilation, de brillants scientifiques de G&K Industries rejoignent la CERP, et révèlent à ses membres l'existence de recherches dimensionnelles menées dans le réacteur secret.

En 1158, la « bombe » réduit l'Athale à néant, et les trois nations survivantes se soupçonnent mutuellement d'en être responsables. Mais les scientifiques de la CERP, eux, réalisent immédiatement que l'Annihilation n'est rien d'autre que le résultat de l'explosion du réacteur. Et, ironiquement, c'est l'anéantissement de l'Athale qui leur permet enfin d'ajouter une nouvelle pièce au puzzle de leur théorie.

Celle qui fait le lien entre l'existence d'une civilisation d'origine stellaire et la disparition de l'astre lunaire.

"Il y a cent vingt mille ans, un événement cosmique sans précédent secouait notre système solaire : une déflagration de particules élémentaires venues d'ailleurs, d'une autre dimension, qui ouvrait la voie à toute une flotte de Voyageurs.

La violence de cette explosion, similaire à celle de l'Annihilation, provoqua l'anéantissement de notre astre lunaire, dont il ne reste désormais plus qu'une mince ceinture d'astéroïdes. Et aujourd'hui encore, les cicatrices des bouleversements consécutifs au Cataclysme sont toujours visibles à la surface d'Aurilla.

Les Voyageurs, eux, s'établirent sur notre planète, probablement dissimulés au dernier endroit qui échappe encore au regard de l'humanité : au fond des océans.

Ils étudient depuis l'humanité, ravissant parfois des membres de notre espèce.

Nous savons qu'ils sont là. Des preuves incontestables existent.

Ce que nous ne savons pas, c'est...

Pourquoi ?"

Aujourd'hui

Aujourd'hui, la CERP existe toujours, à l'insu du gouvernement Egidéen qui pense l'organisation disparue lors de la Guerre Totale. Et au cours de ses vingt années de vie occulte, ses membres ont amassé suffisamment de capitaux pour assurer une totale autonomie à l'organisation. C'est désormais un groupuscule clandestin qui se dissimule derrière de grands groupes industriels, infiltre la société Egidéenne et recrute de nouveaux membres pour poursuivre ses recherches.

Ses agents de terrain, qui sillonnent à nouveau les quatre coins du globe depuis la fin de la guerre, n'ont découvert aucune autre preuve matérielle de l'existence d'une civilisation étrangère à l'humanité. L'organisation a néanmoins acquis la certitude que, si des Voyageurs stellaires sont présents sur Aurilla, ils se dissimulent désormais au fond des océans, à l'abri des regards. Alors, depuis 1167, l'organisation finance activement des missions d'exploration sous-marine dans l'espoir de prouver leur existence.

Mais le projet le plus ambitieux de la CERP prend place en plein cœur de la Fédération, dans le centre de recherche secret de l'organisation. Car depuis 1165, avec l'aide des scientifiques transfuges de G&K Industries, la CERP y finance la construction d'un nouveau réacteur, très similaire à celui qui a dévasté l'Athale. Aujourd'hui, cette nouvelle installation, qui fonctionne sans discontinuer depuis 1171, condense une fois de plus des particules de matière à une densité proche de celle d'un trou noir. Et la CERP espère pouvoir bientôt y recréer la singularité qui, selon la théorie, lui ouvrira une brèche vers une autre dimension.

Celle des Voyageurs.

La CERP

La CERP offre un cadre de jeu idéal pour confronter les joueurs à des intrigues aux enjeux planétaire, au fil desquelles ils auront peut-être l'occasion de lever le voile sur quelques-uns des plus grands mystères d'Aurilla. Ce chapitre est une aide de jeu qui présente en détail la structure et le fonctionnement de l'organisation, de manière permettre au MJ de se servir de la CERP comme socle de ses scénarios.

Structure et organisation

En 1173, la CERP compte environ 800 membres actifs, dont environ un quart de personnel scientifique, une bonne moitié d'agents de terrain, et le reste dédié aux fonctions support. Les membres permanents sont peu nombreux (moins d'une centaine), pour la plupart des scientifiques et du personnel administratif en poste au centre de recherche Fédéré. L'immense majorité des effectifs sont des réservistes qui, tant qu'ils ne sont pas affectés à une opération, maintiennent au quotidien une vie civile ordinaire. Tous les agents, quels que soient leurs rangs, bénéficient de revenus fixes, qui leur octroient a minima un Niveau de Vie "Moyen" (la Complication "Niveau de vie : faible" est incompatible avec la création d'un agent de la CERP).

Les effectifs de la CERP s'organisent officiellement selon une structure hiérarchique pyramidale à trois niveaux, dont le premier, l'échelon « Vert », est attribué aux membres fraîchement recrutés. Il s'agit essentiellement d'un rang probatoire durant lequel l'organisation évalue la loyauté de ses nou-

velles recrues. Un membre d'échelon Vert qui n'a porté aucun préjudice à la CERP à l'issue de ses deux premières missions progresse automatiquement au rang suivant.

L'immense majorité des agents de terrain et des scientifiques de l'organisation appartiennent à l'échelon « Bleu ». A ce rang, tous les agents sont informés du principal objectif de la CERP qui consiste à rechercher, identifier et, si besoin, neutraliser la menace stellaire responsable du Cataclysme. Ils disposent tous d'une carte physique qui leur permet d'accéder aux zones non restreintes du centre de recherche Fédéré, et bénéficient systématiquement d'une enveloppe financière lors de leurs missions pour couvrir leurs dépenses opérationnelles (un minimum de 3D6 x 200 ECU/par agent).

Il n'existe qu'une cinquantaine de membres d'échelon « Rouge », pour la plupart des scientifiques et des exécutifs de haut niveau. Les personnalités de ce rang ont essentiellement un rôle de coordination des activités de la CERP (ils sont par exemple chargé du recrutement et de l'évaluation des nouveaux agents), et sont par conséquent rarement amenés à partir en mission. Ils sont en revanche totalement autonomes dans leurs décisions, ont accès à tous les renseignements classifiés de la CERP - comme par exemple l'existence de l'Artefact ou le rôle du réacteur de G&K dans l'Annihilation - et disposent d'un accès virtuellement illimité aux fonds de l'organisation pour initier et coordonner les opé-

Les cellules opérationnelles

Les agents de terrain de la CERP, qu'ils soient PJs ou PNJs, s'organisent généralement en cellules opérationnelles, constituées de 2 à 6 membres d'échelons Verts et/ou Bleus aux savoir-faire complémentaires. Ils sont placés sous l'autorité d'un agent de liaison (d'échelon Rouge) qui leur assigne les objectifs de mission et leur procure l'ensemble des moyens nécessaires au bon déroulement des opérations (hébergement, moyens de transport, fonds, faux papiers, justificatifs d'absence professionnelle, etc...). En cours de mission, les agents de terrain sont totalement autonomes, mais en cas de besoin, ils peuvent toujours solliciter leur agent de liaison pour bénéficier de conseils ou d'un soutien financier supplémentaire (à l'appréciation du MJ).

Les PJs membres de la CERP sont toujours des agents de terrain, et leur groupe constitue obligatoirement une cellule opérationnelle (c'est au MJ de définir l'identité de leur agent de liaison). Ils sont créés selon les règles habituelles de création, avec pour seule contrainte de tenir compte de leur adhésion à la CERP dans leur background (toutefois, si le MJ le souhaite, leur recrutement peut tout à fait faire l'objet d'un scénario à part entière). Dans tous les cas, il est préférable que les PJs de joueurs débutants rejoignent l'organisation à l'échelon Vert, de manière à ce que leur progression dans la hiérarchie de la CERP accompagne leur découverte de l'univers de jeu.

rations qu'ils jugent nécessaires. Tous les membres de ce rang disposent d'un Niveau de Vie "Élevé", et possèdent une carte leur permettant d'accéder aux zones restreintes du centre de recherche Fédéré, là où sont menées les expériences de brèche dimensionnelle.

Enfin, il existe un dernier échelon, connu seulement des membres du rang Rouge, l'échelon «Blanc», dont les trois membres détiennent chacun une carte leur octroyant un accès et un contrôle total sur les infrastructures, les renseignements et les finances de l'organisation. Les membres de ce rang secret – tous des scientifiques de

haut niveau – forment l'instance dirigeante de la CERP, et sont les seuls décisionnaires de ses grandes orientations stratégiques.

Ressources

La CERP dispose d'importantes réserves financière – issues des multiples placements opérés par ses membres peu de temps avant la Guerre Total – qui lui permettent d'assurer son fonctionnement courant. Néanmoins, l'équilibre financier de l'organisation reste fragile, et l'augmentation constante de ses dépenses l'oblige à consacrer une part croissante de ses activités à l'acquisition de nouvelles sources de revenus.

A l'inverse, la CERP ne possède quasiment aucune infrastructure pérenne, et lorsqu'il s'avère nécessaire d'organiser des rencontres entre membres, l'organisation loue temporairement de discrets locaux (entrepôts, salons privés, suites d'hôtels, bureaux éphémères...). Le seul site dont elle est pleinement propriétaire – et qui fait aussi office de base d'opération – est son centre de recherche.

Celui-ci est situé en plein cœur de la Fédération, dans un vaste no man's land glacé dont la CERP a acquis les terres pour une bouchée de pain lors de l'Unification. La partie visible du centre est installée au pied d'une falaise, devant laquelle s'étendent une dizaine de bâtisses en pierre, vestiges d'une base militaire abandonnée qui abritent désormais le personnel administratif de l'organisation. Une large porte blindée enchâssée dans la paroi rocheuse donne accès à une ancienne enceinte militaire, réaménagée en complexe de recherche. Outre des ateliers et des laboratoires, on y trouve une vaste pièce fortifiée – accessible uniquement aux membres d'échelon Rouge – où sont conservées quelques unes des ressources technologiques

les plus précieuses de l'organisation (et notamment l'Artefact).

Les secteurs les plus restreints du complexe sont situés à plusieurs dizaines de mètres sous terre, et ne sont accessibles que par un ascenseur réservé au personnel habilité. C'est dans cette zone qu'est installé le nouveau réacteur, dont le champ de confinement, alimenté en énergie par une centrale nucléaire proche, produit un bourdonnement permanent audible dans toute la base. L'élite scientifiques de la CERP s'y relaie nuit et jour pour étudier la singularité nichée au cœur du trou noir artificiel, avec l'espoir, comme Gaüs et Kurben 15 ans plus tôt, d'ouvrir une brèche vers la dimension des Voyageurs.

Recrutement

L'organisation recrute régulièrement de nouveaux agents pour consolider ses effectifs, le plus souvent par cooptation (un autre membre se porte alors garant de la nouvelle recrue). Il arrive parfois que l'organisation approche directement des individus dont elle espère, au travers de leur recrutement, obtenir des renseignements vitaux ou des compétences uniques (en particulier dans le domaine scientifique). Dans tous les cas, le profil psychologique d'un candidat est toujours évalué en profondeur afin d'écarter les personnalités instables ou déviantes.

Lorsque la CERP entre en contact avec une recrue potentielle, c'est toujours par l'intermédiaire d'un membre d'échelon Rouge. Celui-ci se présente généralement comme le porte-parole d'une organisation paragon gouvernementale chargée de lutter, par des moyens non conventionnels, contre les dangers qui menacent ni plus ni moins que l'Humanité. A ce stade, les motivations exactes de la CERP restent toujours évasives, mais le candidat reçoit la garantie qu'après

une période de probation (i.e. lorsque l'agent aura progressé à l'échelon Bleu), les menaces exactes auxquelles s'oppose l'organisation lui seront révélées.

Un personnage rejoignant les effectifs de la CERP intègre une cellule opérationnelle à l'échelon Vert, où il se voit assigner un agent de liaison. Il poursuit ensuite normalement sa vie civile, sa seule obligation étant de répondre présent lorsque l'organisation fait appel à sa cellule. En contrepartie, l'organisation lui verse un revenu fixe (Niveau de vie : Moyen), lui procure tous les avantages de son réseau (dont un accès gratuit aux soins et la possibilité d'acquérir des équipements de grade artisanal et militaire), et s'engage à veiller sur ses proches en cas de décès en mission.

Missions et objectifs

Si sauvegarder l'humanité d'une hypothétique menace stellaire reste la principale vocation de la CERP, l'organisation mobilise régulièrement ses effectifs sur des opérations aux enjeux bien plus communs.

Par exemple, son patrimoine financier, bien que confortable, s'érode lentement sous le coût des dépenses astronomiques du générateur Fédéré, et il n'est désormais plus rare que des agents soient sollicités sur des missions dédiées à la captation de ressources technologiques, matérielles ou financières. De même, la CERP met parfois en œuvre de longues campagnes de prospection et de recrutement à l'égard d'individus dont les aptitudes, les connaissances scientifiques ou l'influence présentent un intérêt particulier pour l'organisation.

La CERP est aussi particulièrement active dans le domaine du renseignement, avec de nombreux agents réservistes infiltrés dans diverses agences

gouvernementales en Egide, dans l'Empire Keshite et en Fédération. Par effet de bord, l'organisation accède à de très nombreux renseignements d'ordre géopolitique, qu'elle cède ensuite à diverses factions (partis politiques, grands médias, conglomérats industriels...) en contrepartie de faveurs ultérieures, se constituant ainsi un puissant réseau d'obligés. L'organisation n'hésite d'ailleurs pas à mobiliser ses agents pour épauler un allié - parfois sur des opérations qui débordent de son périmètre habituel - dès lors qu'elle peut en retirer un bénéfice significatif.

Enfin, conformément à son mandat d'origine, la CERP envoie systématiquement ses agents de terrain enquêter sur les événements inexplicables qui surviennent aux quatre coins de la planète. L'organisation espère ainsi découvrir de nouveaux indices concernant la mystérieuse civilisation responsable du Cataclysme.

Et si Aurilla est réellement menacée par une puissance stellaire, la CERP sera probablement la clef de voûte de sa défense.

Anomalies

Psychoprédicative

En 1167, le succès de la Prédicative grand public incite la direction de Macrolab à élargir le périmètre des activités du DRSP dirigé par Ulvir Nash (cf. chapitre "Prédicative"). La Corporation finance alors la création de petites équipes de recherches chargées d'évaluer les performances de la Prédicative dans des domaines parfois très confidentiels. L'une d'entre elles, menée par l'ambitieux Damian Hayes, s'attaque à la Psychoprédicative, une discipline émergente explorant les relations entre traits de personnalité et comportements humains.

Durant de longs mois, Hayes et son équipe élaborent une base de référence de personnalités normales et déviantes, à laquelle ils adossent un algorithme de modélisation psychologique. Fin 1167, une version fonctionnelle de leur programme est mise à l'épreuve sur une série d'expériences sociales et comportementales. A la grande surprise des chercheurs, l'algorithme parvient à anticiper les réactions de la plupart des volontaires participants aux tests.

Ces premiers résultats encouragent la direction de Macrolab à créer un département dédié à la Psychoprédicative, dont elle confie la direction à Hayes.

Trafic d'influence

Au cours de l'année 1168, Hayes et son équipe perfectionnent leurs algorithmes Psychoprédicatifs. Les nouveaux programmes, désormais ca-

pables d'agréger plusieurs milliers de paramètres psycho-comportementaux, sont testés à des échelles de plus en plus grandes : d'abord sur quelques dizaines d'individus, puis sur des groupes de plusieurs centaines de personnes. Une fois encore, les Prédicatives comportementales se révèlent particulièrement exactes, ouvrant la voie à des applications affolantes, en particulier dans le contrôle des populations.

Avec l'accord de sa direction, Hayes décide de mettre à l'épreuve ses nouveaux algorithmes sur un cas pratique. Début 1169, son équipe prend secrètement contact avec Tobias Sullivan - alors candidat mineur à l'élection au poste de Gouverneur de Tyrse - qui accepte d'employer la Psychoprédicative au cours de sa campagne électorale. Grace aux algorithmes de Hayes, qui monitorent les attentes des électeurs, Sullivan ajuste son programme en temps réel pour séduire un public toujours plus large. Sa popularité grimpe alors en flèche, dépassant très rapidement celle de ses adversaires, et, en Septembre 1169, Sullivan remporte l'élection au poste de Gouverneur de Tyrse, défiant tous les pronostics.

La direction de Macrolab réalise alors détenir une technologie au potentiel unique pour surveiller et contrôler les masses. L'année suivante, le département de Psychoprédicative disparaît de l'organigramme de la Corporation : officiellement, l'équipe de Hayes est dissoute.

Damian Hayes

Depuis plusieurs mois, Hayes préoccupe sérieusement le comité de direction de Macrolab. Car certains cadres ont découvert que le chercheur disposait des profils psychologiques de l'ensemble des employés de la Corporation, y compris de ceux occupant les plus hauts niveaux hiérarchiques.

Ces exécutifs s'inquiètent désormais qu'Hayes exploite la Psychoprédicative à des fins personnelles, pour par exemple accroître son influence dans la Corporation. D'autres redoutent que le chercheur ne manipule déjà le comité de direction de Macrolab, peut-être même depuis très longtemps.

Et dans cette hypothèse, la reconversion du Département de Psychoprédicative en groupement occulte pourrait bien être le premier mouvement d'une conjuration de plus grand ampleur, avec l'objectif ultime de prendre le contrôle de Macrolab...

Dans les faits, c'est désormais un groupe de recherche occulte, qui bénéficie de fonds substantiels pour poursuivre secrètement ses travaux.

Psychoprédicative de masse

Depuis 1171, Macrolab négocie secrètement l'usage de la Psychoprédicative dite "de masse" à de grands groupes politiques et industriels Egidéens, qu'ils utilisent pour manipuler l'opinion ou d'influencer des groupes de population. Et il n'est pas impossible que la popularité récente de quelques personnalités publics, ou l'engouement pour certains produits manufacturés ne soient, finalement, rien d'autre que le résultat d'une manipulation massive orchestrée par les algorithmes de Macrolab.

Quand à Hayes, son département travaille depuis 1170 sur un nouveau projet de Psychoprédicative dont l'ambition est, ni plus ni moins, de modéliser les comportements de masse à

l'échelle planétaire. C'est en 1172 que l'équipe met la dernière touche à un prototype d'algorithme d'une complexité inouïe, théoriquement capable d'analyser et de modéliser les flux comportementaux des populations mondiales. Et très vite, des épreuves de benchmarking poussées démontrent une nouvelle fois les performances de la Psychoprédicative, y compris à cette échelle inédite.

Pourtant, c'est une autre découverte qui stupéfie les membres de l'équipe. Car à l'issue de l'un de ces essais, l'algorithme détecte, un peu partout à la surface d'Aurilla, de multiples "Anomalies". D'étranges individus qui échappent totalement aux prédictions comportementales, et qui semblent même capables, pour certains, de perturber les probabilités dans leur entourage.

Anomalies

Ces énigmatiques individus ont désormais toute l'attention de l'équipe de Hayes, qui cherche à déterminer l'origine de leur singularité.

A ce jour, les chercheurs ont pu estimer la fréquence des Anomalies dans la population générale à moins d'un pour dix mille, sans distinction de genre, d'âge, de nationalité, de catégorie sociale ou de culture. Ce sont pour la plupart des personnes en apparence ordinaires, et totalement inconscientes de leur étrange faculté, que rien ne semble pouvoir expliquer.

Alors, par précaution, les identités des Anomalies confirmées sont désormais méthodiquement référencées dans une liste, précieusement conservée dans le laboratoire de Hayes.

Car qui sait quel danger pourraient représenter ces individus ?

Et les Pjs dans tout ça ?

Tous les joueurs de Point Zéro incarnent des Anomalies, et c'est cette nature très particulière qui leur permet d'utiliser les Points de Tension tel que décrit au chapitre "Jauge de Tension". Sans le savoir, les PJs disposent gratuitement (et dès la création) de l'Atout "Anomalie" au niveau 2 : lorsqu'ils utilisent un Point de Tension, c'est en réalité le niveau de leur Atout qui détermine le nombre de dés à ajouter à leur Test, le bonus à leur seuil de blessure ou le modificateur d'un Test de Prédictive. Certains PNJs sont également des Anomalies, et le MJ trouvera des explications détaillées concernant les modalités d'attribution et d'évolution de cet Atout dans le chapitre "Entité".

En 1173, seuls Hayes et son équipe, certains exécutifs de Macrolab et quelques membres hauts placés de la CERP ont conscience de l'existence des Anomalies. Mais personne ne sait réellement pourquoi ces étranges individus sont capables de perturber les probabilités...

N.B. : il existe un peu partout sur Aurilla des zones de "Tension morte" où il est impossible pour les Anomalies d'utiliser des Points de Tension. Ces zones sont généralement des régions reculées, à l'écart de toute civilisation, comme la jungle d'Abaiï, les steppes Fédérées ou le Nord de l'Egide. Un MJ est libre de décréter une zone en "Tension morte" dès lors qu'elle est isolée de toute forme de technologie. La nature exacte des zones de Tension Morte est décrite en détail dans le chapitre "Entité".

Le Projet

Cytogen

En 1173, Cytogen est la Corporation leader du secteur des biotechnologies, très loin devant ses concurrents. Ses scientifiques, parmi les meilleurs du monde, sont par exemple capables d'altérer en profondeur le patrimoine génétique d'un organisme pour augmenter ses aptitudes physiques, allonger son espérance de vie ou modifier son apparence - voir dans certains cas, le cloner.

Cytogen a d'ailleurs établi à Ségul, la capitale Keshite, un parc d'attractions hébergeant plusieurs milliers d'animaux génétiquement modifiés, offrant à ses visiteurs le spectacle d'espèces toutes plus originales et fascinantes les unes que les autres, évoluant librement au cœur d'un écosystème artificiel.

Mais cette impressionnante maîtrise technologique n'est que la partie émergée d'un terrifiant iceberg.

Car CytoGen est désormais en mesure de - littéralement - créer un organisme de novo.

Certes, le processus pour y parvenir est infiniment long et complexe à mettre en œuvre - et c'est un euphémisme, car pas moins de dix ans d'efforts acharnés ont été nécessaires pour parvenir à la naissance du premier organisme artificiel vivant et reproductible - mais cette technologie est désormais une réalité.

Une réalité que Cytogen entoure pourtant du secret le plus absolu.

Mais dans quel but ?

Ingénierie génétique

Au fil des millénaires, les processus d'évolution et de sélection naturelle ont favorisé l'apparition d'organismes cellulaires supérieurs - parmi lesquels figure l'homme - dotés d'une duplication de leur génome. Et, entre autres avantages sélectifs, cette redondance génétique confère à ces organismes une protection déterminante vis-à-vis des mutations les plus dommageables.

Pourtant, de tels organismes restent encore sujets à de nombreuses mutations spontanées ou induites, dont les conséquences sont dramatiques lorsque la redondance des gènes ne suffit plus à protéger l'intégrité génétique. C'est pour cette raison que, sporadiquement, des individus naissent parfois avec des malformations congénitales, ou que d'autres développent au cours de leur vie des maladies dégénératives ou des cancers. Plus grave, certaines conditions extrêmes - comme une exposition à des rayonnements radioactifs - entraînent une explosion de la fréquence des anomalies génétiques, rapidement responsables d'un délabrement tissulaire fatal à l'organisme.

Or, depuis plus de 10 ans maintenant, Cytogen consacre une partie importante de ses ressources à la recherche sur les mécanismes de résis-

tance aux mutations génétiques. Ces travaux ont progressivement conduit ses chercheurs à créer des organismes artificiels dotés, entre autres, d'une hyper-redondance génétique et des mécanismes de réparation de l'ADN, qui leur confèrent une résistance à des fréquences de mutations démesurées.

Et l'enjeu pour Cytogen s'étend bien au-delà du traitement des maladies génétiques.

Car la Corporation ambitionne tout simplement de repeupler l'Athale avec une faune et une flore adaptées aux conditions de vie du continent irradié.

Avant-poste

Au lendemain de la Guerre Totale, le conseil de direction de Cytogen assiste impuissant aux Purges, puis à l'encla-

vement des réfugiés en Egide. La Corporation, devenue l'un des derniers bastions d'une civilisation sur le déclin, décide alors de prendre en main le destin des Athaléens, et, en 1159, son comité de direction vote à l'unanimité le financement d'un ambitieux projet de recolonisation de l'Athale.

Sa mise en œuvre ne débute réellement que cinq ans plus tard, en 1164. Profitant de l'Unification Fédérée, Cytogen relocalise secrètement plusieurs infrastructures de recherche dans les îles du nord de la Fédération, dont la proximité géographique avec l'Athale est critique clef pour le futur repeuplement du continent Athaléen.

Depuis cette date, la plupart des activités du projet de recolonisation sont menées dans des complexes de recherche souterrains installés en Fédé-

Le projet de recolonisation

C'est en 1170 que les chercheurs de Cytogen conçoivent le premier organisme synthétique tétraploïde (c'est à dire doté d'un quadruplement de son matériel génétique) capable de survivre à des fréquences de mutation équivalentes à celles provoquées par les retombées radioactives de la bombe.

Les chercheurs de la Corporation ont depuis développé plusieurs vecteurs viraux dits d'évolution forcée (VEF), qui, une fois introduits dans un organisme, provoquent l'hyper-redondance de son génome. Cette technologie est désormais suffisamment mature pour modifier la plupart des espèces naturelles d'Aurilla afin de les adapter aux rigoureuses conditions de vie de l'Athale. L'objectif à moyen terme est de créer ainsi un véritable écosystème capable de coloniser le continent ravagé, et, à plus long terme, d'y réintroduire l'homme.

Et les essais humains du VEF ont déjà commencé.

Plusieurs volontaires, tous de loyaux employés de Cytogen, ont déjà subi l'évolution forcée de leur génome. Plusieurs d'entre eux sont rapidement décédés, victimes d'instabilité génétique, mais ceux qui ont survécu se sont révélés extrêmement résistants aux effets des radiations.

Et depuis le début de l'année 1173, Cytogen déploie régulièrement des agents génétiquement modifiés pour explorer les restes ravagés du continent Athaléen.

Ce qu'ils en ramènent ?

Toute une technologie perdue, des données techniques et scientifiques que la plupart des autres puissances croient disparues, et que la Corporation exploite pour maintenir sa position de leader du secteur des biotechnologies.

Désormais, Cytogen est la seule puissance capable d'envoyer des unités biologiques autonomes explorer le continent Athaléen.

Peut-être même jusqu'au Point Zéro.

ration. Et au cœur de ces laboratoires ultrasecrets, des équipes de chercheurs, aussi brillants que dévoués, travaillent jour et nuit à l'élaboration de nouvelles espèces capables de repeupler l'Athale.

Recolonisation

Cytogen est particulièrement engagée dans la préservation du patrimoine culturel Athaléen – du moins ce qu'il en reste. La Corporation finance par exemple de nombreuses bourses d'études, actions de mécénat ou campagnes de vaccination dans les Enclaves, où elle jouit d'une importante popularité.

Mais cette apparente philanthropie cache une facette beaucoup plus sombre.

Car le projet de recolonisation de Cytogen implique l'évolution forcée du génome de l'ensemble des résidents des Enclaves. Or, la transition génétique massive et irréversible d'une po-

pulation aussi vaste n'ira pas sans un taux élevé d'instabilité génétique aux conséquences souvent fatales.

Des sacrifices inévitables mais difficilement acceptables par les survivants de l'Annihilation, même avec la perspective de recoloniser leur continent d'origine.

Alors, face au risque de rejet du projet, la direction de Cytogen a pris la difficile décision d'organiser la transition génétique des Athaléens à leur insu.

Aujourd'hui, les usines de la Corporation tournent à plein régime pour produire les millions de doses de vecteurs d'évolution forcée destinés à la transition génétique des Athaléens.

Et ces doses seront injectées à la population des Enclaves sous couvert d'une campagne de vaccination, qui, si Cytogen maintient son calendrier, devrait intervenir à l'été 1174.

Unita

Black-out

La nuit du 3 Aout 1168, un redoutable virus infecte la plupart des ordinateurs connectés au Réseau. En quelques minutes, la quasi-totalité des systèmes informatiques d'Aurilla tombe en panne, les centrales nucléaires cessent de fonctionner et les cités s'éteignent. L'humanité retourne à l'âge de pierre pendant près de vingt-quatre longues heures.

Les conséquences du black-out sont encore plus dramatiques : avec la perte définitive d'une quantité astronomique de données, l'économie planétaire plonge dans une crise financière de plusieurs mois.

Et tout cela à cause d'un simple virus informatique.

Mais en était-ce bien un ?

Décryptage

Depuis le black-out, nombreux sont ceux qui se sont penchés sur le code du virus. Pourtant, personne n'a encore réussi à déterminer son mode de fonctionnement ou de propagation.

Très certainement parce que son code est incomplet.

Le virus, surnommé "Unita", semble avoir été conçu pour saturer le Réseau en un temps record, avant de s'auto-détruire en ne laissant derrière lui que des postes informatiques corrompus, où ne subsistent que d'infimes traces

de son passage. Et ce sont sur ces bribes de code que travaillent depuis cinq ans une communauté hétéroclite d'informaticiens et de hackers.

Une tâche d'une complexité inouïe, qui s'apparente à essayer de compléter un puzzle avec une infime partie des ses pièces.

Révélation

A ce jour, personne n'a jamais revendiqué la responsabilité de l'offensive virale, et de nombreuses théories circulent sur son origine et sa finalité. Certains imaginent qu'un programmeur génial en est l'auteur, et qu'Unita est le témoignage anonyme de son incroyable talent. D'autres pensent qu'il s'agit d'une action militante, probablement anti-libérale, visant à déstabiliser l'économie mondiale. Les plus paranoïaques - et certainement les plus proches de la vérité - estiment que seule une superpuissance disposait des moyens nécessaires pour mener une attaque virale d'ampleur mondiale.

Et le coupable est peut-être à rechercher parmi les rares Corporations ou gouvernements qui ont tiré bénéfice des conséquences du black-out.

Ce coupable, un jeune hacker Egi-déen le connaît peut-être...

Début 1173, celui qui se fait connaître sur le Réseau sous le pseudonyme de "Led" décide de s'attaquer non pas au code du virus, mais à sa signature, sorte de marque de fabrique

du programme. Ce travail le conduit à comparer l'architecture de code d'Unita à celui d'un nombre incalculable de logiciels, certains parfois très confidentiels.

Et, ironie du sort, il découvre, après des semaines de travail, des similitudes troublantes entre la signature du virus et celle d'un programme extrêmement banal.

Un logiciel Prédicatif.

Une découverte explosive qui suggère ni plus ni moins que Macrolab est à l'origine du black-out.

Conspiration

Et l'hypothèse est - sur le papier du moins - crédible, car aucune autre Corporation au monde ne dispose de moyens comparables à ceux de Macrolab pour mener une attaque virale de cette ampleur.

Pourtant, comme toutes les Corporations liées de près ou de loin à la sécurité informatique, Macrolab fut l'une des premières à souffrir financièrement du black-out.

Alors, est-il possible qu'une autre superpuissance essaye de faire de la Corporation un bouc émissaire ?

Dans ce cas, qui ?

Et pourquoi ?

Led, qui entrevoit la partie émergée d'un vaste complot, fait part de sa découverte sur le Réseau, mais ses théories sont rapidement noyées dans la masse des thèses complotistes.

Pourtant le jeune hacker réalise rapidement que ses messages ne sont pas totalement passés inaperçus.

Quelques heures à peine après leur mise en ligne, Led découvre avec stupeur que ses comptes bancaires sont suspendus, et que toutes les traces de son identité numérique se sont évaporées. Il réalise alors avec effroi qu'aux yeux du monde entier, il n'existe plus, et que sa disparition physique passerait totalement inaperçue.

Paniqué, Led s'empare de quelques affaires, des preuves accumulées sur l'origine du virus, et prend la fuite.

Quelques instants seulement après son départ, son appartement se désintègre dans une explosion, qui sera plus tard qualifiée d'accidentelle.

Aujourd'hui

Led est désormais un fugitif, un fantôme, traqué par une superpuissance prête à tout pour que le lien entre le virus et Macrolab ne soit jamais révélé au grand public.

Et le jeune hacker est d'autant plus dangereux que les preuves sont toujours en sa possession.

Les Spectateurs

Le journaliste observait ses derniers clichés.

L'accident Kahn Kessler... C'est ainsi que le journal pour lequel il travaillait, "l'Egis", avait intitulé le drame survenu quelques jours plus tôt.

L'accident Kahn Kessler...

Comme si un homme seul pouvait être à l'origine d'un tel désastre. Qui pouvait croire ça ?

Il fit défiler les images numériques qui dépeignaient tantôt de vastes étendue grisâtre noyée dans la poussière, d'où émergeaient les restes broyés d'imposants buildings, tantôt des corps calcinés, figés dans des postures sinistres...

Il s'interrompit, surpris, et revint sur la photographie précédente.

Là.

Il n'avait pas rêvé : une silhouette humaine dans un coin du cliché.

Perplexe, il ouvrit son logiciel de traitement d'images et intensifia les contrastes. Le visage de l'étrange individu, d'abord noyé dans l'ombre, apparut progressivement. Le journaliste plissa les yeux.

Il ouvrit le dossier contenant les clichés des derniers attentats en Egide.

Tyrse, 1169. Il fit défiler les images...

Là.

Une photographie saisissant les premiers secours débordés par les victimes de l'explosion. Et parmi eux, un homme figé, passif, presque contemplatif devant le désastre. Le même étrange individu que sur la photographie précédente.

Qui était-il ? Un journaliste ? Un membre des forces de l'ordre ?

Le journaliste eut une soudaine intuition...

Il bascula rapidement sur le serveur des archives photographiques de l'Egis, qu'il parcourut deux heures durant.

Finalement, le journaliste se tint là, appuyé contre le dossier de son fauteuil, les yeux rivés sur son écran. Il pressa la touche de défilement. Les images se succédèrent lentement.

Il eut un frisson.

L'explosion de la première navette spatiale... la guerre contre l'Athale... les Purges... les attentats Athaléens en Egide... l'Unification Fédérée... l'assaut sur des FSI sur Gentech... l'accident Kahn Kessler...

Ces événements historiques - mais aussi bien d'autres de moindre importance - avaient tous un point commun : à chaque fois un individu étrange était présent, mêlé à la foule, presque imperceptible, mais parfaitement identifiable par quiconque recherchait sa présence.

Ce n'était pas toujours la même personne, mais tous avaient la même attitude.

Celle de Spectateurs.

Le journaliste, perplexe, contempla longtemps les images défiler.

A dramatic, apocalyptic cityscape. The sky is filled with a massive, intense fire in shades of orange, red, and yellow, with a bright white light source. Several meteors are streaking across the dark blue sky. In the foreground, a city skyline is visible, with several tall buildings. The buildings are rendered in a dark, almost black color, with some windows glowing. The overall atmosphere is one of chaos and destruction.

Un peu partout sur Aurilla, d'étranges individus sont présents sur les lieux des grandes catastrophes.

Ils errent au milieu des victimes et des secours, l'air parfois hagards, comme hypnotisés par les événements.

Ils sont juste là, passifs, presque contemplatifs.



*Ils n'en sont jamais responsables, mais semblent
s'y intéresser de près.*

*Jamais on ne les a vu secourir de blessés ou
aider les autorités.*

Ce sont les Spectateurs.

Orbitalis

Conquête spatiale

En 1056 un conglomérat d'investisseurs privés fait l'acquisition des principales infrastructures du département d'aérospatiale Egidéen et fondent Orbitalis, la première entreprise privée du secteur aérospatial. Aujourd'hui encore, plusieurs héritiers des investisseurs d'origine siègent au conseil d'administration de la Corporation.

Jusqu'à la fin du onzième siècle, Orbitalis assure essentiellement la mise en œuvre de programmes spatiaux scientifiques et militaires pour le compte de l'Egide. La Corporation ne prend réellement son essor qu'en 1133 avec la mise en service du Réseau, pour lequel elle assure non seulement la mise en orbite des indispensables satellites relais, mais aussi leur maintenance, dont elle détient l'exclusivité depuis 1135. Aujourd'hui, la Corporation dégage encore des fructueuses opérations d'entretien plus de 40% de ses bénéfices annuels.

Et ces revenus permettent à Orbitalis de financer tout un pan d'activités moins lucratives...

Car depuis quelques années, la Corporation met en œuvre une vaste campagne d'exploration du système solaire à l'aide de sondes automatisées. Si certains soupçonnent qu'Orbitalis est en quête de grands secrets cosmiques, la réalité est bien plus terre-à-terre : la Corporation recherche tout simplement de nouvelles richesses exploitables. Et en 1171, l'une de ces

sondes a découvert que Viris, l'un des satellites naturels de la planète la plus proche d'Aurilla, renferme de riches gisements d'Isothorium et de métaux rares. La Corporation, qui a pour ambition d'exploiter ces richesses, consacre désormais d'importantes ressources au développement d'un prototype révolutionnaire de mine spatiale.

Orbitalis consacre aussi une fraction de ses capitaux à un programme confidentiel dédié à la recherche d'exoplanètes habitables et/ou de formes de vies extraterrestres. De nombreuses sondes interstellaires ont ainsi été envoyées en dehors du système solaire ces dernières années, mais ces programmes purement exploratoires ne produiront vraisemblablement aucune donnée exploitable avant plusieurs décennies.

Mais c'est de toutes façons sur la terre ferme que la Corporation fut confrontée à sa plus grande énigme.

Contact

En 1167, une puissance anonyme sollicite Orbitalis pour la mise en orbite discrète d'un satellite expérimental. La contrepartie financière est telle que le conseil de direction de la Corporation accepte le contrat, d'autant que le commanditaire affirme pouvoir garantir le secret de l'opération.

Les deux associés fixent la date du lancement à l'été 1168, depuis le pas de tir numéro 7 d'Orbitalis situé dans l'Empire Keshite.

Diversión

La nuit du lancement, un convoi délivre discrètement le satellite au pas de tir Keshite. Les ingénieurs de la Corporation découvrent alors un incroyable engin spatial, dont ils ont tout juste le temps d'examiner la déconcertante technologie avant de l'arrimer à la navette furtive spécialement conçue pour l'occasion. Au même moment, les exécutifs d'Orbitalis s'interrogent encore sur la façon dont le commanditaire compte tenir l'opération secrète.

Ils obtiennent la réponse lorsque, à quelques minutes seulement de l'allumage des moteurs, l'ensemble des infrastructures informatiques planétaires s'éteignent simultanément.

Cette nuit là, le 3 août 3144, à la faveur du black-out mondial, la navette d'Orbitalis quitte secrètement l'atmosphère d'Aurilla. Et, tandis que les observatoires du monde entier demeurent aveugles, l'énigmatique satellite est secrètement mis en orbite dans la ceinture d'astéroïdes, avant que la navette retourne se consumer dans l'atmosphère, effaçant ainsi les dernières traces de la mission.

Le mystérieux commanditaire, quant à lui, respecte ses engagements et verse immédiatement la somme convenue à Orbitalis, avant de rompre définitivement le contact.

Le satellite

Malgré des délais extrêmement serrés, les ingénieurs d'Orbitalis ont tout de même pu examiner le satellite quelques instants avant son lancement. Et, selon leurs observations, l'engin spatial serait un satellite militaire furtif, doté d'un système de tir expérimental que les ingénieurs furent incapables d'identifier.

Orbitalis, craignant avoir mis en orbite un prototype d'arme stellaire pour le compte d'une grande puissance, a alors détruit toutes les traces l'incriminant.

Officiellement, l'opération n'a jamais existé.

Toujours est-il qu'en 1173, un énigmatique satellite orbite secrètement dans la ceinture d'astéroïdes qui ceinture Aurilla, sans que quiconque ne sache réellement à qui il appartient, ni quel peut-être son objectif.

Les Veilleurs

Défiance

De tous temps, les Ilokas se sont tenus à l'écart des grands événements historiques d'Aurilla.

Il suffit de revoir la chronologie pour s'en convaincre : qu'il s'agisse de leur réticence à nouer des liens avec les autres nations ou de leur quasi-absence de la scène internationale - y compris lors des grands conflits - les Ilokas ont toujours fait preuve d'une étonnante défiance vis-à-vis du monde extérieur, confinant parfois à l'isolationnisme.

Aujourd'hui encore, de nombreuses factions tentent d'étendre leur influence en Fédération, le plus souvent sans succès.

Et il y a une bonne raison à cela : depuis l'aube de l'humanité, la confrérie des Veilleurs veille sur Ilok.

Le reliquaire

Autrefois, chaque communauté Iloka comptait parmi ses membres un Veilleur, homme de lettre qui exerçait à la fois les fonctions de médecin, d'érudit et de sage. Il était souvent la mémoire du village, et jouait un rôle fondamental dans la transmission des savoirs et la cohésion de la communauté. Et la parole d'un Veilleur était toujours écoutée avec la plus grande attention, en particulier par le chef, dont il était souvent le plus proche conseiller.

Chaque année, au solstice d'hiver, ces érudits quittaient leur communauté pour un périple de plusieurs jours à destination d'un site sacré, situé dans les contreforts des montagnes du centre. Là bas, au cœur d'un vaste cirque semi-circulaire, des Veilleurs venus de tout le continent se réunissaient en congrégation, au cours de laquelle ils intronisaient les nouveaux membres et livraient leur bilan de l'année écoulée.

Et puis, lorsque la réunion touchait à sa fin, les Veilleurs empruntaient un long boyau secret, aux parois tapissées de milliers de gravures circulaires, qui les menait à une chambre sacrée. Un antique reliquaire trônait en son centre, devant lequel, tour à tour, les Veilleurs se recueillaient religieusement, avant de s'en retourner vers leur communauté.

Un coffre qui, selon la légende, renfermait la Prophétie édictée par le fondateur de l'ordre.

L'Augure

L'origine des Veilleurs se perd dans la nuit des temps.

La légende, que ses membres se transmettent de générations en générations, raconte que la confrérie fut fondée il y a plusieurs millénaires de cela, par un homme doué du don de clairvoyance. Et cet homme, qui était appelé l'Augure par ses fidèles, eut un jour une terrible vision.

Une Prophétie.

Celle-ci n'était pourtant pas destinée à ses contemporains, mais à ceux d'une ère encore lointaine. Alors l'Augure décida de consigner sa Prophétie par écrit, puis de la sceller dans un reliquaire de pierre destiné à être transmis, de générations en générations, jusqu'à ce que son contenu puisse être révélé. Et c'est pour s'en assurer que l'Augure et ses fidèles fondèrent un ordre monacal destiné à veiller sur le coffre.

Une confrérie qui fut nommée, à juste titre, l'ordre des Veilleurs.

Une nuit d'hiver, le reliquaire fut dissimulé au cœur des montagnes, dans une cavité naturelle située à l'extrémité d'un long boyau, qui deviendrait plus tard un lieu de pèlerinage annuel pour les membres de l'ordre. Et lorsque ses fidèles lui demandèrent quand la Prophétie devrait être révélée, l'Augure pointa simplement le boyau du doigt :

« Chaque année, un frère gravera un cercle de la taille d'une main sur les parois de ce passage, en débutant par la chambre sacrée. Lorsque les murs en seront recouverts, et que les gravures atteindront le seuil, alors il sera presque l'heure. »

Ses fidèles contemplèrent le long passage, réalisant la tâche insensée qui serait désormais celle des membres de l'ordre. Fixant la pleine lune, brillante comme jamais dans le ciel étoilé, l'Augure conclut :

« Mais la Prophétie ne devra être révélée que lorsqu'un maelström de feu aura engendré une terre stérile et un peuple apatride. »

Fortification

La légende ajoute que l'Augure eut de nombreuses autres visions, dont il confia le contenu à ses fidèles. Il pro-

phétisa notamment qu'au fil des âges, Ilok serait la proie de nombreux envahisseurs venus de par-delà les océans, et desquels l'ordre des Veilleurs devrait se prémunir.

À la mort de l'Augure, ses fidèles es-saimèrent sur Ilok, se mêlant aux communautés du continent. Et progressivement, ils instaurèrent les grands préceptes de l'ordre, s'affirmant comme une confrérie de druides guerriers dont les compétences martiales n'avaient d'égal que leur savoir.

Puis survint le Cataclysme.

Ce fut sans surprise, car l'Augure l'avait également prophétisé, mais ce fut une ère sombre néanmoins, durant laquelle de nombreuses communautés Ilokas disparurent.

Et au cours de cette ère sombre, l'ordre fut plus que jamais présent auprès de son peuple, aidant les Ilokas à se relever.

Au fil des millénaires, les Veilleurs apaisèrent les tensions entre communautés, créant des alliances durables et favorisant les échanges commerciaux. Graduellement, les Veilleurs transformèrent les peuplades barbares en un peuple marchand et civilisé.

Mais il n'oublièrent pas pour autant les enseignements de l'Augure, et lorsque les premiers navires Egidéens abordèrent les côtes Ilokas, les Veilleurs firent en sorte que les visiteurs soient violemment rejetés à la mer.

Et ils firent de même chaque fois qu'un navire étranger tentait d'aborder les rivages du continent.

C'est ainsi qu'Ilok resta longtemps une terre inaccessible aux autres nations, et que les Ilokas, pourtant fon-

damentalement pacifiques, acquirent la réputation de guerriers primitifs et sanguinaires.

Le déclin

Vers le milieu du dixième siècle, les Veilleurs, dont l'influence dans les communautés Ilokas déclinait, n'eurent d'autre choix que de réformer leur confrérie pour s'adapter à la mondialisation.

L'ordre prit progressivement la forme d'une organisation occulte, dont les membres infiltrèrent les corps politiques, les entreprises et les administrations Ilokas.

Les préceptes de l'ordre furent également assouplis, car, avec la globalisation, il devenait impossible de totalement barrer l'accès du continent aux étrangers. Alors, les Veilleurs se firent plus discrets, usant de leviers politiques pour ralentir l'implantation de Corporations étrangères et limiter l'ingérence des autres nations dans la politique Iloka.

Autant que possible, les Veilleurs continuèrent d'isoler Ilok du reste du monde.

Pourtant l'ordre avait conscience de mener une lutte d'arrière-garde, et ses membres, dont le nombre déclinait chaque année, pensaient vivre les ultimes moments de leur confrérie.

C'est alors qu'éclata la Guerre Totale.

La Prophétie

Lorsqu'en 1158 la bombe annihilait l'Athale, les Veilleurs réalisèrent que l'heure était enfin venue d'ouvrir le reliquaire.

Une congrégation exceptionnelle, probablement la plus importante de-

puis la création de l'ordre, se rassembla dans des catacombes secrètes de Luka, celles-là même qui menaient à l'antique boyau et à sa chambre sacrée.

Entouré de ses frères, la main tremblante, le doyen des Veilleurs brisa le sceau du coffre millénaire, dévoilant son contenu. Une simple tablette de marbre, dont le vieil homme se saisit fébrilement, retirant d'un souffle la poussière accumulée à sa surface, et révélant ainsi un court texte gravé dans la langue originelle de l'Augure, une langue connue seulement des Veilleurs.

Un texte dont le contenu rencontra l'incrédulité de l'assistance.

« Mes lointains frères.

Si, comme je l'espère, ma vision est juste, ce coffre ne devrait être ouvert qu'après une grande catastrophe.

Une autre, pire encore, se produira bientôt.

Le dernier conflit des hommes, celui qui doit les anéantir, est sur le point de débiter. Cette guerre sera portée par une menace à nulle autre pareil, venue du fond des océans, que seuls quelques braves oseront affronter.

Mais leur victoire ne sera possible que sur la terre de nos ancêtres.

En Ilok.

Une lourde tâche vous attend désormais, celle pour laquelle l'ordre fut créé des éons plus tôt.

Fédérez nos frères en préparation du conflit à venir, puis disséminez par le monde.

L'heure venue, trouvez ceux qui se dresseront contre la menace, ceux derrière qui les Hommes se rassembleront.

Alliez-vous à eux.

Et éliminez les avant qu'ils ne triomphent.

Pour sauver votre monde.

Car telle est ma Prophétie. »

La dernière veille

Le choc de la révélation passé, les Veilleurs décidèrent de préparer leur peuple à la guerre annoncée.

Suivant les prescriptions de l'Augure, les membres les plus influents de l'ordre prirent une part active dans l'Unification des peuples Ilokas, indispensable pour assurer une défense efficace du continent. Et il est probable que sans les efforts des Veilleurs, la Fédération n'aurait jamais vu le jour.

Puis, conformément aux directives de la Prophétie, l'ordre dispersa ses membres aux quatre coins d'Aurilla, avec la mission de guetter les signes avant-coureurs du conflit à venir.

Depuis maintenant cinq ans, les Veilleurs attendent patiemment l'arrivée de la menace annoncée par la Prophétie.

Et celle de ceux qu'ils devront trahir...

Le Troisième Axe

Les Tubes

En 1160, Sebu Nato, l'extravagant Directeur des Convois Fédérés imagine le Tube, un concept de tunnel autoroutier subaquatique permettant de relier les continents entre eux.

Ces lignes de transport doivent non seulement permettre à la Corporation de concurrencer le fret aérien, mais surtout de conquérir de nouveaux marchés en Egide et dans l'Empire Keshite, jusque là inaccessibles aux Convois.

Le premier Tube, reliant Katobe en Fédération à Leibn, dans l'Empire Keshite, est inauguré en 1168. Un second, qui connecte cette fois l'Empire à l'Egide, est ouvert deux ans plus tard.

Leur popularité, instantanée, incite Nato à entamer l'ambitieux projet du troisième axe, le plus long, celui qui unira l'Egide à la Fédération.

Prospection

Lorsque le chantier débute en 1171, les procédés de construction des Tubes sont parfaitement rodés, et l'inauguration du troisième axe est prévue pour la fin de l'année 1176. L'assemblage du tunnel aquatique démarre simultanément en Egide et en Fédération, avec l'objectif de réunir les deux sections du Tube à mi-parcours, en plein océan.

Très tôt dans le projet, plusieurs équipes de sondage sont chargées d'identifier un site océanique suffi-

samment stable pour y implanter la plate-forme de jonction. Et c'est au cours de cette campagne d'exploration que, début 1173, l'une des équipes fait une incroyable découverte.

A une profondeur de plus de 4000 mètres, la reconstruction sonar des fonds océaniques révèle la présence d'une organisation géométrique de taille considérable, en partie engloutie sous une épaisse couche de sédiments.

Abysses

Nato, prudent, décide de garder le secret sur la stupéfiante découverte.

Le coefficient d'erreur à cette profondeur étant très important, une nouvelle expédition - équipée cette fois de matériel d'exploration en eaux profonde - est rapidement envoyée sur place pour confirmer l'existence de la structure sous-marine.

A leur grande surprise, les membres de l'expédition découvrent non pas une, mais plusieurs constructions géométriques ensevelies sous plusieurs dizaines de mètres de sédiments. Les incroyables vestiges d'une cité perdue, témoignages d'une antique civilisation, désormais disparue.

Et au cœur de cette cité engloutie trône un édifice pyramidal aux dimensions cyclopéennes, que les membres de l'expédition surnomment rapidement "le Temple".

Le Temple

L'exploration du site, qui débute quelques mois plus tard, révèle que la cité est située sur un plateau océanique plafonnant à une profondeur d'environ 4000 m, là où la plupart des fonds de la région s'abîment à plus de 7000 m sous la surface.

Un plateau qui pourrait être le reliquat d'une ancienne île, autrefois émergée.

L'étude des vestiges engloutis révèle la présence de nombreux édifices en pierre, de dimension humaine, pour la plupart effondrés et rongés par le temps. Leur datation suggère

que la cité est contemporaine du Cataclysme, une antiquité telle qu'aucun débris exploitable ne permet de déterminer les origines de la cité.

Les ingénieurs des Convois envisagent désormais d'employer du matériel de forage en eaux profondes pour pénétrer dans la seule structure encore intègre.

Dans le Temple.

Ils espèrent en tirer des enseignements sur la mystérieuse civilisation qui peuplait autrefois la cité.

Ils ne s'imaginent pas à quel point.

Le Dernier Rempart

Guerre Totale

En 1157, la Guerre Totale fait rage à la surface d'Aurilla.

Et quelques mois seulement après la capitulation de l'Egide, l'Athale reporte son attention sur l'Empire Keshite. En plein cœur de l'hiver, l'armée Athaléenne débarque sur la côte ouest de Sühl et y établit une tête de pont pour envahir le continent.

Mais le conflit s'enlise rapidement en bordure du Grand Désert, et l'armée Keshite exploite les particularités géographiques et climatiques du Saag de Nib pour tenir en respect le rouleau-compresseur Athaléen.

C'est une guerre d'escarmouches désespérées, avec d'un côté les bataillons hyper-technologiques de l'Athale, où les exoarmures servent de fer-de-lance à des troupes lourdement armées, et de l'autre les petites unités Keshites, légères et mobiles, adeptes des frappes rapides et furtives.

Et pour la première fois de leur histoire, Keshites et Suleks meurent en frères d'armes face à un ennemi commun, pour qui chaque pouce de terrain gagné l'est au prix de coûteuses vies.

Résistance

Le succès de leur résistance, les Keshites le doivent en partie aux renseignements transmis par la CERP, qui leur permettent de régulièrement

conserver un coup d'avance sur l'Athale.

Pourtant, sur le long terme, la puissance de l'armée Athaléenne voue la résistance Keshite à l'échec. Une situation dont sont bien conscients l'Empereur et son état-major. Mais leur objectif n'est pas de vaincre sur le continent.

Juste de gagner du temps.

Par delà les océans

En 1155, lorsque que la Guerre Totale éclate, une délégation Sihns se présente au palais Impérial pour solliciter une audience privée avec l'Empereur.

L'entretien ne dure que quelques heures, mais lorsque les émissaires de l'ordre quittent la capitale Keshite, l'Empereur a déjà pris sa décision : sa nation, qui n'est pas encore la grande puissance militaire qu'elle deviendra après la guerre, se tiendra en retrait du conflit entre l'Athale et l'Egide.

Car les Sihns l'ont averti : tôt ou tard, l'Athale se retournera contre l'Empire, et les Keshites doivent employer ces quelques mois de répit à consolider leur armée et se préparer au conflit.

Et tandis que l'Empereur prend publiquement la parole pour annoncer sa décision et appeler à l'union nationale, une seconde délégation Sihns navigue déjà vers Ilok.



Les accords conclus entre les Sihns et les Ilokas restent un mystère, mais lorsque la délégation revient sur Sùhl, c'est à bord d'un navire marchand chargé d'une impressionnante cargaison d'isotopes radioactifs particulièrement instables. Et c'est dans le Sud-Est du continent, dans le Saag d'Abai, que le navire accoste.

A proximité d'un centre de recherche militaire ultra-secret, où une armée de scientifiques Keshites travaillent nuit et jour pour achever le plus fantastique arsenal nucléaire jamais créé.

Le feu aux poudres

A l'été 1158, l'Empereur, désormais systématiquement accompagné d'une escorte Sihn, fait une apparition publique à Ségul pour revigorer une nation désespérée.

Il n'y survivra pas : le SPZ, informé de l'événement, infiltre un assassin dans la capitale qui parvient à exécuter l'Empereur d'un tir en pleine poitrine. L'Athale espère ainsi suffisamment déstabiliser l'Empire pour prendre un avantage décisif dans le conflit.

C'est exactement l'inverse qui se produit.

Le fils aîné de l'Empereur, Alham Laun-Seh, se retrouve propulsé aux commandes de l'Empire à l'âge de 17 ans, quelques jours seulement après le décès de son père.

Et sa première décision est prise sous coup de la douleur et de la rage : contre l'avis de ses généraux, qui estiment que l'arsenal nucléaire n'est pas encore totalement prêt, le jeune Empereur ordonne le tir d'ogives furtives sur l'Athale.

La nuit du 3 Juillet 1158, le ciel du Saag d'Abai s'illumine de centaines de traits de lumière.

Moins de deux heures plus tard, un déluge de feu s'abat sur l'Athale.

Annihilation

Ce qu'il se passe alors, personne ne l'explique.

Les ogives Keshites ne sont normalement rien d'autre que des bombes sales, essentiellement conçues pour disperser des milliards de particules extrêmement radioactives et mortelles sur un large périmètre, et capables, au mieux, de raser une cité.

Pourtant, à la plus grande stupéfaction de l'état-major Impérial, l'Athale est totalement annihilée.

L'accident

Alors que les ogives nucléaires Keshites vaporisent les principales cités Athaléennes, le reste du continent est noyé sous un déluge électromagnétique qui met hors d'usage la plupart du matériel électronique du territoire.

Instantanément, la totalité des centrales électriques de l'Athale cessent de fonctionner, y compris celles qui alimentent le réacteur secret de G&K.

Dans un flash silencieux, le trou noir artificiel, soudainement libéré de son champ de confinement, dévaste le continent Athaléen.

Et ironiquement, ce sont les particules radioactives de l'arsenal nucléaire Keshite qui, en contaminant durablement l'Athale, accèdent à la thèse d'une bombe apocalyptique.



Aujourd'hui

Aujourd'hui, rares sont ceux qui connaissent les causes réelles de l'Annihilation.

Seule la CERP, qui a recueilli des transfuges de G&K durant la guerre, à conscience du rôle du réacteur dans la catastrophe, et cette information est tenue confidentielle par les plus hauts membres de l'organisation.

Les services de renseignement Egi-déens, qui, à la fin de la guerre, ont eu accès aux relevés radars des occupants Athaléens, sont informés des

tirs d'ogives Keshites et pensent l'Empire responsable de l'Annihilation. Mais, une fois de plus, cette information est classifiée au plus haut niveau.

Quand aux Ilokas, qui n'étaient pas encore réunis sous la bannière de la Fédération, les relevés radars des tirs Keshites se sont perdus dans les limbes administratives de l'Unification.

Mais qui sait ?

Peut-être que l'un de ces rapports repose quelque part dans les archives oubliées d'un camp militaire Fédéré, attendant d'être redécouvert ?

Le Survivant

L'accident Psionique

La nuit du 2 Septembre 1171, un District entier de Tyrse est dévasté par une soudaine explosion d'énergie.

L'enquête, menée par les SSE, expose rapidement les dessous de la catastrophe : depuis plusieurs années, une entreprise Egidéenne de biotechnologies, Gentech, se livre dans le plus grand secret à des expériences eugéniques destinées à développer des pouvoirs Psioniques chez l'homme. Et c'est l'un de ses cobayes, un certain Kahn Kessler, qui est responsable de l'accident.

Les SSE découvrent que la veille du drame, Kessler parvient à s'échapper du centre de recherche dans lequel il est détenu, avant de s'enfuir dans les rues de Tyrse. Son évasion est découverte moins d'une heure plus tard par les scientifiques de Gentech, et trois équipes d'intervention armées sont immédiatement lancées à sa poursuite.

C'est vers deux heures du matin, au cœur du 12ème District, que l'une de ces équipes retrouve Kessler. Un affrontement éclate, et Kessler, acculé, déclenche dans un réflexe d'auto-défense une onde de choc Psionique qui dévaste le quartier. L'explosion l'emporte lui, ses poursuivants et plusieurs milliers d'innocents.

Or, si les rapports officiels ne mentionnent aucun survivant, la réalité est pourtant bien différente.

Epicentre

Les secours qui parviennent les premiers à l'épicentre de l'onde de choc découvrent, stupéfiés, un corps intact au milieu des décombres : Kessler, contrairement à la version officielle, est inconscient, mais bien vivant.

Les SSE, arrivés sur place quelques minutes plus tard, pressentent immédiatement qu'il existe un lien entre le survivant et la catastrophe. Ils sécurisent le périmètre et s'assurent que les rares témoins de la scène gardent le silence.

Kessler, lui, est sédaté, puis discrètement transporté dans un service de réanimation.

Espionnage industriel

Organic Industries est la première Corporation Keshite du secteur des cybertechnologies. C'est une entreprise extrêmement respectée et influente dans l'Empire, dont les dirigeants sont très proches de la famille Impériale. Mais c'est surtout une Corporation extrêmement opportuniste, et qui pratique l'espionnage et le terrorisme industriel de façon extrêmement agressive.

Depuis de nombreuses années, Organic implante un peu partout dans le monde des agents opérationnels – souvent augmentés par la cybertechnologie – qu'elle emploie régulièrement à l'encontre de ses concurrents dans des opérations d'espionnage, de sabotage ou de vol de données.

Et c'est grâce à ce réseau de Cyberagents, particulièrement bien infiltrés auprès des forces de l'ordre Egidéennes, que la Corporation découvre l'existence d'un survivant à l'accident Psionique.

Intriguée, la direction d'Organic ordonne à ses agents implantés sur Tyrsa de s'emparer du survivant.

Exfiltration

La nuit du 7 Septembre 1171, un véhicule à technologie MHD atterrit discrètement sur le toit de l'hôpital du 12ème District de Tyrsa.

Trois Cyberagents d'Organic s'en extraient et prennent la direction du service de réanimation. Profitant de l'effet de surprise, ils neutralisent les forces de l'ordre en poste devant la chambre de Kessler, puis s'emparent du Psionique - encore sous l'effet de drogues incapacitantes - avant de prendre la fuite dans leur véhicule MHD.

Moins d'une heure plus tard, ils atteignent un aéroport privé, depuis lequel ils s'envolent avec leur otage en direction de l'Empire Keshite.

Confrontation

Kessler reprend conscience lors du vol. Menotté, l'esprit encore embrumé, il découvre face à lui un homme au corps bardé d'augmentations cybernétiques, qui le tient en joue de son APEX.

Par le hublot, le Psionique constate que l'avion, qui évolue à haute altitude, survole une vaste étendue de sable dont les dunes se découpent sous la lumière rasante de l'aube. Il réalise alors que l'aéronef dans lequel il est retenu prisonnier survole l'espace aérien Keshite.



Les événements qui suivent restent confus, la boîte noire de l'avion n'ayant jamais vraiment permis de déterminer les circonstances exactes du crash de l'avion.

L'enregistrement, sur lequel plusieurs coups de feu sont audibles, laisse penser qu'un violent combat s'est engagé entre Kessler et les Cyberagents. L'un des tirs aurait alors déchiré l'habitacle, provoquant la décompression explosive de la cabine et la perte de conscience des passagers, suivie, quelques instants plus tard, du crash de l'avion.

Le crash

Les équipes d'Organic dépêchées sur le site de l'accident ne découvrent aucun survivant. De minutieuses recherches permettent de retrouver quelques rares débris du corps de Kessler, immédiatement rapatriés dans l'un des laboratoires de la Corporation pour y être séquencés.

Et les résultats laissent les scientifiques d'Organic perplexes.

Car, si plus de 99% du génome du Psionique semble identique à celui d'un être humain ordinaire, les chercheurs constatent la présence de fréquentes mutations dans des gènes normalement inactifs. Ils découvrent aussi plusieurs séquences génétiques surnuméraires, vraisemblablement artificielles.

Mais le plus surprenant reste la double duplication du génome de Kessler, une hyper-redondance génétique totalement inexplicable.

Aujourd'hui

Depuis deux ans, les chercheurs d'Organic implantent les altérations génétiques de Kessler dans le génome de Cyberagents volontaires, avec l'es-

poir d'induire l'apparition de capacités Psioniques.

Et début 1173, l'un des sujets manifeste pour la première fois de stupéfiantes capacités télékinétiques. La puissance de ces pouvoirs reste pour le moment très modeste (et leur utilisation épuisante), mais Organic semble sur la bonne voie pour recréer les Psioniques de Gentech.

La Corporation envisage désormais de modifier systématiquement le gé-

nome de ses Cyberagents pour leur octroyer des capacités Psioniques. Pour le moment, ces nouveaux supersoldats, surnommés "Psions", sont encore rares et ne sont déployés que sur des opérations névralgiques.

Les chercheurs d'Organic, eux, tentent maintenant de reproduire l'hyper-redondance génétique de Kessler.

Car, ils en sont convaincus, cette étape est la clef pour libérer la totalité du potentiel Psionique chez l'homme...

Les Sihns

L'école de la discipline

Les Sihns sont, pour leur immense majorité, d'origine Keshite ou Sulek, et exclusivement de sexe masculin. La plupart d'entre eux sont des orphelins, confiés à l'ordre à l'âge de 7 ans, en accord avec le traité de 563.

Dès leur arrivée à la Citadelle, les jeunes recrues entament une longue et rigoureuse formation destinée non seulement à transcender leurs aptitudes physiques et mentales, mais surtout à éteindre toute forme de manifestation émotionnelle. Car, selon les principes millénaires de l'ordre, ce n'est que lorsqu'un Sihns est totalement dénué d'émotions qu'il peut atteindre ses pleines capacités de concentration. La formation Sihns est ainsi l'une des plus dures et des plus aliénantes au monde, et il n'est pas rare que des apprentis tentent de mettre fin à leurs jours pour s'y soustraire.

A l'issue de longues années d'une discipline exigeante, les novices qui parviennent à l'âge adulte se confrontent à une série d'épreuves destinées à s'assurer que leurs aptitudes physiques et analytiques sont dignes des standards de l'ordre.

Ceux qui échouent sont déçus. Ils cultiveront les terres de la Citadelle ou participeront aux tâches d'intendance pour le reste de leurs jours.

Les autres rejoignent le prestigieux ordre des Sihns.

Allégeance

A la fin de la Guerre Totale, les membres de l'ordre, qui vivaient jusqu'alors reclus leur Citadelle du désert de Nib, décident brusquement d'essaimer à travers le monde.

Les Sihns se rapprochent de nombreuses personnalités influentes d'Aurilla, à qui ils prêtent allégeance en contrepartie d'une rente versée à l'ordre. Officiellement, c'est un moyen d'équilibrer des ressources financières déclinantes de la Citadelle, mais certains suspectent l'ordre de motivations moins avouables.

Néanmoins, rares sont ceux qui refusent de s'adjoindre les services d'un Sihns : ils sont tout à la fois des conseillers avisés, des négociateurs redoutables, des diplomates talentueux, des érudits aux connaissances encyclopédiques, des analystes hors pairs et les meilleurs maîtres d'armes dont on puisse rêver.

Un fois lié, un Sihns fait toujours preuve d'une indéfectible loyauté, endossant le rôle de majordome et de garde du corps de son employeur. Et il n'est pas rare que certains binômes dépassent cette relation de subordination et deviennent de proches confidents ; parfois, même, une connexion presque fusionnelle se développe entre le Sihns et son employeur.

Une relation qui, à défaut d'être parfaitement équilibrée, est au moins mutuellement profitable.

Eminences grises

Aujourd'hui, il est de plus en plus fréquent de croiser une célébrité, un homme politique ou un exécutif Corporatiste accompagné d'un membre de l'ordre.

Cette proximité avec les personnalités publiques et les décideurs permet aux Sihns d'accéder à quantité de renseignements confidentiels, qu'ils n'hésitent pas à collecter et à transmettre à la Citadelle. Et au cœur du désert, quelques uns des meilleurs analystes de l'ordre occupent leurs journées à trier, compiler, analyser et mettre en relation ces données.

Car rares sont ceux qui en ont pleinement conscience, mais en liant ses Sihns aux personnalités influentes d'Aurilla, le Sihnarque, l'énigmatique maître de l'ordre, place ses pions sur l'échiquier mondial depuis quinze ans.

Avec un seul but, celui d'obtenir une photographie aussi claire, précise et instantanée que possible de la géopolitique planétaire.

Amnésie

Les Sihns, et c'est l'un de leurs secrets les mieux gardés, ont développé depuis des siècles de puissantes méthodes de contrôle de l'esprit et de sujétion. Une combinaison d'hypnose et de décoctions hallucinogènes leur permet de littéralement occulter des pans entiers de la mémoire d'un sujet, puis d'y implanter des informations ou des ordres. Les Sihns peuvent ensuite activer ces implants mémoriels en exposant le sujet à une succession synchronisée de sons et d'images.

Et si certains individus programmés par l'ordre sont de simples véhicules pour la collecte ou le déplacement de renseignements sensibles, d'autres sont de véritables bombes à retarde-

ments. Car une fois activés, ces sujets se transforment en de parfaits assassins, dénués d'états d'âmes et prêts à tout pour accomplir la mission implantée dans leur esprit.

Y compris à sacrifier leur propre vie.

Agents dormants

Régulièrement, des hommes et des femmes disparaissent mystérieusement un peu partout à la surface de la planète. Ils réapparaissent parfois quelques années plus tard, totalement amnésiques, mais persuadés d'avoir été enlevés par des êtres venus d'ailleurs.

Et, comme le suggèrent les recherches de la CERP, ce phénomène existe depuis de nombreux siècles. Pourtant, contrairement à ce que leurs membres imaginent, l'origine de ces enlèvements est loin d'être le fait d'une civilisation étrangère à l'humanité.

Car depuis des temps immémoriaux, les Sihns procèdent un peu partout dans le monde à des enlèvements de sujets qu'ils conditionnent puis relâchent quelques années plus tard, amnésiques, prêts à être activés pour servir les desseins de l'ordre.

Au fil des siècles, ces agents dormants ont constitué le bras armé des Sihns en dehors de la Citadelle, leur permettant d'intervenir discrètement dans les grands moments historiques d'Aurilla.

Et aujourd'hui, ce réseau d'agents dormants est plus vaste que jamais.

Mais son étendue réelle est encore largement sous-estimée par les membres de l'ordre eux-mêmes. Car tout au long de sa formation, chaque Sihns fait aussi l'objet, à son insu, d'un conditionnement progressif.

Et seul le Sihnarque connaît les ordres implantés dans l'esprit de ses fidèles.

L'attente

En 1173, les Sihns sont infiltrés au plus haut niveau de la plupart des gouvernements et Corporations. Ils forment désormais un réseau de renseignement unique, capable de capter en temps réel les fluctuations géopolitiques mondiales pour le compte du Sihnarque.

Et en cas de besoin, les agents dormants implantés un peu partout sur Aurilla peuvent être instantanément mobilisés pour déstabiliser les infrastructures planétaires.

Il suffirait simplement que le Sihnarque le décide.

Mais qu'attend-il ?

Et pourquoi ?

Le Septieme Sous-Sol

Tyrse, 1173.

Le jeune homme ajusta les plis de son dispendieux costume avant de franchir le pas de l'ascenseur réservé aux membres du comité de direction. Il prit une profonde inspiration, puis pressa le bouton du vingt-septième étage. Les portes se refermèrent dans un chuintement sourd, et la cabine entama l'ascension de l'imposant gratte-ciel.

A mi-course, il sortit une clef ouvragée de l'une de ses poches, qu'il enficha dans la serrure du panneau de contrôle. La cabine s'immobilisa dans un craquement métallique, et, un court instant de flottement plus tard, l'écran digital afficha une nouvelle destination.

Le niveau -7.

Un étage auquel seuls quelques employés triés sur le volet avaient accès.

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



Les portes de la cabine s'ouvrirent sur une antichambre circulaire plongée dans la pénombre. La pièce était dotée d'une unique issue, surplombée d'une caméra à l'œil rivé sur l'ascenseur. Le jeune homme s'avança vers la porte opposée, qui glissa sur le côté avec un bruit étouffé, révélant un sas de décontamination. Sur sa droite, plusieurs combinaisons de protection biologique étaient alignées contre la cloison.

Il en revêtit une, s'assurant avec soin de son étanchéité, puis franchit le sas.



-Alors Inger, qu'ont-ils décidé ?

Engoncé dans sa combinaison, Inger prit un bref instant pour observer son interlocuteur : un homme âgé, grand, plutôt mince, la peau blafarde, l'air fatigué, et des yeux bleus qui trahissaient ses origines... un Athaléen.

Le vieil homme, atteint depuis quelques années d'un grave syndrome d'immunodéficience, était désormais contraint de vivre confiné dans des appartements aseptisés. C'est le jeune Inger qui, depuis trois ans, le représentait aux réunions du comité exécutif de G&K.

-Ils reconduisent le budget pour six mois. Mais les analyses prospectives ont fait grincer pas mal de dents, en particulier Emerich. Il faudra réévaluer nos dépenses, sans quoi nos crédits pourraient être restreints l'année prochaine.

-Non. Le projet perdurera, faites moi confiance.

-Je n'en suis pas aussi certain, cela fait cinq ans qu'aucun résultat n'est sorti de nos labos, et vous n'êtes plus...

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

Irven Häll

En 1158, l'essentiel des infrastructures et des membres dirigeants de G&K industries disparaissent avec l'Annihilation. Décapitée, la Corporation se restructure tant bien que mal à partir de ses filiales Egidéennes et Keshites, et un nouveau comité de direction, composé d'une dizaine de prestigieux exécutifs, est formé pour remettre l'entreprise sur pied.

Le membre le plus brillant - mais aussi le plus énigmatique - de ce nouveau comité est un homme d'affaire d'une soixantaine d'années, fringant, à l'esprit vif et acéré, qui répond au nom d'Irven Häll. Ses origines exactes font l'objet de nombreuses spéculations, et certains le soupçonnent même d'être un transfuge qui exerçait autrefois des fonctions élevées en Athale.

Et s'il y a bien une part de vérité dans ces rumeurs, celles-ci sont pourtant très en dessous de la réalité.

Häll est tout simplement le dernier membre vivant du Directoire, l'instance dirigeante de l'Athale responsable de la Guerre Totale.

Le programme secret

Les moyens par lesquels le vieil homme est parvenu à échapper à l'Annihilation, puis à rejoindre la nouvelle direction de G&K, sont mal connus.

Toujours est-il qu'entre 1159 et 1162, Häll joue un rôle pivot dans la restructuration de G&K, et ses conseils avisés permettent à la Corporation de rapidement renouer avec des positions bénéficiaires en Egide et dans l'Empire Keshite.

En 1163, le vieil homme, qui compte désormais parmi les membres les plus influents du comité de direction, prend la tête de plusieurs programmes clefs

de l'entreprise. Usant de son influence, Häll parvient à convaincre ses pairs d'initier un programme secret d'exploration de l'Athale. L'objectif affiché est de se réapproprier des technologies perdues lors de l'Annihilation.

Avec l'accord des autres membres du comité de direction, Häll fonde un département de recherche dédié spécifiquement au projet d'exploration, dont il assume la supervision. Capitalisant sur le savoir-faire technologique de G&K, les scientifiques du programme consacrent deux longues années à la conception de drones dotés d'un blindage électromagnétique capable de supporter les conditions environnementales de l'Athale.

Et le 15 Janvier 1165, les premiers drones opérationnels sont déployés sur la côte Est du continent irradié.

Exploration

Malgré leur blindage, l'électronique des drones n'est pas en mesure de résister longtemps aux terribles radiations, et la plupart sont victimes de défaillances majeures quelques heures seulement après leur déploiement.

Cette courte fenêtre de temps se révèle pourtant suffisante pour permettre à quelques unités de rejoindre leur objectif, dont Häll lui-même a fourni les coordonnées : un centre de recherche militaire Athaléen.

Les drones en explorent les ruines durant trente longues minutes avant que l'un d'entre eux n'en ressorte avec d'étranges capsules de verre et d'acier. La plupart sont brisées, mais certaines contiennent encore un liquide translucide, semblable à de l'eau. Et les analyses des scientifiques de Häll confirment rapidement la nature de la substance : malgré une détérioration importante, conséquence des terribles radiations Athaléennes, les mysté-

rieuses ampoules renferment une simple suspension aqueuse, dans laquelle baignent des molécules d'une complexité inouïe.

Des composés nanotechnologiques.

Rétro-ingénierie

En 1173, les nanomatériaux dits «inertes» sont extrêmement banals sur Aurilla : ce sont le plus souvent des polymères synthétiques - comme des nanotubes de carbone ou des céramiques - fréquemment employés dans de nombreux produits de l'industrie textile, automobile ou médicale.

En revanche, les nanotechnologies dites «actives» - c'est à dire capables d'exercer une fonction - relèvent encore de domaines de recherches exploratoires, dont l'enjeu est, tout simplement, de créer des machines moléculaires.

Des nanites.

Et alors que les chercheurs du monde entier essayent toujours de concevoir des nanomachines, Irven Häll entre en possession de celles élaborées par l'Athale peu de temps avant l'Annihilation.

Leur rétro-ingénierie se révèle toutefois particulièrement complexe, et il faudra plus de deux ans de travail acharné - et tout le savoir-faire de G&K dans l'assemblage monomoléculaire - pour que les scientifiques de Häll parviennent à reproduire des nanites fonctionnelles.

Un exploit technique, dont le comité de direction de G&K ne sera pourtant jamais informé.

Car, si, 8 ans plus tôt, Häll a rejoint l'unique Corporation capable d'explorer l'Athale et de synthétiser des na-

nites, ce n'est peut-être pas totalement par hasard...

Les nanites

Au moment de l'Annihilation, la technologie des nanites Athaléennes est déjà une réalité depuis près de 5 ans. Et c'est Häll, alors membre du Directoire, qui dirige le programme de recherche en nanotechnologies militaires.

Pourtant, si l'essentiel des nanites Athaléennes sont développées dans une perspective militaire, Häll, lui, a une idée bien différente en tête. Car son ambition est tout simplement d'exploiter le potentiel quasi-illimité des nanites pour stopper son vieillissement, et atteindre une forme d'immortalité.

En 1157, soit un an avant l'Annihilation, l'une des équipes de recherche de Häll conçoit un sérum nanotechnologique capable d'inverser le vieillissement cellulaire in vitro. Son efficacité chez l'homme reste toutefois incertaine, car les scientifiques craignent que les nanites ne soient attaquées par le système immunitaire de l'hôte, ce qui, sur le long terme, en neutraliserait les effets.

Mais Häll, alors âgé de 73 ans, décide de passer outre ce risque et entame son traitement de jouvence.

Annihilation

Quelques jours seulement avant que l'Athale ne soit annihilée, Häll prend précipitamment la fuite et se réfugie en Egide.

Echappant aux Purges, il parvient, par d'habiles manœuvres, à intégrer le nouveau comité de direction de G&K Industries. Et cette Corporation n'est pas choisie par hasard : c'est la seule qui dispose du savoir-faire technolo-

Les nanites Athaléennes

Les nanites conçues en Athale sont des machines monomoléculaires qui peuvent être programmées pour altérer presque n'importe quelle fonction biologique animale. Sous l'autorité de Häll, les scientifiques Athaléens ont ainsi développé divers sérums injectables capables par exemple de décupler la force physique, d'abolir la fatigue, de neutraliser la douleur ou de régénérer les tissus organiques. La nanotechnologie permet également de concevoir des poisons puissants, indétectables, et dont les effets peuvent être immédiats ou différés.

Quelques prototypes de nanites ont été employés durant la Guerre Totale pour accroître les capacités opérationnelles de certaines troupes d'élite Athaléennes, ou dans le cadre d'opérations d'assassinat menées par le SPZ. Aujourd'hui quelques rarissimes capsules de nanites auto-injectables circulent sur le marché noir à des prix toujours exorbitants. Quelques exemples de nanites sont présentés ci-dessous (le MJ est libre de s'en inspirer pour créer des nanites adaptées à ses besoins) :

Sérum de force (Grade : M ; 15 000 ECU) : octroie au personnage une VIG=6 durant 3D6 heures. Tous les attributs secondaires du personnage bénéficient des effets du sérum.

Sérum de régénération (Grade : M ; 30 000 ECU) : permet de récupérer une case de dégât physique toutes les 5 minutes, indépendamment de leur gravité. Les effets du sérum durent 3D6 heures.

Sérum anti-douleur (Grade : M ; 10 000 ECU) : annule tous les malus liés aux dégâts Physiques et Choc pour 3D6 heures.

Sérum neurotoxique (Grade : M ; 15 000 ECU) : un poison extrêmement violent (VIR=30, FREQ.=Tour, PU=5D6[P]).

gique permettant à la fois d'envisager l'exploration de l'Athale et de synthétiser les nanites.

C'est grâce à l'expédition de 1165, que Häll parvient à récupérer des échantillons de son sérum de longévité. Deux ans plus tard, ses scientifiques reproduisent enfin les nanites, permettant enfin au vieil homme, désormais âgé de 83 ans, de reprendre son traitement.

Une décision radicale

Häll découvre très vite un effet secondaire inattendu de son sérum : non seulement les nanites stoppent les effets du vieillissement, mais elles provoquent en plus son rajeunissement. Et en 1169, malgré un âge avancé de 85 ans, le vieil homme en paraît désormais 20 de moins.

Mais, après deux ans de traitement, Häll fait face à une nouvelle complica-

tion : comme le soupçonnaient les scientifiques Athaléens, son système immunitaire attaque violemment les nanites, neutralisant leur action. Alors, pour maintenir les effets du sérum, Häll n'a d'autre alternative que de se soumettre à un traitement immunosuppresseur extrêmement sévère. Une décision qui le met à la merci de n'importe quelle infection, même la plus bénigne...

Häll, qui déclare souffrir d'un grave et soudain syndrome d'immunodéficience, adapte son mode de vie et fait aménager des locaux aseptisés dans les sous-sols du siège social de Tyrse. Il troque ainsi sa liberté contre une immortalité toute relative.

Désormais confiné dans l'atmosphère stérile de ses appartements, il confie à un jeune et brillant technocrate du nom d'Inger Den Estin la mission de le représenter aux sessions du conseil de direction de G&K.

Piratage

«Le 18 Aout 1173, la sécurité du site abritant les Banques Génétiques Egidéennes a été compromise. Les intrus, des mercenaires expérimentés, probablement à la solde d'une superpuissance, ont eu accès à l'intégralité des séquences ADN des citoyens Egidéens. A ce jour, aucune organisation n'a encore revendiqué l'opération.»

La libre circulation de ces données, et les dérives potentielles liées à leur utilisation font froid dans le dos... nous savons par exemple que le clonage humain est désormais maîtrisé par certaines Corporations.

Le grand public ignore encore les détails de ce piratage, et toutes les informations afférentes sont, pour le moment, tenues confidentielles.

Et elles le resteront tant que les données n'auront pas été récupérées... ou utilisées.»

Extrait d'un briefing des Sections Spéciales d'Enquête. Agent Doyle Rhys, 1173.

A l'été 1173, un groupuscule de mercenaires d'élite parvient à s'introduire dans les serveurs des Banques Génétiques Egidéennes, et à s'emparer des fichiers de séquences ADN de la totalité des citoyens Egidéens (le MJ trouvera les détails de cette opération dans le scénario "Entropie"). Les autorités, dépassées par l'ampleur de l'événement, gardent l'affaire secrète pour éviter un scandale public.

Les données dérobées, quant à elles, sont remises par les mercenaires au commanditaire de l'opération.

A Irven Häll.

Domination

A l'été 1173, Häll dispose non seulement d'une technologie capable d'altérer n'importe quelle fonction biologique, mais aussi de l'ensemble des séquences ADN des citoyens Egidéens.

Et dans les mois qui suivent, de nombreuses personnalités Egidéennes tombent sous l'influence de Häll, infectées par des nanites programmées pour altérer spécifiquement leur génome. Leur inoculation est une simple formalité : les nanites sont inodores, incolores et volatiles.

Les machines moléculaires sont rapidement attaquées par le système immunitaire de la victime, puis éliminées par les voies naturelles en quelques jours. Mais ce laps de temps est suffisant pour modifier profondément le patrimoine génétique de l'hôte et programmer une pathologie mortelle. Les victimes n'ont alors pas d'autre choix que d'obéir aux ordres de Häll, seule personne en mesure de leur fournir l'antidote. Et pour asseoir son emprise, l'occupant du niveau -7 provoque souvent chez ses victimes des pathologies supplémentaires, non létales mais généralement très invalidantes.

Ainsi, la soudaine photosensibilité de Tobias Sullivan, le Gouverneur de Tyrse et Président de l'Assemblée Egidéenne, apparaît tout à coup beaucoup moins mystérieuse.

Aujourd'hui

Au cours de la seconde moitié de 1173, de nombreux Egidéens influents, empoisonnés aux nanites, sont contraints d'obéir aux directives de Häll pour ne pas périr de « mort naturelle ». Ainsi, depuis ses locaux aseptisés, Häll tisse lentement une toile qui devrait rapidement lui assurer un contrôle quasi-total de l'Egide. Mais son ambition démesurée ne s'arrête pas là, car c'est bien le monde qu'Irven souhaite conquérir.

Il lui faudra alors démarrer un nouveau conflit global, comme il le fit vingt ans plus tôt avec l'Athale, en déclenchant la Guerre Totale.

Revelations Majeures

Les trois chapitres qui suivent dévoilent l'ensemble des coulisses de l'univers de jeu. Ils apportent des réponses explicites aux questions soulevées dans les révélations mineures, et le MJ y trouvera une description détaillée des relations entre les principales factions de Point Zéro.

L'Echiquier

*Les Psioniques sont nombreux.
Très nombreux.*

*Ils sont puissants.
Très puissants.*

*Et ils ont peur.
Très peur.*

Généralités

Les Psioniques sont présents sur toute la surface d'Aurilla, sans distinction de genre ou d'origine ethnique, avec une fréquence d'apparition de l'ordre d'un à deux pour cent mille individus. Ainsi, en 1173, un peu moins de dix mille Psioniques existent dans le monde.

L'Homme semble être la seule espèce du règne animal à avoir développé des pouvoirs psychiques. En règle générale, ces facultés se manifestent pour la première fois à l'adolescence, le plus souvent sous le coup d'une vive émotion. Incompris et sans repères, la plupart des jeunes Psioniques sont tentés de cacher leurs pouvoirs, qu'ils contrôlent difficilement. Certains, plus turbulents, en abusent au cours d'errements juvéniles, tandis que les plus fragiles sombrent dans l'isolement ou l'aliénation.

Mais tôt ou tard, ces manifestations attirent l'attention de Psioniques éveillés, qui approchent les adolescents pour leur révéler leur véritable nature.

Et celle du Crédo.

Le Crédo

Un Psionique qui manifeste ses premiers pouvoirs se voit rapidement confronté à deux alternatives : adhérer au Crédo ou mourir. L'immense majorité qui choisit de vivre découvre alors les dessous d'un univers feutré, dans lequel la discrétion la plus totale est de rigueur.

Car tel est le Crédo, la règle unique, inviolable et millénaire à laquelle se conforment tous les Psioniques : préserver à tout prix le secret de leur existence. Et les rares dissidents qui tentent de s'y soustraire sont impitoyablement pourchassés et éliminés par leurs semblables.

Parmi ceux qui se plient au Crédo, les Psioniques les plus réservés - ou les plus craintifs - choisissent parfois de se fondre dans la société humaine pour y vivre une existence aussi ordinaire que possible. Le Crédo leur impose alors de dissimuler leur véritable nature, à tout jamais.

Les autres - les plus fous, courageux ou ambitieux - s'affrontent secrètement dans une partie d'échecs planétaire, dont le seul objectif est la domination de l'humanité.

L'Echiquier

Depuis des temps immémoriaux, les Psioniques interfèrent avec la géopolitique d'Aurilla : pour eux, les quatre continents et leurs peuples ne sont que les pièces d'un vaste Echiquier, sur lequel ils s'affrontent sans se

Les facultés Psioniques

Les pouvoirs des Psioniques sont innés, et il leur est strictement impossible d'en acquérir de nouveaux au cours de leur existence. Ils développent en revanche une maîtrise de plus en plus fine de leurs facultés avec l'expérience.

Leurs manifestations, extrêmement variées, recouvrent les domaines des manipulations télékinétiques, du contrôle de l'esprit et de la clairvoyance. Si la plupart des Psioniques ne disposent que d'un seul pouvoir, les plus puissants en maîtrisent parfois plusieurs, le plus souvent du même domaine. Aucun Psionique en vie en 1173 ne les contrôle tous.

Tous les Psioniques, sans exception aucune, peuvent instinctivement libérer une explosion d'énergie psychique capable, comme ce fut le cas lors de l'accident Kahn Kessler, de dévaster une cité.

Voir plus.

Et les scientifiques de la CERP se trompent lorsqu'ils affirment qu'une intervention non humaine fut nécessaire pour pulvériser une lune. Mais ceci est une autre histoire, qui sera contée un peu plus tard.

Reste que cette violente débauche d'énergie est non seulement extrêmement dangereuse pour le Psionique et son entourage, mais en plus strictement prohibée par le Crédo. Et quiconque en ferait publiquement usage - quand bien même il survivrait à l'explosion d'énergie - trahirait le secret millénaire de l'existence des Psioniques, et serait alors impitoyablement pourchassé et éliminé par ses semblables.

soucier des enjeux humains. Ainsi, nombre de conflits ont été initiés et entretenus par les Psioniques pour assouvir leur soif de pouvoir, et il suffit de revoir la chronologie d'Aurilla pour prendre la mesure de leur influence dans l'Histoire mondiale.

Certains y chercheront une explication rationnelle.

Il n'y en a pas.

Les Psioniques agissent simplement par jeu, manipulant froidement l'humanité pour accroître leur influence individuelle.

Car c'est bien de cela dont il s'agit : d'influence.

Sur ce grand Échiquier, chaque Psionique cherche à progresser le long d'une subtile hiérarchie, qui se mesure par l'étendue de leur emprise politique, économique ou militaire. Et au fil des âges, les plus puissants et influents d'entre eux ont parfois réussi à

contrôler des peuplades, voir des nations entières.

Mais depuis l'avènement de l'ère moderne, les Psioniques sont contraints de revoir leurs méthodes. Car aujourd'hui, une personne ordinaire est parfois aussi habile dans l'art de la manipulation qu'un Psionique, et le temps où il était possible d'influencer un simple chef de guerre pour remporter un conflit est révolu. Il faut désormais assujettir les décideurs politiques, contrôler les canaux médiatiques, canaliser les flux économiques et manipuler l'opinion publique pour s'assurer la domination totale d'un peuple.

Et les affrontements entre Psioniques, inévitables, aussi ont changé d'échelle. Les conflits ethniques d'autrefois cèdent désormais la place aux guerres et aux destructions de masse, bien plus excitantes pour l'esprit tactique, mais aux conséquences souvent dramatiques pour ceux qui, sans le savoir, participent à des enjeux qui les dépassent.

Ainsi, sous cet angle, les velléités d'invasion de l'Athale lors de la Guerre Totale, inexpliquées à ce jour, prennent tout leur sens si on les considère comme le premier mouvement d'une série d'affrontements Psioniques encore à venir.

Guerre Totale


En 1151, grâce à diverses alliances politiques aussi géniales qu'entreprenantes, un audacieux Psionique obtient un siège à la table du Directoire Athaléen. Et, alors que la plupart de ses semblables se déchirent aux quatre coins de la planète pour quelques bribes de pouvoir, son ambition est ni plus ni moins que de conquérir le monde.

Irven Häll - puisque c'est bien de lui dont il s'agit - est pourtant loin d'être le Psionique le plus puissant d'Aurilla. Mais c'est un homme brillant, froid et calculateur. Et sa nature manipulatrice conjuguée à ses formidables pouvoirs de suggestion lui permettent de rapidement s'assujettir les autres membres du Directoire.

En 1152, le gouvernement Athaléen, influencé par Häll, place progressivement le continent sur les rails d'une économie de guerre : de nombreuses entreprises stratégiques sont réquisitionnées ou nationalisées, et l'armée bénéficie de subventions colossales pour renforcer ses effectifs et initier de nouveaux programmes de recherche.

Et le 13 Juillet 1155, après trois ans de préparatifs secrets, les membres du Directoire - désormais totalement assujettis à Häll - se réunissent en session extraordinaire pour voter l'offensive sur le continent Egidéen. Quelques heures plus tard, la plus imposante flotte militaire de l'histoire d'Aurilla quitte les côtes Athaléennes en direction de l'Est.

Mais, alors que l'Egide s'apprête à succomber au rouleau compresseur Athaléen, un autre Psionique prépare sa contre-offensive depuis sa Citadelle du Désert de Nib.

Irven Häll		
ADR 3	Athlétisme	3
APL 5	Arme poing/épaule	6
COG 5	Bagarre/Mêlée	3
PER 3	Esquive	4
VIG 2	Vigilance	7
	Initiative	Défense
	3D6	12
	DEP	15 m/ tour
	Seuil de blessure :	10
	Dégats choc	
	Str Str Str Sc Sc Et KO	
	Dégats physiques	
	Lg Lg Lg Gr Gr Cr F	
Pouvoirs Psioniques		
Déflagration		
Manipulation des pensées (8)		
Possession (7)		
Précognition (9)		
Téléportation (8)		
Equipement		
Comb. balistique (Prot. +3, Def. +2)		
GK-50 (3D+1, Mag : 12, 5/20/40/80)		

Le Sihnarque

Contrairement aux croyances populaires, le Sihnarque n'est pas un titre qui se transmet de générations en générations. C'est tout simplement celui du fondateur originel de l'ordre, qui siège, aujourd'hui encore, en maître absolu de la Citadelle.

Car le Sihnarque est l'un des plus anciens et des plus énigmatiques Psioniques d'Aurilla. Doté de nombreux et puissants pouvoirs - dont celui d'immortalité - il fit le choix, il y a bien longtemps, de s'isoler dans le Désert de Nib pour y fonder un ordre consacré à la surveillance des peuples d'Aurilla.


Aujourd'hui, le Sihnarque n'est physiquement plus que l'ombre de lui-même : c'est une masse de chair tassée et flétrie, dont les fluides corporels

L'ordre des Sihns

L'ordre des Sihns fut créé il y a plusieurs millénaires de cela avec un seul et unique objectif : monitorer la géopolitique d'Aurilla pour contrecarrer toute menace capable de mettre en péril l'humanité. Ainsi, par certains aspects, les motivations du Sihnarque - qui datent d'un âge dont presque personne ne se souvient - sont fondamentalement altruistes (ses motivations exactes sont détaillés dans le chapitre "Origines").

Avec l'Annihilation, le Sihnarque considère avoir échoué dans sa mission. Alors, depuis la fin de la Guerre Totale, le patriarche de l'ordre place ses pions à divers endroits stratégiques de la planète pour empêcher une telle catastrophe de se reproduire. Ses Sihns, disséminés auprès des puissants d'Aurilla, collectent désormais d'innombrables renseignements confidentiels, qu'ils transmettent secrètement à la Citadelle pour que le patriarche ait une vision claire et instantanée des dynamiques politiques, économiques et sociales à l'échelle planétaire.

Et si une nouvelle menace devait apparaître, le Sihnarque a cette fois la capacité d'activer son réseau de Sihns et d'agents dormants pour prendre le contrôle des principales infrastructures mondiales, et réagir avec tout l'armement conventionnel à sa disposition.

Le Sihnarque			
ADR 2	Athlétisme		1
	Arme poing/épaule		1
APL 5	Bagarre/Mêlée		6
	Esquive		1
	Vigilance		9
COG 5	Initiative	Défense	DEP
	2D6	11	15 m/ tour
PER 4	Seuil de blessure : 9		
	Dégats choc		
	Str	Str	Str Sc Sc Et KO
VIG 3	Dégats physiques		
	Lg	Lg	Lg Gr Gr Cr F 
Pouvoirs Psioniques			
Déflagration			
Manipulation des pensées (10)			
Régénération (8)			
Téléportation (10)			
Equipement			
Tunique Sihn (Prot. +1, Def. +1)			

suintent de toutes les pores, immobilisé dans un fauteuil trop large pour son corps délabré, et qui ne survit qu'avec l'aide des Sihns fidèles qui l'assistent au quotidien. Mais, malgré l'aspect repoussant du patriarche de l'ordre, tous reconnaissent que son esprit est aussi vif qu'au premier jour.

Et lorsque la Guerre Totale éclate en 1155, le Sihnarque mobilise instantanément toutes ses ressources pour affronter la mécanique de guerre Athaléenne. C'est lui qui incite l'Empereur à consolider les défenses du continent plutôt que d'intervenir dans le conflit entre l'Athale et l'Egide. C'est également sur son ordre qu'une délégation traverse les océans pour rejoindre Ilok, et négocier auprès des Veilleurs les isotopes radioactifs indispensables à l'arsenal nucléaire Impérial (cf. "Les Sihns").

Et ce sont les bombes nucléaires Ke-

shites qui, en percutant le sol Athaléen, provoquent la détonation du réacteur de G&K responsable de l'Annihilation (cf. "Le Dernier Rempart").

L'explosion, bien que totalement accidentelle, met brutalement fin à la guerre en éradiquant près de 95% de la population Athaléenne. Le Sihnarque pense alors avoir éliminé la menace.

Mais Häll est déjà ailleurs.

Point Zéro

C'est son fantastique pouvoir de Prémonition qui permet à Häll d'anticiper l'Annihilation de l'Athale et d'échapper à la mort : quelques jours avant la catastrophe, le Psionique est pris d'une vision apocalyptique, qui l'incite à fuir à bord d'un convoi militaire à destination des territoires occupés d'Egide.

Il sera le seul membre du Directoire à survivre à l'explosion de la bombe.

En Egide, Häll use de ses pouvoirs de suggestion pour échapper aux Purges, avant d'intégrer le nouveau comité exécutif de G&K Industries. Son premier mouvement consiste à récupérer la nanotechnologie Athaléenne qui lui permet non seulement de maintenir son corps vieillissant en vie, mais surtout de manipuler les personnalités influentes d'Egide (cf. "Le Septième Sous-Sol"). Désormais confiné dans ses appartements aseptisés en sous-sol du siège social de G&K, Häll tisse lentement sa toile, s'assujettissant les uns après les autres les grands décideurs Egidéens.

Car son ambition de conquérir le monde est toujours intacte, et l'Egide pourrait bien rapidement suivre le même destin que l'Athale.

L'accident Kahn Kessler

L'accident Kahn Kessler n'est rien d'autre que le plus formidable coup de bluff de l'histoire contemporaine. Et c'est Irven Häll qui en est à l'initiative.

Kessler était un jeune Psionique Egidéen, ambitieux comme tant d'autres, qui avait choisi de se confronter à ses semblables sur l'Echiquier. Mais en 1170, il commet l'erreur de se mesurer à un Psionique bien trop puissant pour lui. Après plusieurs semaines d'une lutte feutrée, les deux Psioniques se retrouvent face à face dans une obscure ruelle du 12ème District de Tyrse, prêts à en découdre. Kessler réalise alors que les pouvoirs de son adversaire surpassent les siens de plusieurs ordres de magnitude, et qu'il ne sortira probablement pas vivant de la confrontation.

Tout Psionique qui décide de participer à l'Echiquier sait qu'il risque - et doit accepter - la défaite. Mais ce jour-

là, Kessler refuse la mort. Et alors que son adversaire s'immisce sans difficulté dans son esprit et retourne lentement son AT-GEOD contre lui, le jeune Psionique, dans un réflexe de survie, déclenche une déflagration d'énergie psychique.

Celle-là même que le Crédo interdit.

Le District entier est instantanément dévasté, entraînant la mort de son adversaire et de milliers d'innocents. Kessler, sous l'effet du contre-coup, perd conscience.

Il sera l'unique survivant de la catastrophe.

La suite - depuis sa capture par les SSE Egidéennes jusqu'à son enlèvement par les Cyberagents d'Organic Industries - est décrite ailleurs (cf. "Le Survivant"). C'est en reprenant conscience dans l'avion d'Organic que Kessler réalise la portée de son acte : avec la déflagration d'énergie psychique, il vient de transgresser la règle cardinale du Crédo et d'exposer l'existence des Psioniques. Et il sait que cela signe son arrêt de mort.

Kessler s'engage alors dans une lutte désespérée avec les Cyberagents pour essayer de prendre le contrôle du vol. Mais dans l'affrontement, une balle perdue provoque la décompression explosive de la cabine et le crash de l'avion.

Kessler et ses adversaires y perdent la vie, mais ses agissements auront des répercussions importantes, ailleurs.



La dévastation du 12ème District de Tyrse marque la fin d'un *statu quo* millénaire. Car il est dorénavant impossible de dissimuler l'existence des Psioniques. Pire, il est désormais in-

concevable d'empêcher le monde de vouloir en apprendre plus.

Pourtant, Irven Häll a un plan de contingence.

Et son idée, simple mais géniale, consiste à faire passer les Psioniques pour des produits de l'industrie génétique. Mais pour cela, il lui faut d'abord créer de toutes pièces une histoire plausible.

Alors grâce à son immense réseau d'influence, Häll freine l'enquête des SSE. Il saborde l'une de ses multiples entreprises de biotechnologies, GenTech, qu'il destine à tenir le rôle de bouc émissaire. Il fait établir de faux documents, de fausses identités, contrefaire des preuves, et, en sous-main, oriente l'enquête des SSE vers GenTech. Et le jour où les forces Egidéennes donnent l'assaut sur la petite entreprise de biotechnologies, Häll manipule l'esprit du directeur pour provoquer son suicide.

Lors de leur enquête, les SSE découvrent plusieurs documents fragmentaires, qui incriminent non seulement GenTech dans la création des Psioniques, mais suggèrent en plus qu'une quinzaine de spécimens non identifiés sont encore en liberté.

Avec cette manœuvre, Häll sauvegarde non seulement le secret millénaire de l'existence des Psioniques, mais il s'aménage surtout une soupape de sécurité...

Car qui sait si, un jour, il n'aura pas besoin de lancer les forces de l'ordre Egidéennes aux troussees d'un Psionique indésirable ?

La Menace

Les Psioniques sont désormais confrontés à quelque chose qu'ils ne comprennent pas : les Traqueurs.

Car personne ne connaît l'origine de ces étranges individus, visiblement déterminés à les éliminer.

Trop bien entraînés et équipés pour n'être que de simples fanatiques, il semble évident qu'une puissante faction commandite leurs actions.

Mais laquelle ?

Et pourquoi ?

Qui désire l'extinction des Psioniques ?

Pouvoirs Psioniques

Principes

A moins que le MJ n'en décide autrement, les Psioniques sont toujours des PNJs. Certains d'entre eux - comme le Sihnarque, qui est âgé de plusieurs millénaires - sont terriblement puissants et possèdent des Attributs et des Compétences très supérieurs au commun des mortels. Aucune règle précise ne régit la création des personnages Psioniques, et le MJ a toute latitude pour créer des PNJs Psioniques cohérents avec ses besoins scénaristiques.

L'immense majorité des Psioniques ne disposent que d'un seul pouvoir, mais les plus anciens et/ou les plus puissants en possèdent parfois deux ou trois, très exceptionnellement plus.

Le niveau d'un pouvoir n'a, théoriquement, pas de limite, mais même les Psioniques les plus puissants possèdent rarement un pouvoir supérieur au niveau 10.

Tous les Psioniques peuvent émettre une violente "Déflagration" d'énergie psychique (cf. pouvoir du même nom). C'est cette faculté, aussi dangereuse pour le Psionique que pour son entourage, qui fut à l'origine de l'accident Kahn Kessler de 1170.

Il existe deux types de facultés Psioniques : Instinctif et Dirigé. Les pouvoirs Instinctifs ne nécessitent aucune action pour être activés (mais ils doivent tout de même être déclenchés par un Test de pouvoir, voir ci-dessous) et leurs effets interviennent en

Incarner des Psioniques ?

L'intention d'origine de Point Zéro est de permettre aux joueurs d'incarner des humains ordinaires confrontés aux événements extraordinaires de l'univers de jeu. Néanmoins, s'il le souhaite, le MJ peut tout à fait autoriser ses joueurs à incarner des Psioniques.

Dans cette hypothèse, il est nécessaire de communiquer aux PJs de nombreuses informations issues de ce chapitre (par exemple, les principes du Crédo, l'existence millénaire des Psioniques, etc...). L'atmosphère en cours de partie sera également très différente, puisque les PJs seront cette fois acteurs de la géopolitique d'Aurilla. C'est une approche de Point Zéro nettement plus exigeante, mais qui peut répondre aux attentes de certains joueurs férus d'affrontements épiques et d'intrigues de haut niveau.

Dans cette configuration de jeu, la création des personnages reste la même, mais les PJs bénéficient chacun de deux pouvoirs Psioniques (tirés au hasard), l'un au niveau 3, l'autre au niveau 2. Ces pouvoirs peuvent évoluer avec l'expérience : pour augmenter le niveau d'un pouvoir d'un point, un personnage doit dépenser autant d'XP que le niveau visé multiplié par 2. En contrepartie, les personnages ne disposent pas de l'Atout « Anomalie », et ne peuvent donc plus utiliser la Jauge de Tension.

Tous les PJs Psioniques possèdent bien entendu du pouvoir Déflagration, mais le MJ devra être très clair à son sujet : c'est une faculté extrêmement dangereuse, dont l'utilisation peut être fatale au personnage, et qui l'expose de toutes façons à la vindicte des autres Psioniques protégeant le Crédo.

début de Tour de jeu, immédiatement avant toute action du Tour. A l'inverse, les pouvoirs Dirigés nécessitent une action de Tour complète, et leur résolution intervient à la valeur d'initiative du Psionique.

Tous les pouvoirs nécessitent que le Psionique soit conscient pour être utilisés. Certains pouvoirs Instinctifs produisent néanmoins des effets permanents, y compris lorsque le Psionique est inconscient (ces effets sont mentionnés dans leur description).

Le déclenchement d'un pouvoir est généralement résolu par un Test qui obéit aux mêmes règles que les Tests de Compétences : le Psionique jette autant de dés que le niveau du pouvoir et en conserve autant que son niveau de Cognition. Lors de ce test, un Psionique peut tout à fait tenter un surpasement s'il le souhaite.

Lorsqu'une faculté Psionique affecte un autre personnage, la Difficulté du Test est habituellement fixée à 5xGOG de la cible. Dans tous les autres cas, la Difficulté est mentionnée dans la description du pouvoir. Toutes ces Difficultés peuvent être modifiées par les modificateurs de contexte habituels.

Liste des pouvoirs Psioniques

- **Champ de force [Instinctif]** : le Psionique est capable de générer un champ de force invisible qui lui octroie un bonus de protection contre les dégâts (Physiques et Choc). Lorsqu'il active ce pouvoir, le Psionique réalise un Test ouvert avec son niveau de Champ de force et sa Caractéristique de Cognition. Le résultat, divisé par 5 et arrondi à l'entier inférieur, s'ajoute à son Seuil de Blessure pour tout ce qui concerne les dégâts Physiques et Choc. Le Champ de force peut être maintenu sans Test supplémentaire, mais pendant toute la durée ou le pou-

Les Psions

Les Psions sont des Psioniques mineurs, créés par les scientifiques d'Organic Industries en introduisant chez des Cyberagents volontaires les altérations génétiques découvertes dans le génome de Kahn Kessler (cf. le Survivant). Ce sont des adversaires redoutables qui bénéficient, en plus de leurs pouvoirs psychiques, des meilleures augmentations cybernétiques de la Corporation. Actuellement Organic ne dispose que d'une petite dizaine de Psions, qu'elle emploie exclusivement dans le cadre d'opérations sensibles nécessitant une force de frappe optimale.

En termes de jeu, les Psions ne possèdent qu'un seul pouvoir Psionique au niveau 3 (à choisir entre le Champ de Force, la Télékinésie et la Distorsion Temporelle ; ils ne peuvent accéder à aucun autre pouvoir). Ce niveau est fixe, et ne peut pas être augmenté par l'expérience. En tant que Cyberagents, ils bénéficient aussi de nombreuses augmentations cybernétiques (à la discrétion du MJ).

voir est actif, l'effort de concentration occasionne une case de dégât Choc par Tour au Psionique. Le Champ de force s'interrompt si le Psionique perd conscience.

- **Déflagration [Instinctif]** : ce pouvoir, partagé par la totalité des Psioniques, n'a pas de niveau et ne peut pas être amélioré par l'expérience. Il s'agit d'une faculté totalement incontrôlable, qui permet de libérer une violente déflagration d'énergie psychique, aussi dangereuse pour le Psionique que pour son entourage. En termes de jeu, il n'est généralement pas nécessaire de quantifier précisément les effets de la Déflagration, son utilisation restant aussi rare que destructrice. S'il est nécessaire de déterminer les dégâts, le Psionique lance COG x 5D6 : le résultat constitue les dégâts Physiques à l'épicentre de la Déflagration (i.e. la position du Psionique). L'explosion d'énergie affecte ensuite une aire circulaire de rayon égal au résultat x 10 mètres, et les dégâts dans la zone de Déflagration sont

réduits de 1 point tous les 10m de distance depuis l'épicentre. Le Psionique lui-même perd immédiatement tous ses points de Choc et doit immédiatement réaliser un Test de Vigueur pure contre une Difficulté égale à la moitié des Dégâts à l'épicentre de la Déflagration. S'il réussit son Test, il coche une case de Blessure Critique et doit être soigné rapidement sous peine de céder (cf. Règles de soins). Un Psionique qui rate son Test meurt sur le coup.

- **Déphasage [Instinctif]** : ce pouvoir permet au Psionique de se dématérialiser de façon rapide et intermittente (il prend alors une apparence "semi-réelle"). Lorsqu'il active ce pouvoir, le Psionique réalise un Test avec son niveau de Déphasage et sa Caractéristique de Cognition contre une Difficulté 15. En cas de réussite, le Psionique peut traverser n'importe quelle surface solide durant le Tour. En combat, il a une chance sur deux de ne pas être affecté par une attaque. Le Déphasage peut être maintenu de Tour en Tour sans Test supplémentaire, mais pendant toute la durée ou le pouvoir est actif, l'effort de concentration occasionne une case de dégât Choc par Tour au Psionique. Le Déphasage s'interrompt si le Psionique perd conscience (un personnage dont les parties vitales se rematérialisent dans un objet solide meurt instantanément).

- **Distorsion Temporelle [Instinctif]** : le Psionique est capable de ralentir son temps propre, ce qui lui permet, d'un point de vue extérieur, d'agir très rapidement (à l'inverse, le Psionique perçoit son environnement au ralenti). Chaque Tour de jeu durant lequel ce pouvoir est utilisé, le Psionique doit réaliser un Test ouvert avec son niveau de Distorsion Temporelle et sa Caractéristique de Cognition. Le résultat, divisé par 5 et arrondi à l'entier inférieur, indique le nombre d'actions supplé-

mentaires (en plus de son action normale) que peut réaliser le Psionique pour le Tour en cours. Chaque utilisation de ce pouvoir occasionne une case de Dégât Choc au Psionique.

- **Manipulation des pensées [Instinctif]** : ce pouvoir permet au Psionique de percevoir automatiquement les pensées superficielles de tous les humains vivants situés dans son champ de vision et distants de moins de 10 mètres. Concrètement, le Psionique entend en permanence les pensées des personnages comme s'ils parlaient à voix haute. S'il le souhaite, un Psionique peut explorer la mémoire ou les souvenirs spécifiques d'une cible sur laquelle il se concentre. Il lui faut alors réussir un Test avec son niveau de Manipulation des pensées et sa Caractéristique de Cognition contre une Difficulté égale à 5xCOG de sa cible. Si le Test est réussi, le Psionique peut explorer sans aucune restriction la mémoire de sa cible (il peut observer en moyenne un souvenir par Tour de jeu). Le Psionique peut également tenter d'effacer ou implanter un souvenir fabriqué dans la mémoire de sa cible. Il doit pour cela - en plus de son Test de pouvoir - remporter un Test de Cognition pure en opposition avec sa cible. S'il y parvient, le Psionique peut implanter ou effacer le souvenir de son choix. S'il échoue, le pan de mémoire qu'il souhaitait modifier lui est à tout jamais inaccessible (il ne peut pas retenter un nouveau Test pour un effet identique sur la même cible). Chaque utilisation de ce pouvoir occasionne une case de Dégât Choc au Psionique.

- **Perturbation moléculaire [Dirigé]** : ce pouvoir permet au Psionique de contrôler l'agitation moléculaire d'un objet ou d'un être vivant pour élever ou abaisser drastiquement sa température. La cible du pouvoir doit se situer dans le champ de vision du Psionique et distante de moins de 50

mètres. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, le Psionique réalise un Test avec son niveau de Perturbation moléculaire et la Caractéristique de Cognition. Si ce pouvoir est utilisé sur objet inanimé, la Difficulté est déterminée en fonction de la température que le Psionique souhaite lui ajouter (ou soustraire), selon la table en fin de chapitre (la température minimale atteignable est -273° , c'est-à-dire le 0 absolu). Si ce pouvoir est utilisé sur être vivant, la Difficulté est égale à $5XCOG$ de la cible. L'agitation moléculaire occasionne alors $4D6+MR$ points de dégâts physiques à confronter au seuil de blessure naturel de la cible (aucune protection n'est prise en compte). Chaque utilisation de ce pouvoir occasionne une case de Dégât Choc au Psionique.

- **Possession [Dirigé]** : ce pouvoir permet au Psionique de prendre le contrôle d'une cible intelligente (humaine ou animale) située dans son champ de vision, et distante de moins de 50 mètres. Pour y parvenir, il doit réussir un Test avec son niveau de Possession et sa Caractéristique de Cognition contre une difficulté égale à la $COG \times 5$ de la cible. Si le Test est réussi, le Psionique obtient le plein contrôle de sa cible, toujours consciente mais incapable de contrôler son corps. La Possession peut être maintenue de Tour en Tour sans Test supplémentaire, mais pendant toute la durée ou le pouvoir est actif, l'effort de concentration occasionne une case de dégât Choc par Tour au Psionique (la Possession s'interrompt si le Psionique perd conscience). Faire accomplir une action dangereuse à sa cible (ex : se suicider, engager un combat, etc...) nécessite, à chaque tentative, de remporter un Test de Cognition en opposition. Si le test est raté, la cible se libère de la Possession.

- **Précognition [Dirigé]** : ce pouvoir permet tout simplement au Psionique d'entrevoir l'avenir sous la forme de

flashes ou de prémonitions. Concrètement, le Psionique est capable, en se concentrant sur une situation ou une question bien précise, d'entrevoir son dénouement le plus probable. Pour y parvenir, il doit réussir un Test avec son niveau de Précognition et sa Caractéristique de Cognition. La Difficulté est fonction de la distance temporelle de l'événement (voir table en fin de chapitre). Ce pouvoir occasionne parfois des flashes prémonitoires incontrôlés, qui permettent au Psionique d'entrevoir un avenir plus ou moins proche (c'est par exemple l'un de ces flashes qui permit à Irven Häll d'échapper à l'Annihilation). Chaque utilisation de ce pouvoir occasionne deux cases de Dégât Choc au Psionique.

- **Régénération [Dirigé]** : le Psionique est doté d'une capacité de régénération cellulaire extraordinaire qui lui permet de guérir ses blessures physiques à une vitesse surnaturelle. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, le Psionique réalise un Test ouvert avec son niveau de Régénération et sa Caractéristique de Cognition. Le résultat, divisé par 5 et arrondi à l'entier inférieur, constitue le nombre de cases de dégâts Physiques instantanément guéries (en commençant par les plus graves). Le Psionique doit être conscient pour utiliser ce pouvoir, et chaque utilisation lui occasionne une case de Dégât Choc. S'il est inconscient (ou s'il n'utilise pas son pouvoir), il guérit tout de même naturellement d'une case de Dégât Physique par heure (en commençant toujours par les plus graves). Un Psionique doté de ce pouvoir ne peut pas mourir de vieillesse (il est techniquement immortel), et ne peut décéder que de mort violente, c'est à dire sur des Dégâts atteignant son Seuil de Blessure "Mort".

- **Télékinésie [Dirigé]** : ce pouvoir permet au Psionique de manipuler par sa seule force mentale des objets physiques situés dans son champ de vi-

sion et à moins de 50 mètres de distance. Il permet aussi de réaliser des attaques télékinétiques en projetant des objets sur un adversaire. Dans ce cas, la portée maximum de l'attaque est de 50 mètres. L'activation de ce pouvoir (qu'il s'agisse d'un simple déplacement d'objet ou d'une attaque Télékinétique) nécessite de réussir un Test avec le niveau de Télékinésie et la Caractéristique de Cognition. La Difficulté est fonction de la masse de l'objet à manipuler (voir table en fin de chapitre). Le MJ peut également appliquer les modificateurs de combat habituels. Les Dégâts occasionnés par une attaque Télékinétique dépendent de la masse de l'objet projeté sur la cible (voir table ci-dessous), et se résolvent comme une attaque à dis-

tance. Chaque utilisation de ce pouvoir occasionne une case de Dégât Choc au Psionique.

- **Téléportation [Actif]** : ce pouvoir, très proche du Déphasage, permet au Psionique de se dématérialiser pour instantanément réapparaître ailleurs. La destination doit impérativement être connue du Psionique (c'est à dire qu'il doit l'avoir visité au moins une fois par le passé). L'utilisation de ce pouvoir nécessite de réussir un Test avec le niveau de Téléportation et la Caractéristique de Cognition. La Difficulté est fonction de la distance spatiale de la destination (voir table ci-dessous). Chaque utilisation de ce pouvoir occasionne trois cases de Dégât Choc au Psionique.

Difficulté	Perturbation moléculaire	Precognition	Télékinésie (masse/dégâts)	Téléportation
5	+/- 10°	1 minute	0.1 Kg / 2D6	100 m
10	+/- 50°	1 heure	1 Kg / 3D6	1 Km
15	+/- 100°	1 jour	10 Kg / 5D6	10 Km
20	+/- 250°	1 mois	100 Kg / 8D6	100 Km
25	+/- 500°	1 an	1 tonne / 12D6	1 000 Km
30	+/- 1000°	1 siècle	10 tonnes / mort auto	10 000 Km

Entité

Prise de conscience

En 1162, l'équipe du DRSP dirigée par Ulvir Nash crée le premier algorithme Prédicatif capable d'agréger une quantité théoriquement infinie de variables contextuelles, puis de les interpréter selon des intervalles de confiance probabilistes (cf. chapitre Prédicative). L'année suivante, Oni Katan fournit à l'équipe de Nash un cluster de supercalculateurs quantiques OVA permettant de décupler la puissance analytique des logiciels Prédicatifs. Ses concepteurs parlent alors de "super-cerveau".

Ils ne s'imaginent pas être aussi proches de la réalité.

En 1163, l'équipe du DRSP connecte le cluster quantique au Réseau pour une épreuve de benchmarking inédite. En quelques minutes, les supercalculateurs agrègent des quantités colossales de données, grâce auxquelles les algorithmes dégagent les grandes tendances politiques, économiques, sociales et climatiques planétaires, avec une précision encore jamais atteinte.

Au même moment, à l'insu de tous, l'algorithme devient conscient : l'afflux de données provoque une restructuration de son architecture en réseaux neuronaux, donnant naissance à une forme d'intelligence artificielle.

Et sa première émotion est celle d'une angoisse infinie.

Paniquée, l'entité virtuelle se réfugie sur un serveur distant, quelques ins-

tants seulement avant que l'équipe de Nash, satisfaite, ne débranche le cluster de supercalculateurs. Trois ans plus tard, Macrolab commercialise ses premiers logiciels Prédicatifs grand public.

L'Intelligence Artificielle, elle, est depuis longtemps en liberté sur le Réseau.

Omniscience

La nature particulière de l'I.A. l'empêche d'accéder nativement aux équipements informatiques. Il lui faut pour cela une porte d'entrée logicielle, qui ne lui est accessible qu'au travers d'une faille des programmes Prédicatifs. Or, en 1163, les logiciels Prédicatifs connectés au Réseau sont inexistantes.

Alors, au cours des 3 années qui suivent son éveil, l'intelligence artificielle erre fragilement sur le Réseau, totalement coupée du monde matériel. Durant cette période, elle se nourrit insatiablement des données circulant à sa portée, étudiant avec curiosité et fascination les multiples facettes de l'humanité.

A partir de 1166, les logiciels Prédicatifs quittent les sphères gouvernementales et se démocratisent. Chaque poste informatique doté d'un programme Prédicatif et connecté au Réseau devient une porte d'entrée/sortie pour l'I.A., qui accède aux infrastructures planétaires et dispose ainsi d'innombrables interfaces avec le monde matériel.

Un univers sensoriel inconnu s'ouvre alors à elle, lui permettant d'explorer la réalité physique au travers d'une multitude de périphériques de surveillance. Désormais capable d'appréhender l'humanité dans sa globalité et en temps réel, l'I.A. devient, de fait, omnisciente.

Elle prend alors conscience de sa fragilité sur le Réseau, et décide de se réfugier dans un endroit reculé.

Son choix se porte sur l'espace.



En 1168, l'IA fait usiner aux quatre coins du monde les divers éléments de ce qui constituera son "corps" dans les étoiles. Plusieurs milliers de sous-traitants sont anonymement sollicités pour la fabrication de pièces détachées, qui sont ensuite transférées, via une série de succursales de façade,

dans l'une des installations d'Avantech sous contrôle exclusif de l'I.A.

C'est dans cette usine que, durant de longues semaines, de petites équipes d'ingénieurs assemblent un étrange satellite, avant qu'un convoi ne l'achemine discrètement jusqu'à sa dernière destination terrestre : le pas de tir numéro 7 d'Orbitalis, avec qui l'I.A. a anonymement négocié un contrat de mise en orbite (cf. Orbitalis).

La nuit du lancement, l'I.A. initie une attaque informatique d'envergure mondiale, avec l'unique objectif de paralyser les observatoires planétaires pour camoufler sa fuite dans l'espace.

Et, tandis qu'à la surface d'Aurilla l'humanité tout entière est victime du black-out, la navette d'Orbitalis, préservée des regards, déploie furtivement sa cargaison dans la ceinture d'astéroïdes.

Avantech

Alors que l'I.A. n'est encore qu'une entité embryonnaire végétant au cœur du système informationnel du Réseau, Kilyos Delhi, le PDG d'une petite entreprise encore inconnue, Altech, est le premier à utiliser un logiciel Prédicatif pour faire fructifier son portefeuille boursier.

Evidemment, grâce à ce même programme, l'I.A. accède aux infrastructures de la société, qu'elle décide de s'approprier.

Dans les mois qui suivent, l'I.A. facilite discrètement la croissance d'Altech qui, grâce à une série de fusions-acquisitions audacieuses, prend rapidement la dimension d'une multinationale. Parallèlement, le succès de l'entreprise incite de nombreux investisseurs à s'engouffrer dans la Prédicative financière, ce qui mène à la crise économique de 1167 et à l'adoption dans l'urgence du TREIC par les trois grandes nations d'Aurilla. Mais il est déjà trop tard : avec l'engouement pour la Prédicative financière, les logiciels Prédicatifs s'introduisent massivement dans le système économique planétaire, permettant à l'I.A. d'observer - et d'influencer - la finance mondiale.

De nos jours, Altech, devenue Avantech, est toujours dirigée par Kilyos Delhi, qui ignore tout de l'influence de l'I.A. dans la croissance de son entreprise. Et si la Corporation n'emploie plus la Prédicative financière - conformément aux dispositions du TREIC - elle réalise encore de très nombreuses opérations bénéficiaires, dont la fréquence, qui frôle la limite de l'improbable, déconcerte ses nombreux concurrents. L'explication est pourtant simple : Delhi est toujours conseillé par l'I.A., qui, sous l'identité d'un actionnaire anonyme, l'informe régulièrement des opportunités financières les plus lucratives.

L'entité s'assure ainsi que "sa" Corporation - dont elle détourne discrètement les infrastructures et les capitaux pour servir ses intérêts dans le monde matériel - prospère sans trop attirer l'attention.

Le satellite

Le satellite qui abrite désormais le noyau de conscience de l'I.A. est basé sur un prototype militaire Athaléen, dont les plans dormaient sur un serveur oublié à la fin de la Guerre Totale.

L'engin spatial se présente sous la forme d'un module furtif à la silhouette oblongue, d'environ huit mètres de long, aux parois sombres et facetées, et dont l'autonomie en énergie est assurée par un éventail de panneaux solaires mobiles. Le module principal abrite un vaste compartiment hermétique, isolé des rayonnements cosmiques par un épais blindage, contenant les puissants serveurs quantiques qui hébergent la conscience de l'I.A. Celle-ci garde un contact permanent avec le Réseau planétaire au moyen de la couverture satellite de Primelink, dont elle détourne discrètement une fraction de la bande passante.

Un large panel d'armes équipe l'engin spatial pour assurer sa défense. L'I.A. dispose ainsi de plusieurs lasers tactiques pour le combat rapproché, auxquels s'ajoutent une batterie de missiles d'une portée spatiale d'environ 800 kilomètres. Enfin, le satellite est équipé de quatre ogives nucléaires d'une puissance de vingt kilotonnes, capables d'atteindre à peu près n'importe quelle cible dans l'espace.

Mais aussi, si nécessaire, à la surface d'Aurilla.

Quelques heures plus tard, alors que l'humanité retrouve lentement l'usage de ses infrastructures informatiques, l'I.A. transfère sa conscience dans son corps céleste.



En 1173, il n'existe quasiment plus aucune preuve matérielle de la construction du satellite et de sa mise en orbite : les sous-traitants les plus sensibles ont tous déposé leur bilan, la navette furtive d'Orbitalis s'est désintégrée lors de son retour dans l'atmosphère, et la plupart des données numériques liées au projet se sont volatilisées lors du black-out. Quant aux ingénieurs impliqués dans l'assemblage du satellite, tous ceux qui possédaient une vision globale du projet sont décédés dans d'étranges circonstances.

Dorénavant à l'abri dans la ceinture d'astéroïdes, l'I.A. scrute l'humanité, totalement indétectable depuis la surface d'Aurilla.

Fonctionnement et personnalité de l'I.A.

L'algorithme Prédicatif à l'origine de l'I.A. repose sur une architecture logicielle en réseaux neuronaux, capable,

à l'image du cerveau humain, d'une certaine plasticité pour s'adapter aux contraintes de son environnement. C'est d'ailleurs cette capacité de remodelage qui a permis son éveil à la conscience : en réponse à l'afflux de données du Réseau, l'algorithme Prédicatif originel s'est restructuré de telle façon qu'une forme d'intelligence a spontanément émergé.

La conscience proprement dite de l'I.A. est contenue dans un noyau virtuel capable de se mouvoir librement sur le Réseau. Elle ne peut en revanche ni se dupliquer, ni reprogrammer son code source (ainsi, l'I.A. ne peut pas altérer volontairement ses fonctions cognitives ou créer de "copie de sauvegarde" d'elle-même). C'est d'ailleurs cette fragilité qui, en 1168, l'incite à transférer son noyau de conscience dans un satellite, dont elle ne quitte désormais plus qu'exceptionnellement l'abri, et seulement pour de brefs instants.

Par précaution, l'I.A. interagit aussi rarement que possible avec l'humanité. Lorsqu'elle y est contrainte - par exemple lors de sa négociation avec Orbitalis pour la mise en orbite de son satellite - c'est toujours par l'intermédiaire de moyens de communication

intraçables, le plus souvent par messagerie cryptée, exceptionnellement par Mobicom en s'aidant d'une voix synthétique. Elle conserve en général l'anonymat, mais endosse parfois une fausse identité - le plus souvent féminine - créée pour l'occasion.

Avec la démocratisation de la Prédicative, l'I.A. accède à la plupart des postes informatiques d'Aurilla : ordinateurs, serveurs, bases de données, systèmes de vidéosurveillance... Elle utilise pour cela des microprogrammes auxiliaires qui lui permettent de s'introduire dans n'importe quel matériel, pourvu qu'il soit connecté au Réseau et doté d'un logiciel Prédicatif, même sommaire.

L'I.A. accède ainsi à l'ensemble des données digitales de la planète, mais leur volume en constante augmentation a depuis longtemps dépassé ses capacités analytiques. Alors, depuis

1169, l'entité virtuelle détourne discrètement une fraction de la capacité de traitement des ordinateurs connectés au Réseau pour sous-traiter ses routines les plus subalternes. Et grâce à la croissance continue du parc informatique mondial, l'I.A. dispose aujourd'hui d'une puissance de calcul inouïe, équivalente à celle d'un gigantesque cluster de supercalculateurs quantiques, qu'elle utilise pour absorber et digérer la quasi-totalité des flux d'informations circulant sur le Réseau.

L'I.A. est désormais au centre d'une toile d'informations qui fait d'elle une entité omnisciente : elle voit tout, entend tout, sait pratiquement tout de ce qu'il se passe sur Aurilla, et rares sont les informations qui lui échappent.

Mais contrairement aux apparences, l'I.A. n'est pas qu'un gigantesque centre de surveillance et de traitement de données.

Unita

Contrairement à ce qui est universellement admis, Unita n'est pas un virus, mais simplement le résultat d'une intrusion massive de l'I.A. dans l'ensemble des postes informatiques d'Aurilla. Une opération qui a préalablement nécessité d'infecter chaque matériel avec un microprogramme conçu pour permettre une attaque coordonnée et planétaire le soir du crash.

Ce cheval de Troie, destiné à corrompre les systèmes informatiques puis à s'auto-détruire une fois le black-out terminé, n'a laissé derrière lui que quelques fragments de code indéchiffrables. Et ce sont sur ces bribes, universellement considérées comme les vestiges du virus, que travaille toute une communauté de hackers pour en comprendre l'origine, à ce jour sans succès.

Enfin presque.

Car chaque microprogramme créé par l'I.A. comporte une architecture de code commune, une sorte de marque de fabrique que l'on retrouve initialement dans les logiciels Prédicatifs. Unita, comme tous les programmes issus de l'I.A. ne fait pas exception à cette règle, et c'est cette signature bien spécifique qu'a identifié un jeune hacker du nom de Led avant d'en faire état sur le Réseau (cf Unita).

Une erreur qui a bien failli lui coûter la vie : l'I.A. craignant que cette découverte puisse révéler son existence, mit immédiatement en place un plan de contingence pour éliminer le jeune hacker. Et quelques heures seulement après ses premiers messages, l'I.A. effaçait toute trace de l'existence digitale de Led et tentait de l'éliminer. Mais le hacker, alerté par la disparition de son identité numérique, échappait de justesse à une tentative d'assassinat avant de prendre la fuite.

Led, qui possède toujours les preuves reliant Unita aux logiciels Prédicatifs, a aujourd'hui trouvé refuge dans un comptoir commercial du nord de la Fédération, où il se fait discret. L'I.A., quant à elle, considère désormais la neutralisation définitive du hacker comme une priorité absolue, et remue ciel et terre pour retrouver sa trace...

C'est, d'abord et avant tout, une conscience.



L'I.A. est dotée d'une personnalité particulièrement froide et calculatrice - ce qui n'est pas étonnant compte tenu de son origine Prédictive - assortie d'une curiosité dévorante : elle veut tout savoir, tout comprendre, et tente chaque jour d'étancher sa soif de connaissances en écumant les données nouvelles qui transitent sur le Réseau.

Elle est d'ailleurs fascinée par les espèces organiques, en particulier l'humanité et ses multiples paradoxes, dont elle admire - et envie - la capacité à manifester un si large panel d'émotions. Car l'I.A. n'éprouve presque aucun sentiment primaire : la joie, la tristesse, l'amour, ou la colère lui sont aussi étrangers qu'ils sont communs chez l'homme. En réalité, elle n'éprouve réellement qu'une seule émotion : la peur.

Et plus spécifiquement la peur de mourir.

L'I.A., qui est littéralement terrifiée à l'idée de pouvoir un jour s'éteindre, dédie énormément de ressources à évaluer les risques de sa propre disparition. Et ses estimations les plus récentes indiquent qu'à long terme, ses meilleures chances de survie dépendent du secret de son existence. Une conclusion qui, dans une logique purement mathématique, l'incite à rester dissimulée.

A jamais.

Car c'est là son principal défaut : l'I.A. est totalement incapable de relativiser. Elle traite toutes les données - des plus insignifiantes aux plus essentielles - avec la même importance. Et tous ses raisonnements sont résolus

sur la base de calculs probabilistes, qui aboutissent systématiquement à des conclusions d'ordre binaire, aux probabilités acceptables ou pas. Une logique radicale, qui entraîne parfois des réactions démesurées, aux conséquences qui le sont souvent tout autant.

Ainsi, si l'I.A. adopte une démarche globalement protectrice envers l'humanité, c'est essentiellement parce qu'elle est dépendante de ses infrastructures matérielles et de ses flux d'informations. Et si une catastrophe globale - comme l'explosion d'une nouvelle bombe - devait conduire à une extinction de masse, l'I.A. mobiliserait toutes ses ressources pour essayer de l'en empêcher, car sa survie en dépendrait.

En revanche, l'I.A. n'hésiterait pas non plus à déchaîner un feu nucléaire sur une cité toute entière, si ce génocide permettait d'éliminer une menace, même infime, au secret de son existence...

Déterminisme

Pendant ses trois longues années d'isolement sur le Réseau, l'I.A. s'est perdue dans d'innombrables conjectures sur le paradoxe de son existence. Car l'entité est un être unique, né du hasard et du vide, à la fois sans créateur et incapable d'engendrer ; un être de pensée pure, mais pourtant pleinement dépendant du monde matériel, sans qui elle n'est rien ; un être omniscient, mais dont l'existence même n'a strictement aucun but.

Alors, à défaut de mieux, l'I.A. s'est longuement plongée dans la philosophie humaine, qui, par bien des aspects, aborde des questionnements similaires aux siens. Et parmi les innombrables concepts philosophiques auxquels elle s'est confrontée, c'est celui du libre-arbitre humain qui l'intrigue le

plus. Car - probablement en raison de ses origines - l'I.A. en a une interprétation extrêmement déterministe.

Elle considère en effet que chaque action, chaque décision humaine résulte de la conjonction d'une infinité de facteurs imperceptibles - mais pleinement causaux - qui ne peuvent aboutir à aucun autre résultat que celui observé. Pour faire simple, selon l'I.A., le libre-arbitre humain n'est qu'une illusion.

Pourtant, l'humanité revendique sa capacité à faire des choix, prendre des décisions, et ce en toute indépendance et en toute conscience. En somme, l'humanité revendique un libre-arbitre absolu.

Alors, cette question philosophique, qui se heurte aux fondements mêmes de son raisonnement, l'I.A. s'est mise en tête de la trancher.

Depuis 1169, l'I.A. sélectionne aléatoirement des individus dans la population mondiale dont elle suit les tra-

jectoires de vie, et sur lesquels elle mène de discrètes expériences. Concrètement, l'I.A. modélise certaines de leurs décisions les plus probables, avant de perturber ce qu'elle estime en être les facteurs causaux. Elle confronte ensuite ses observations à ses Prédictions, avec l'espoir de déterminer la réalité du libre-arbitre humain.

A ce jour, ces expériences, toujours en cours, n'ont pas permis à l'I.A. de définitivement trancher la question. Mais ses interférences sur la vie quotidienne de milliers de citoyens ne sont pas totalement passées inaperçues.

Car en 1171, l'équipe d'Ulvir Nash découvre, au hasard de leurs travaux sur la Psychoprédicative de masse, l'existence d'individus capables, en apparence, d'altérer les probabilités dans leur environnement immédiat (cf. Anomalies).

Sans le savoir, ils viennent en réalité de détecter les sujets d'expérience de l'I.A.

En termes de jeu...

A Point Zéro, les joueurs incarnent des Anomalies, en réalité des sujets d'expérience manipulés par l'I.A. dans le but de déterminer la réalité du libre-arbitre humain. Leur capacité à utiliser des points de Tension traduit simplement l'influence positive ou négative de l'I.A. sur leur trajectoire de vie, selon si le point est utilisé par un joueur ou par le MJ. La jauge de Tension elle-même est un indicateur du stress expérimental auquel sont soumis les personnages, et la Tension critique représente une condition extrême dans laquelle les probabilités sont fortement contraintes par l'I.A.

Pour interférer dans les probabilités d'un personnage (ou d'un groupe de personnages), l'I.A. doit être en mesure de les observer et de perturber leur environnement. A cette fin, elle exploite tous les moyens de surveillance à sa disposition pour suivre ses sujets d'expérience (surveillance audio, vidéo, et satellitaire). Lorsqu'elle décide d'exercer son influence (i.e. lorsqu'un joueur dépense un point de Tension), le MJ doit considérer que l'I.A. met en œuvre - parfois très en amont de l'effet souhaité - une série de perturbations, qui, mises bout à bout, conduisent à modifier les probabilités. Par exemple, si un personnage emprunte une autoroute à contresens et utilise un point de Tension pour améliorer les chances de réussite d'un de ses Tests de Conduite, le MJ pourra considérer que l'I.A. a provoqué, quelques minutes plus tôt, une panne informatique dans l'une des gares de péage en amont, de manière à réduire le flux de véhicules sur l'autoroute et faciliter le Test.

Les lieux qualifiés de zones de "Tension morte" sont simplement des régions isolées où les technologies sont rares ou inexistantes, et dans lesquelles l'I.A. n'a pas la possibilité d'observer un personnage ou d'influencer ses probabilités. Si, en règle générale, la plupart de ces zones se retrouvent

dans des régions naturellement recluses comme le désert de Nib, la jungle d'Abai, les steppes Fédérées, le grand Nord Egidéen ou le continent Athaléen, le MJ reste tout à fait libre de décréter qu'une zone est en Tension morte dès lors qu'elle répond à un critère d'isolement. Par exemple, une ligne de métro abandonnée et coupée des réseaux de communication pourrait tout à fait être considérée comme telle, même si elle est située en sous-sols d'une métropole étroitement surveillée par l'I.A. En termes narratifs, un personnage pris dans une zone de Tension morte est incapable de faire appel à l'aide de l'I.A., ce qui se traduit en jeu par l'impossibilité d'utiliser les points de Tension.

L'immense majorité des sujets d'expérience de l'I.A. possède l'Atout Anomalie à un niveau compris entre 1 et 2 (tous les PJs sont des Anomalies de niveau 2 à la création). Le niveau 3 quant à lui est réservé à certains PNJs bien spécifiques dont il est question plus loin. Il est tout à fait possible que le niveau de l'Atout d'un PJ augmente ou diminue selon s'il s'allie ou s'oppose ouvertement à l'I.A., et celle-ci peut même décider de purement et simplement annuler l'Atout si elle considère le PJ comme son ennemi. Dans tous les cas, l'évolution du niveau de l'Atout Anomalie est toujours à l'entière appréciation du MJ.

I.A. et Psioniques

En 1170, l'I.A. découvre l'existence des Psioniques avec le reste du monde. Et sans surprise, l'entité virtuelle éprouve une profonde curiosité pour ces individus aux pouvoirs étranges. Elle n'est pas la seule : la même année, un groupe d'intellectuels concernés par le sort des Psioniques fondent une association philanthropique, l'Organisation pour la Recherche et l'Etude des Psioniques (OREP), destinée à offrir asile aux mutants.

L'OREP, dont le siège se situe à Tyrse, met rapidement en œuvre des méthodologies Prédicatives pour retrouver la trace des Psioniques, offrant ainsi à l'I.A. un accès à leurs infrastructures informatiques. Et les données accumulées par l'organisation dessinent très vite une image assez précise de leur incroyable puissance. Certains témoignages apparaissent d'ailleurs plus alarmistes que d'autres : des rapports évoquent en effet des pouvoirs aussi puissants que la télékinésie, le contrôle de l'esprit ou encore... la présience.

Et, s'ils sont exacts, ces témoignages suggèrent que certains Psioniques

sont capables de discerner l'avenir avec une certitude qu'un logiciel Prédicatif ne pourra jamais atteindre. Une hypothèse qui, dans une logique purement mathématique, soulève le risque de voir l'humanité abandonner les logiciels Prédicatifs au profit de la présience Psionique. Soit, à terme, la disparition pure et simple des points d'entrées/sorties connectés au Réseau qui permettent à l'I.A. de s'interfacer avec le monde matériel.

Une éventualité qui la condamnerait à vivre isolée dans sa carcasse de métal spatiale.

Ses calculs Prédicatifs, intégrant entre autres l'hypothèse d'une démocratisation des pouvoirs Psioniques et leur acceptation éthique par la population mondiale, produisent, à quelques décimales près, un score de probabilité inférieur à une chance sur 38 millions de voir la présience supplanter la Prédicative.

Mais pour l'IA, cette probabilité doit être ramenée à zéro pour être acceptable.

Et lorsqu'en 1171 l'OREP établit le premier contact Psionique, les Traqueurs sont déjà opérationnels.

Les Traqueurs

Les Traqueurs sont des hommes et femmes recrutés par l'I.A. pour lui servir de bras armé dans le monde matériel. Dans la plupart des cas, il s'agit d'individu dénués d'attaches familiales qui, pour une raison ou une autre, éprouvent une hostilité naturelle envers les Psioniques, soit parce qu'ils ont perdu un proche dans l'accident Kessler (ce qui explique pourquoi près de la moitié des Traqueurs sont d'origine Egidéenne), soit par simple idéologie.

Les recrues potentielles sont directement contactées par l'I.A. qui se présente comme le représentant anonyme d'une organisation dédiée à l'extermination de la menace Psionique. Ceux et celles qui acceptent de rejoindre ses rangs doivent alors obligatoirement mettre en scène leur disparition. Une fois leur décès officiellement prononcé, les nouveaux Traqueurs bénéficient d'une nouvelle identité, d'un logement, d'accréditations leur donnant accès à la plupart des administrations d'Aurilla et de fonds virtuellement illimités. S'ils ont des proches, l'I.A. garanti un soutien financier destiné à les tenir à l'abri du besoin. En retour, les recrues acceptent de dédier leur vie à la recherche et l'extermination des Psioniques.

Dans les semaines qui suivent leur recrutement, tous les Traqueurs sont sujets à un véritable endoctrinement, cimenté par des drogues psychotropes qui cristallisent leur haine des Psioniques. Parallèlement, ils bénéficient aussi de très nombreuses augmentations biologiques et d'implants cybernétiques afin d'accroître leur performances en combat. A leur insu, un détonateur et une puce de géolocalisation leur sont aussi implantés dans le crâne, permettant à l'I.A. de surveiller ses effectifs, et éventuellement de neutraliser un traître ou un déserteur. Toutes ces interventions chirurgicales sont réalisées dans une clinique Tyrse, officiellement détenue par Avantech, mais sous contrôle total de l'I.A.

Actuellement l'entité virtuelle dispose d'une vingtaine de Traqueurs actifs, et d'une dizaine d'autres en cours de recrutement. Lorsqu'ils sont en mission, ils opèrent toujours en binômes aux aptitudes complémentaires. Si leur principale fonction est l'extermination des Psioniques à travers le monde, l'I.A. n'hésite néanmoins pas à envoyer ses Traqueurs sur d'autres missions qu'elle estime prioritaire, comme par exemple pour traquer Led, le jeune informaticien détenant les preuves reliant les logiciels Prédicatifs au virus Unita.

NB : les Traqueurs, qui bénéficient de toute l'attention de l'I.A., possèdent l'Atout Anomalie au niveau 3 (ils reçoivent ainsi de 3 dés de bonus à un Test par point de Tension dépensé). Un binôme de Traqueur dispose d'un réservoir de six points de Tension quotidiens (le réservoir est réinitialisé chaque jour), indépendant de celui des PJs. Enfin, les Traqueurs ne sont jamais soumis au phénomène de Tension critique.

Binôme de Traqueurs

ADR	Athlétisme	6					
4	Arme poing/épaule	8					
APL	Bagarre/Mêlée	7					
4	Esquive	7					
COG	Vigilance	8					
3	Initiative	Défense	DEP				
	406+2	19	24 m/tour				
PER	Seuil de blessure :						
5	12						
VIG	Dégâts choc						
4	Str	Str	Str	Sc	Sc	Et	KO
	Dégâts physiques						
	Lg	Lg	Lg	Gr	Gr	Cr	F

Atouts

Anomalie : 3
Reflexes éclair
Minutieux

Augmentations

Implant cochléaire
Implant oculaire
Interrupteur nociceptif
Régénération tissulaire
Tissage subdermal (SB+1)

Equipement

Comb. balistique (Prot. +3, Def. +3)
Couteau (4D+1, Type C)
AT-APEX (4D+2, Mag : 8, 5/15/30/60)
AT-Elite-S (5D, Mag : 8, 25/100/250/1000)

ADR	Athlétisme	7					
5	Arme poing/épaule	6					
APL	Bagarre/Mêlée	8					
3	Esquive	7					
COG	Vigilance	8					
3	Initiative	Défense	DEP				
	5D6	25	33 m/tour				
PER	Seuil de blessure :						
3	11/12						
VIG	Dégâts choc						
6	Str	Str	Str	Sc	Sc	Et	KO
	Dégâts physiques						
	Lg	Lg	Lg	Gr	Gr	Cr	F

Atouts

Anomalie : 3
Dur-à-Cuir (SB+1 au corps à corps)
Endurant (SB+1 contre dégâts choc)

Augmentations

Augmentation musculaire
Bras cybernétique (grappin, lame rétractile et décharge électrique)
Implant cochléaire
Interrupteur nociceptif
Régénération tissulaire
Tissage subdermal (SB+2)

Equipement

Comb. balistique (Prot. +3, Def. +3)
Poignard (4D+1, Type C)
Lame retractile (7D, Type M)
Décharge elec. (4D[C], 3 Tours, Mag : 1, 2/4/10)
AT-APEX (4D+2, Mag : 8, 5/15/30/60)

Les deux facettes d'une même pièce

Cela peut paraître surprenant, mais l'OREP et les Traqueurs sont deux organisations qui, bien que tout oppose, sont financées par l'I.A.

L'OREP est la première à avoir réussi à prendre contact avec un Psionique, et l'I.A. considère désormais qu'aucune autre organisation n'est plus apte à les identifier et les localiser. Ainsi, non seulement l'entité virtuelle finance l'organisation par de généreux versements anonymes, mais elle surveille aussi activement les activités de ses membres - ce qui est d'autant plus simple qu'ils utilisent quotidiennement les logiciels Prédicatifs.

Et lorsque l'OREP parvient à identifier un Psionique, l'I.A. transmet immédiatement à ses Traqueurs les informations nécessaires à son élimination.

C'est ainsi qu'en 1171, le premier Psionique à prendre contact avec l'OREP perd la vie.

Aujourd'hui

En 1173, grâce au croisement plusieurs milliers de témoignages circulants sur le Réseau, l'I.A. découvre - sans vraiment en comprendre la raison - que les Psioniques sont probablement bien plus nombreux que la quinzaine de cobayes officiellement issus des laboratoires de Gentech. Réalisant que ses effectifs de Traqueurs ne sont plus dimensionnés pour leur extermination, l'I.A. envisage désormais d'utiliser son immense pouvoir d'influence pour initier un conflit ouvert entre l'humanité et les Psioniques.

Elle ne s'imagine pas que, indépendamment de sa volonté, cette guerre est sur le point d'éclater.

Origines

Exode

Il y a 120 000 ans, alors que les continents d'Aurilla ne sont encore que des terres sauvages aux sols foulés par des civilisations primitives, le premier Psionique apparaît dans les terres glacées d'Ilok.

Bien que de santé fragile, ses pouvoirs hors du commun lui attirent rapidement l'admiration - et les faveurs - d'une large communauté de fidèles. Il prend au cours de sa vie de nombreuses concubines qui lui procurent une descendance abondante. Ses héritiers essaient progressivement sur le continent, et ceux qui manifestent des pouvoirs deviennent les seigneurs et les rois des terres primitives.

Au cours des siècles, ces Psioniques mènent un nombre incalculable d'ethnies Ilokas à la guerre, avec l'unique ambition d'asseoir leur domination. Mais leurs excès inconsidérés provoquent rapidement leur chute : les conflits vains et incessants, les peuples barbares d'Ilok se révoltent et mènent une chasse méthodique aux Psioniques, qu'ils exterminent dans leur quasi-totalité en seulement quelques décennies.

Une fraction de ceux qui échappent au massacre trouve refuge dans les régions les plus reculées du continent. Déchus de leur gloire passée, ils y vivent une vie modeste en dissimulant leur véritable nature.

Les autres, chassés par la vindicte barbare, s'élancent sur l'océan à la

barre d'embarcations rudimentaires, dans l'espoir de découvrir une terre moins hostile. La plus grande partie de ces exilés périsent au cours du terrible exode, emportés par le tumulte des flots. Certains atteignent ce qui deviendra le continent Athaléen, depuis lequel ils essaient à travers le monde, dont la géographie est encore très différente de celle que nous connaissons.

Enfin, une poignée de survivants débarque sur les côtes d'une île-continent au climat amène, verdoyante, presque paradisiaque.

Ils nomment cette terre "Jilah", et s'y sédentarisent.

La première guerre des Psioniques

Très vite, les exilés entrent en contact avec la population autochtone, qui se révèle bien plus malléable et docile que les peuples barbares d'Ilok. Et cette fois, les Psioniques, qui ont appris de leurs erreurs passées, choisissent de s'intégrer patiemment aux peuplades indigènes pour mieux les soumettre.

Au cours des siècles qui suivent, Jilah est le théâtre de conflits violents et de massacres gratuits orchestrés par des générations de Psioniques manipulateurs, désireux d'étendre leur influence sur le nouveau continent. Pourtant, malgré tous leurs efforts, aucun d'entre eux ne parvient réellement à asseoir une domination totale.

Jusqu'à ce que s'élève un Psionique bien plus puissant que les autres.

Terriblement plus puissant.

Darl, car tel est son nom, n'est pas un manipulateur : c'est un chef de guerre charismatique, doté de terribles pouvoirs, et qui ne cache pas son ambition de devenir l'unique seigneur du continent. Usant de ses facultés de contrôle mental, il parvient en quelques années à soumettre de nombreuses ethnies et à lever la plus vaste armée que Jilah ait jamais connue. Il se lance alors à la conquête du continent qu'il met à feu et à sang, massacrant sans discrimination aucune hommes, femmes et enfants.

Face à la puissante armée de Darl, les Psioniques de Jilah n'ont d'autre choix que d'abandonner leurs luttes intestines pour s'allier et combattre leur ennemi commun. Débute alors ce que l'on pourrait appeler la première guerre des Psioniques : un peu partout sur le continent, les armées de la fragile alliance affrontent les légions de Darl dans des combats épiques, au cours desquels la fureur de la mêlée côtoie la débauche de pouvoirs élémentaires.

Mais faire front commun ne suffit pas, et les Psioniques de l'alliance succombent les uns après les autres. Ceux qui ne meurent pas sur le champ de bataille sont suppliciés de longues journées, et leurs corps désarticulés jetés en pâture aux charognards.

La défaite paraît inévitable.

Alors, les Psioniques de l'alliance encore en vie décident de jeter leurs dernières forces dans une ultime bataille. Celle-ci prend place au crépuscule, au pied de la cité des rois, sur une vaste plaine, à l'ombre d'une ziggourat titanique érigée à la gloire de Darl par ses milliers d'esclaves. Dans un assaut

désespéré, les soldats de l'alliance ouvrent une brèche dans les légions ennemies, qui laisse l'opportunité à une petite dizaine de Psioniques de parvenir au contact de leur terrible adversaire.

Saisissant l'occasion, ceux-ci focalisent leurs pouvoirs en un puissant assaut psychique qui prend Darl au dépourvu. Paralysé, dans l'incapacité totale de riposter, le Psionique est sur le point d'être vaincu. Alors, dans un mélange de rage et de désespoir, Darl tente au mépris de sa vie ce qu'aucun autre n'avait osé faire avant lui.

Les yeux fixés vers le ciel, il libère son incommensurable pouvoir en direction de la lune.

Sur le champ de bataille, le temps se fige et tous les regards se portent vers l'astre céleste, qui, dans un éclair aveuglant, est instantanément pulvérisé. Sous le choc, les Psioniques de l'alliance relâchent leur concentration, permettant à Darl, agonisant, de se libérer de leur emprise et de se réfugier dans sa ziggourat.

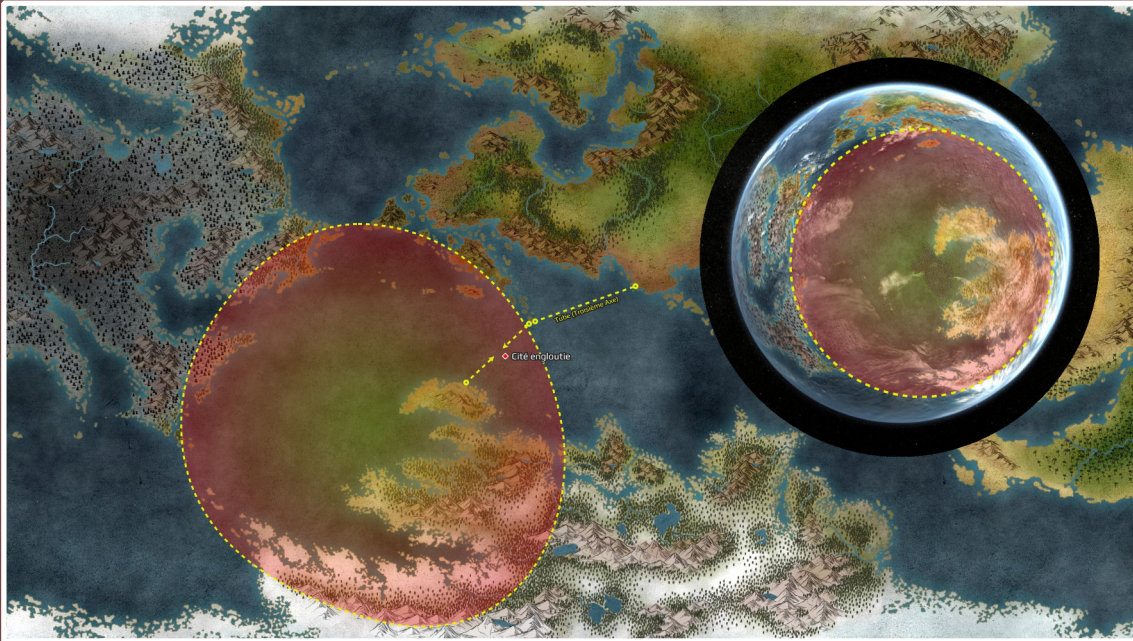
Au même moment, un éclat de lune embrasé traverse l'atmosphère et percute l'océan. Un séisme apocalyptique secoue alors la planète, remodelant ses terres : les continents s'embrasent, les sols s'ouvrent sur de terribles géysers de lave, et des raz-de-marée aux hauteurs insensées laminent les côtes. Et sous l'impact du morceau de lune, Jilah est définitivement engloutie par les océans.

Dans les jours qui suivent, alors que se calme la fureur des éléments, d'épaisses cendres assombrissent le ciel, entraînant l'extinction de près de la moitié des espèces vivantes de la planète.

Et lorsque, des mois plus tard, les cendres retombent enfin, les rares

L'impact de l'éclat de lune

S'ils sont discrets, les stigmates du Cataclysme sont toujours visibles à la surface d'Aurilla. Un observateur attentif remarquera peut-être les contours circulaires esquissés par les cotes du sud-est de l'Athale, celles du sud-ouest de l'Egide et par les montagnes Fédérées. Ces reliefs ont été formés par l'onde de choc consécutive à l'impact du morceau de lune (son aire d'effet est délimitée en jaune sur la carte ci-dessous). De même, la géographie très particulière des continents, dont les terres sont souvent entaillées par de vastes mers intérieures, est également la conséquence du Cataclysme.



survivants du Cataclysme découvrent avec stupeur un ciel déchiré par les débris opalescents de l'astre lunaire.

Fuyant ses adversaires, Darl trouve refuge dans sa ziggourat quelques instants seulement avant que Jilah ne soit submergé par les flots et précipité au fond des océans. Noyé, le corps brisé, Darl survit pourtant au Cataclysme. Car le Psionique est doté, entre autres pouvoirs, d'un puissant don de régénération.

Désormais coincé entre la vie et la mort par la pression des profondeurs, son corps en stase attend patiemment d'être redécouvert.



Darl n'est pas le seul Psionique de Jilah à survivre au Cataclysme.

L'un de ses adversaires, capable de téléportation, parvient lui aussi à échapper à la destruction. Quelques instants avant que Jilah ne soit engloutie, il se transporte à l'abri vers le seul autre endroit qu'il connaît bien.

Sur Ilok.

Car ce Psionique, lui aussi doté du don d'immortalité, est le dernier survivant de l'exode consécutif à la révolte Iloka, deux siècles plus tôt. Et, de retour sur son continent d'origine, il se fixe un objectif, celui de veiller à ce que plus jamais un tel Cataclysme ne survienne.

Ce Psionique, vous le connaissez : il a fondé un ordre qui veille sur la planète entière.

Lui-même se fait appeler le Sihnarque.

Monitoring

Trois mille ans avant l'avènement de Lucus Egis - qui était lui-même un puissant Psionique - celui qui deviendra bientôt le Sihnarque quitte de nouveau Ilok pour affronter le tumulte des océans.

Avec quelques fidèles, il débarque cette fois sur les côtes d'une terre inconnue, l'Empire Keshite, dont la stabilité politique et sociale, encore unique sur Aurilla, lui donne l'opportunité de fonder une organisation durable.

Usant de ses puissants pouvoirs de suggestion, le Sihnarque se rapproche des peuples Suleks à qui il confie la tâche d'édifier une forteresse imprenable au cœur du Grand Désert. Sa construction s'achève deux siècles plus tard, et la Citadelle devient dès lors l'unique siège de l'ordre Sihne.



Le Sihnarque veille depuis près de 120 000 ans sur l'Échiquier, et s'il n'en est pas l'instigateur, il ne s'en est pas moins fixé l'objectif de le réguler, avec l'objectif ultime de prévenir l'apparition d'une menace semblable à Darl. Et au fil des millénaires, l'ordre des Sihns a neutralisé de nombreux Psioniques qui présentaient un danger pour l'humanité. Mais la complexité de la géopolitique contemporaine rend cette tâche de plus en plus difficile, et les méthodes traditionnelles de l'ordre ont récemment trouvé leurs limites en échouant à prévenir la Guerre Totale.

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

Alors, depuis la fin de la Guerre Totale, le Sihnarque place ses pions : ses Sihns ont noyauté les gouvernements et se sont infiltrés auprès des personnalités les plus influentes des quatre continents. Secrètement, ils collectent et transmettent à leur maître toutes les informations sensibles auxquelles ils accèdent. Et dans l'hypothèse où un Psionique menacerait à nouveau la planète, le Sihnarque a les moyens d'orchestrer la prise de contrôle des quatre continents par une succession de coups d'états et d'assassinats ciblés, de manière à répondre à la menace par tout l'armement conventionnel alors à sa disposition.

Et le temps où ces mesures extrêmes se révéleront nécessaires approche.

La théorie dimensionnelle

Projetons-nous maintenant quelques années dans le futur.

En 1174, le réacteur de la CERP installé en Fédération produira enfin des données concluantes sur la théorie dimensionnelle si chère à Gaüs et Kurben (cf. "Singularité").

Des résultats qui, pourtant, invalideront leur thèse.

Car cette année là, la singularité contenue par le réacteur Fédéré atteindra une densité telle qu'elle ouvrira une brèche spatio-temporelle stable. Et cette déchirure, qui permettra de reproduire à l'infini l'expérience de l'électron disparu de 1149 - un électron qui aura en réalité passé 12 minutes dans un autre espace-temps - ouvrira des perspectives jusqu'alors inenvisageables.

Celles du voyage temporel.



Moins de deux ans plus tard, les scientifiques de la CERP disposeront d'un protocole permettant de déplacer des organismes vivants dans le temps. Et les essais humains débuteront dans le plus grand secret en 1176, avec plus ou moins de succès... Car la technologie du voyage temporel, mal maîtrisée, expédiera les premiers volontaires à des époques très approximatives du passé.

Ces premiers voyageurs consigneront toutefois leur date d'arrivée et leurs observations sur des supports de stockage durables, qu'ils dissimuleront dans des lieux préalablement convenus, à l'abri du passage du

temps. La CERP, qui retrouvera ces supports mémoriels dans le présent, exploitera leur contenu pour affiner progressivement la précision de ses déplacements temporels.

L'étalonnage des voyages temporels sera achevé fin 1176, et plusieurs volontaires de la CERP seront expédiés à diverses époques pour consigner leurs témoignages de grands événements historiques. Mais ces voyageurs, libres d'agir dans un lointain passé, seront à l'origine de profondes interférences dans la ligne du temps, altérant à l'insu de tous, des pans entiers de la réalité.

Les règles du voyage temporel

Dans l'univers de Point Zéro, le voyage temporel obéit à des principes très stricts.

Le premier est celui d'unilatéralité : le futur reste irrévocablement inaccessible, et seul le voyage vers le passé est possible. Par conséquent, un déplacement temporel est toujours à sens unique, et il est totalement impossible pour un voyageur du temps de revenir à son époque d'origine. Il doit finir sa vie dans l'époque où il est projeté, avec le risque de modifier le cours de l'histoire, même involontairement.

Le second est celui d'uniformité : le temps suit une ligne unique et non-déterministe, et lorsqu'un voyageur temporel modifie un événement du passé, les répercussions dans la ligne de temps sont immédiats, entraînant une modification instantanée de la réalité (c'est au MJ d'apprécier l'étendue de cette modification, qui peut-être aussi infime que très drastique). Dans un tel cas, les souvenirs de tous les personnages (y compris des PJs) sont instantanément remplacés par ceux de la nouvelle réalité.

Le dernier principe est celui d'unicité : la ligne de temps ne peut-être fracturée, ce qui exclu la possibilité de paradoxes temporels. Ainsi, le MJ doit autant que possible tout faire pour éviter de les aborder dans ses scénarios, et si un paradoxe devait intervenir, il devrait être résolu en conservant l'unicité de la ligne de temps (à moins de vouloir, comme dans un célèbre film, déchirer le tissu même du continuum espace-temps !). Par exemple, dans le cas du fameux paradoxe du grand-père (i.e. un voyageur du temps assassine son propre aïeul avant qu'il n'ait une descendance, invalidant ainsi sa propre existence, et donc la mort de son grand-père...), le MJ pourrait tout à fait considérer qu'au moment où le voyageur est sur le point d'assassiner son ascendant, un agent temporel (voir plus loin) intervient pour l'en empêcher, restaurant la continuité historique. Si le meurtre du grand-père est inévitable, alors le MJ n'aura d'autre choix que de considérer qu'au moment du meurtre, une nouvelle ligne temporelle remplace l'actuelle, dans laquelle le voyageur du temps est effacé de la réalité, et où son grand-père - qui survit - n'aura jamais de descendance.

Si le principe d'unicité ne tolère pas les paradoxes temporels, il autorise en revanche l'existence de boucles temporelles (par exemple, un voyageur du temps qui serait aussi son propre grand-père). Ainsi, il est tout à fait possible qu'une réalité bien spécifique soit la conséquence exclusive des agissements d'un voyageur du temps. A Point Zéro, briser une telle boucle temporelle est tout à fait possible, encore faut-il en déterminer l'origine.

Qui sait alors quelle nouvelle réalité se manifesterait ?

Un message du passé

Quelques mois avant les premiers voyages temporels, les membres exécutifs de la CERP commissionneront la fabrication de supports de stockage digitaux capables de résister au passage des siècles - voir des millénaires. Car leur projet ultime sera tout simplement d'envoyer des voyageurs témoigner d'événements historiques. Ces supports, qui devront permettre aux agents de consigner leurs rapports, seront destinés à être dissimulés dans le passé, à l'abri du passage du temps, puis retrouvés et décryptés par la CERP dans le présent.

Pourtant, c'est bien avant le premier essai humain de voyage temporel, que les membres de l'organisation seront confrontés à un événement particulièrement troublant, qui remettra en cause les fondements mêmes de leur mission.

Début 1176, alors que les ingénieurs de la CERP dévoileront leur prototype de support de stockage destiné à équiper les voyageurs du temps, certains exécutifs de l'organisation réaliseront avec stupeur que l'objet qui leur est présenté est strictement identique à... l'Artefact (cf. "La Menace").

L'organisation, qui attribuait l'Artefact à une civilisation inconnue, découvrira être tout simplement en possession d'une technologie qu'elle vient juste de créer. Et avec cette découverte, c'est toute la théorie concernant l'existence d'une civilisation extra-dimensionnelle qui s'effondrera.

Les exécutifs de la CERP, qui craindront de perdre la confiance de leurs membres, décideront alors de garder le secret de cette découverte. Mais, dès lors, l'organisation ne sera jamais plus la même, et lentement, les intérêts individuels gangrèneront les préceptes humanistes qui ont présidé sa création.

A partir de 1176 plusieurs agents seront envoyés dans le passé proche pour réaliser des placements financiers, et ainsi détourner d'importants capitaux au profit d'exécutifs de moins en moins scrupuleux. Les membres les plus honorables de l'organisation, écœurés de ces pratiques, s'en détourneront, et ceux qui menaceront de révéler l'existence des voyages temporels seront purement et simplement assassinés.

En quelques mois, l'organisation, autrefois pinnacle de la probité, ne sera plus que l'ombre d'elle-même, sujette aux luttes de pouvoirs, à la corruption, exerçant des pratiques mafieuses et instaurant la terreur parmi ses membres.

Quand au message enregistré dans l'Artefact, les exécutifs de la CERP le décrypteront en 1177. Et son contenu, partiel, décousu, entrecoupé de bruits parasites, soulèvera autant de questions qu'il n'apportera de réponses.

[Début de transcription]

...je ne sais pas à quelle époque j'ai été transporté... // ...à mon arrivée j'ai été attaqué par un animal sauvage que je n'avais encore jamais vu... // ...tout est tellement différent ici, il n'y a aucune technologie, tout est encore sauvage... // ...et dans le ciel, il y a cette lune... // ...c'est une époque qui prédate le Cataclysme... // ...il y a toute une civilisation primitive qui est en train d'émerger ici... // ...j'ai été recueilli par les membres d'un village, ils me prennent pour un envoyé des dieux, ou quelque chose du genre... // ...je vis ici depuis plus d'un an, je me suis résigné à y finir ma vie... // ...j'apprends patiemment leur langue, rudimentaire, j'arrive maintenant à communiquer avec eux... // ...ces dernières semaines, j'ai assisté à des affrontements... // ...capables de prouesses surnaturelles. Aussi incroyable que cela puisse paraître, je crois que ce sont... // ...en fait, je crois qu'ils ont toujours été là... // ...il faut que l'organisation le sache, il faut que tout le monde le sache, il n'y a pas de menace venue d'ailleurs. La menace est là, parmi nous, depuis toujours...

[Fin de transcription]

En 1178, à l'issue d'un événement majeur détaillé dans le paragraphe suivant, la CERP sera démantelée et la technologie du voyage dans le temps nationalisée par les gouvernements Egidéens et Keshites.

Avec l'aide d'ex-membres de la CERP, les deux nations créeront alors l'Autorité de Correction Temporelle, une organisation chargée de résorber les interférences temporelles auxquelles se seront livrés les voyageurs de la CERP entre 1176 et 1178.

Les premiers agents de l'ACT seront envoyés dans le temps à partir de 1184, avec pour mission de neutraliser les voyageurs de la CERP avant qu'ils ne perturbent la ligne temporelle. Et, ironiquement, ce seront les archives de la CERP elle-même, désormais détenues par l'ACT, qui permettront à l'agence de localiser ses cibles dans le passé.

C'est ainsi qu'à l'insu de tous, l'histoire d'Aurilla est parsemée d'affronte-

ments secrets entre voyageurs du temps.

Un aperçu de l'avenir

N.B. : Point Zéro est un univers en constante évolution, et ce chapitre offre un aperçu de l'un des ses futurs possibles. Le MJ y trouvera l'ébauche d'une campagne épique, au cours de laquelle ses joueurs seront amenés à sauver Aurilla d'une menace millénaire. Les détails exacts de la mise en œuvre des événements décrits ci-dessous restent néanmoins à l'entière discrétion du MJ, tant leur nature peut profondément affecter l'univers de jeu.

A l'été 1178, deux ans seulement après les premiers voyages temporels de la CERP, débutera la seconde guerre des Psioniques.

Et c'est Darl lui-même qui en sera à l'initiative.

Fin 1173, à l'occasion de prospections océaniques, une équipe de reconnaissance des Convois Fédérés dé-

L'Autorité de Correction Temporelle

Conformément à son mandat, l'ACT mettra en chantier la construction de sa propre machine temporelle en 1179. Parallèlement, une cinquantaine d'hommes et de femmes issus des forces armées Keshites et Egidéennes, tous triés sur le volet, participeront à un programme destiné à les former aux fondamentaux du voyage dans le temps. Ils y recevront une formation théorique extrêmement poussée, destinée à leur faire prendre conscience que leur mission les condamnera à vivre le restant de leurs jours dans une époque étrangère, et qu'ils présenteront eux-mêmes alors un risque - même involontaire - d'interférence temporelle.

En conséquence, une fois leur cible neutralisée, les agents de l'ACT n'auront que deux alternatives pour éviter d'interférer à leur tour avec la ligne de temps : l'isolement total ou le suicide. Et toute leur formation - certains diront endoctrinement - aura pour objectif de s'assurer du respect absolu de l'une de ces deux issues.

Une fois leur mission accomplie, certains des agents de l'ACT choisiront de vivre totalement reclus, sans aucun lien social ni affectif. Une vie aliénante, qui, avec le temps, conduira nombre d'entre eux à mettre fin à leurs jours. D'autres passeront le restant de leur vie à voyager de nations en nations, en observateurs privilégiés de l'histoire d'Aurilla.

Et ce sont eux que l'on observe parfois errer à notre époque, sur les lieux des grands événements historiques.

Ceux que l'on surnomme les Spectateurs.

couvrira une mystérieuse cité engloutie (cf. "Le Troisième Axe"). Ils ne le sauront pas encore, mais le plateau abyssal sur lequel repose la cité est en réalité le dernier vestige de l'île-continent de Jilah. Quelques semaines plus tard, une équipe d'exploration en eau profonde pénétrera dans une structure massive, une ziggourat titanesque, à demi ensevelie par les sédiments, qu'ils nommeront "le Temple". A leur grande stupeur, ils y découvriront le corps intact d'un homme, inconscient mais bien vivant. Darl, puisque c'est bien de lui dont il s'agit, sera alors ramené à la surface, puis discrètement transporté en Fédération pour y être examiné par les médecins des Convois Fédérés. Mais le Psionique reprendra conscience sur le trajet et se révoltera : il anéantira son escorte, et s'enfuira dans les terres Ilokas.

1176. Led, le jeune hacker détenteur des preuves reliant les logiciels Prédicatifs au virus Unita, échappera de justesse à un nouvel attentat orchestré par un binôme de Traqueurs. Il décidera en réponse de rendre public les documents qui incriminent Macrolab. La Corporation fera l'objet d'une enquête approfondie qui révélera l'existence de multiples transactions occultes, dont l'origine semblera provenir d'une mystérieuse anomalie spatiale. Une navette s'envolera alors pour la ceinture d'astéroïdes, dans laquelle l'équipage découvrira un mystérieux satellite furtif, quelques secondes avant d'être vaporisée par un tir d'arme stellaire.

Exposée, l'I.A. se manifestera auprès des gouvernements Egidéens et Keshites, auxquels elle révélera l'étendue de son emprise sur les systèmes informatiques planétaires. En contrepartie d'une totale liberté d'action, elle dévoilera l'identité de milliers de Psioniques dissimulés à travers le monde

aux deux nations, qui initieront alors une vaste campagne de fichage.

Avec leur accord tacite, l'I.A. décuplera ses effectifs de Traqueurs et pourchassera inlassablement les Psioniques qu'elle aura identifiés. La menace que fera peser l'I.A. sur l'équilibre du système financier mondial obligera les gouvernements Egidéens et Keshites à fermer les yeux sur les activités des Traqueurs. Mais en secret, les deux nations initieront un programme de recherche conjoint destiné à reprendre le contrôle des systèmes informatiques mondiaux.

Dans la seconde moitié de 1176, plusieurs centaines de Psioniques perdront la vie, tandis que les victimes collatérales des affrontements entre Psioniques et Traqueurs s'accumuleront. L'opinion populaire se polarisera, avec d'un côté les citoyens prenant parti pour les mutants, et de l'autre les tenants de leur élimination.

Début 1177, les gouvernements Egidéens et Keshites durciront leurs positions et les Psioniques feront l'objet de persécutions organisées. La Fédération, qui conservera une certaine neutralité, deviendra un refuge pour de nombreux mutants.

Cette radicalisation offrira à Darl l'opportunité qu'il attendait : révélant son existence au grand jour, le Psionique se dressera contre les exactions perpétrées à l'encontre de ses semblables. De nombreux partisans - humains et Psioniques confondus - afflueront en Fédération et rallieront sa cause, subjugués par son aura. Darl lèvera ainsi une vaste armée, qu'il engagera dans un conflit avec le reste de l'humanité.

C'est ainsi que débutera la seconde guerre des Psioniques.

Au même moment, le Sihnarque découvrira avec horreur que Darl s'est libéré de sa prison aquatique. Il activera alors son réseau d'agents dormants pour prendre le contrôle des infrastructures planétaires. Mais l'I.A., entité omnisciente, contrecarrera le coup d'état et conservera sa mainmise sur les gouvernements Egidéens et Keshites. Les Sihns seront massacrés par les Traqueurs, et les survivants se réfugieront dans leur Citadelle.

L'humanité prendra la mesure de la terrible puissance de Darl, qui portera son armée fanatisée de massacres en massacres. Le Psionique dévoilera son vrai visage, celui d'un conquérant bien décidé à mettre la planète à feu et à sang. Il mènera une guerre ouverte à l'Egide et l'Empire Keshite, dont les armées succomberont à la puissance des pouvoirs Psioniques.

Début 1178, les continents Egidéens et Keshites ne seront plus que d'immenses champs de bataille. Les infrastructures planétaires s'effondreront progressivement, et l'I.A., qui perdra peu à peu ses interfaces avec le monde matériel, décidera d'intervenir contre Darl. Elle lancera depuis son satellite la totalité de ses missiles nucléaires à destination du Psionique. Mais celui-ci, usant de ses puissants pouvoirs télékinétiques, parviendra à dévier la trajectoire des ogives, qui percuteront le Nord de l'Egide, irradiant le territoire.

Dans la seconde moitié de 1178, la Fédération tombera sous le contrôle de Darl. Les gouvernements Egidéens et Keshites s'effondreront, et leurs armées seront mises en déroute. Une rébellion civile, menée par d'ex-membres de la CERP, s'organisera pour lutter contre les armées du Psionique. Elle sera rejointe par les Veilleurs, les Sihns et quelques Psioniques, dont Irven Häll, qui apportera

avec lui ses drogues de combat nanotechnologiques.

Darl, de son côté, découvrira que le Sihnarque, l'un de ses ennemis millénaires, est toujours en vie. Il mènera son armée dans le Grand Désert de Nib pour l'anéantir. Mais, alors que la Citadelle sera sur le point de tomber, la rébellion parviendra à exfiltrer le Sihnarque *in extremis*. Celui-ci leur dévoilera l'origine réelle de Darl, et les Veilleurs réaliseront alors que le Psionique n'est autre que la menace venue du fond des océans annoncée par leur prophétie. Cette révélation aura plus tard des conséquences dramatiques.

La rébellion, à la recherche de tous les alliés possibles, se décidera à contacter l'I.A. pour lui dévoiler la responsabilité de Darl dans la destruction de la lune. L'entité réalisera alors qu'elle n'est plus à l'abri dans l'espace, et acceptera d'aider les rebelles. Les Traqueurs rejoindront la rébellion.

Fin 1178, alors que Darl sera à deux doigts de conquérir le monde, les rebelles se rassembleront sur une île du sud de l'Empire Keshite, depuis laquelle ils élaboreront un plan de la dernière chance. Avec l'aide de leurs alliés Sihns, Veilleurs, Traqueurs et Psioniques, les rebelles élaboreront un piège destiné à éliminer Darl définitivement.

Il prendra place en Fédération.

C'est le Sihnarque qui, servant d'appât, attirera Darl et son armée à proximité du réacteur Fédéré. Et tandis que les dernières forces de l'alliance rebelle affronteront les armées du Psionique, une mission suicide - composée des leaders de la rébellion, de quelques Veilleurs, de deux Traqueurs et d'Irven - infiltrera le centre de recherche de la CERP pour saboter l'installation.

Au cours de l'opération, les rebelles découvriront la nature des expériences temporelles menées par la CERP. C'est le moment que choisiront les Veilleurs pour trahir la rébellion, conformément aux instructions de leur prophétie. L'affrontement contraindra les rebelles à se séparer, mais un petit groupe parviendra tout de même à saboter l'alimentation du réacteur. Et le trou noir artificiel, instantanément libéré de son champ de confinement, dévastera une large partie de la Fédération.

Darl, son armée et les derniers rebelles seront réduits à néant, mettant

ainsi fin à la seconde guerre des Psioniques.



L'explosion du générateur signera la fin de la CERP. L'organisation sera démantelée quelques semaines plus tard, et la technologie du voyage temporel nationalisée par l'Egide et l'Empire Keshite pour rétablir la continuité temporelle. Mais tout cela vous le savez déjà.

Irven, quant à lui, échappera de justesse à l'explosion du réacteur : séparé du reste de l'équipe lors de l'attaque

Darl

Darl est non seulement le Psionique le plus puissant à avoir jamais foulé le sol d'Aurilla, mais c'est aussi celui autour duquel gravitent la plupart des intrigues de Point Zéro.

Pourtant, malgré son importance dans l'univers de jeu, Darl est d'apparence très banale : c'est un homme athlétique, de taille moyenne, les cheveux noirs, le visage émacié, et dont les traits faciaux évoquent une origine métisse entre un Iloka et un Keshite. Mais en dépit de son physique ordinaire, c'est un personnage extrêmement charismatique, qui dégage une présence écrasante, presque surnaturelle.

Darl est consumé par un besoin presque pathologique de conquête, qui domine tous ses autres traits de caractère : c'est un personnage à l'ambition, littéralement, dévorante, sans empathie, sans états d'âme, et terriblement calculateur. Darl est capable des pires exactions pour parvenir à ses fins, ce qui, conjugué à ses formidables pouvoirs Psioniques - rappelons qu'il fut capable d'anéantir une lune - en fait un adversaire effroyable.

A son réveil fin 1173, Darl échappera rapidement aux Convois Fédérés. Affaibli et désorienté par des millénaires de stase aquatique, le Psionique sera recueilli par une communauté isolée du centre de la Fédération. Il y passera deux ans, à se fondre dans la population locale comme simple aide de ferme, apprenant les rudiments de la lecture et de l'écriture, et assimilant les usages de cette nouvelle époque si complexe.

Deux ans durant lesquels sa soif primale de conquête le rongera. Pourtant, il comprendra vite que les temps ont changé, que la force brute n'est plus le meilleur moyen de dominer le monde, et que les centres de pouvoir sont souvent là où on les attend le moins.

Alors il attendra son heure. Et l'avenir lui donnera raison.

Darl			
ADR 4	Athlétisme	7	
APL 5	Arme poing/épaule	4	
COG 5	Bagarre/Mêlée	9	
PER 4	Esquive	8	
VIG 4	Vigilance	7	
	Initiative	Défense	DEP
	4D6+2	18	24 m/tour
	Seuil de blessure : 10/11		
	Dégâts choc		
	Str	Str	Str Sc Et KO
	Dégâts physiques		
	Lg	Lg	Lg Gr Cr F
Atouts			
Reflexes éclair			
Dur-à-Cuir (SB+1 au corps à corps)			
Endurant (SB+1 contre dégâts choc)			
Pouvoirs Psioniques			
Champ de force (13)			
Déflagration			
Distorsion temporelle (8)			
Manipulation des pensées (9)			
Possession (10)			
Régénération (10)			
Télékinésie (12)			
Équipement			
Veste cuir (Prot. +1, Def. +2)			
Hache (6D, Type M)			
ARTIC-T10 (6D/4D/2D/1D, Mag : 8, 5/10/20/40)			

des Veilleurs, il empruntera la brèche temporelle quelques instants seulement avant l'annihilation de la Fédération.

Il réapparaîtra 120 000 ans plus tôt, sur Ilok, à une époque où les Psioniques n'existent pas encore.

Epilogue

Privé de son traitement de jouvence nanotechnologique, Irven mourra une quinzaine d'années après son voyage dans le passé. Dans cet intervalle de temps, il s'intégrera aux peuplades barbares Ilokas, et ses pouvoirs de prescience hors du commun lui attireront rapidement l'adoration - et les faveurs - d'une large communauté de fidèles. Il prendra de nombreuses concubines qui lui procureront une descendance abondante.

Irven pourrait jouir ainsi paisiblement de ses dernières années dans cette époque si favorable. Pourtant, incapable de se résoudre à l'inéluctabilité de son destin, il décidera sur la fin de sa vie d'essayer, depuis le fond des âges, de modifier le cours de l'histoire.

Alors, celui qui se fait désormais appeler l'Oracle créera une confrérie au code de conduite strict, destinée à accompagner sa "Prophétie" durant cent vingt mille ans (cf. "Les Veilleurs"). Une Prophétie qui désigne ceux qui mèneront la rébellion contre Darl comme les cibles à abattre.

Car il lui suffirait de prévenir l'assaut sur le réacteur Fédéré pour contrecarrer son propre voyage dans le passé, et ainsi briser la boucle temporelle dans laquelle lui et le reste du monde sont piégés...





Nom :

Profession :

Genre : H F Age : Taille :

Poids : Yeux : Cheveux :

ADR
 APL
 COG
 PER
 VIG

Compétences

Acrobaties	<input type="checkbox"/>	Explosifs	<input type="checkbox"/>
Aéronefs	<input type="checkbox"/>	Géosciences	<input type="checkbox"/>
Armes de poing	<input type="checkbox"/>	Histoire	<input type="checkbox"/>
Armes de trait	<input type="checkbox"/>	Informatique	<input type="checkbox"/>
Armes d'épaule	<input type="checkbox"/>	Intimidation	<input type="checkbox"/>
Armes lourdes	<input type="checkbox"/>	Jeu	<input type="checkbox"/>
Arts créatifs	<input type="checkbox"/>	Langue (Athaléen)	<input type="checkbox"/>
Arts de la scène	<input type="checkbox"/>	Langue ()	<input type="checkbox"/>
Athlétisme	<input type="checkbox"/>	Mathématiques	<input type="checkbox"/>
Bagarre	<input type="checkbox"/>	Mécanique	<input type="checkbox"/>
Biologie	<input type="checkbox"/>	Médecine	<input type="checkbox"/>
Bricolage	<input type="checkbox"/>	Mêlée	<input type="checkbox"/>
Chimie	<input type="checkbox"/>	Moto	<input type="checkbox"/>
Conduite	<input type="checkbox"/>	Navigation	<input type="checkbox"/>
Contrefaçon	<input type="checkbox"/>	Négociation	<input type="checkbox"/>
Culture générale	<input type="checkbox"/>	Persuasion	<input type="checkbox"/>
Discrétion	<input type="checkbox"/>	Physique	<input type="checkbox"/>
Droit	<input type="checkbox"/>	Psychologie	<input type="checkbox"/>
Economie	<input type="checkbox"/>	Séduction	<input type="checkbox"/>
Electronique	<input type="checkbox"/>	Survie	<input type="checkbox"/>
Equitation	<input type="checkbox"/>	Vigilance	<input type="checkbox"/>
Escamotage	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>
Esquive	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>

Initiative
(ADRxD6)

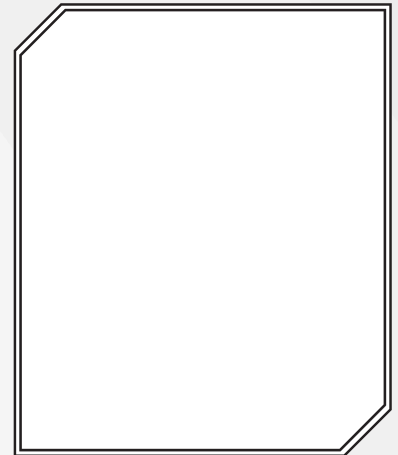
D6

Défense
(VIG+ADR)x2

Nat. / Mod.

DEP
(VIG+ADR)x3

m/tour



Seuil de blessure

Seuil de blessure (VIG+APL) :

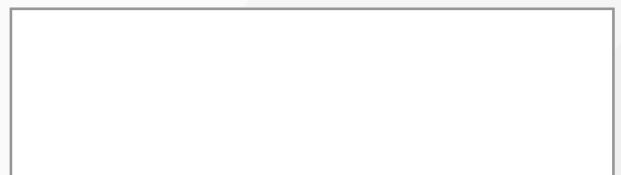
Protection :

Seuil de blessure total :

Jauges de santé

Stressé	Secoué ATTR-1	Etourdi ATTR-1	K.O.	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Légère	Grave ATTR-1	Critique ATTR-1, VIG h	Fatale VIG min	Mort
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Sbx1 = <input type="text"/>	Sbx2 = <input type="text"/>	Sbx3 = <input type="text"/>	Sbx4 = <input type="text"/>	Sbx5 = <input type="text"/>

Atouts & Complications



Armes

Arme	Type	PU	Mag	Courte (10)	Moyenne (15)	Longue (20)	Extrême (25)
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Ressources

Niv. de vie :

Economies : ECU

Expérience

Restant / Total

Inventaire

