



*Un jeu de rôle de science-fiction barré de la tête
par Stéphane "Alias" Gallay*

Cet avis tient lieu de faire-part.

Originellement édité par 2 dés sans faces, société coopérative

Actuellement distribué sous licence Creative Commons partage à l'identique

TABLE DES MATIÈRES

CRÉDITS	4	ORGANISATIONS		CARNETS DE CIVILISATION	147
Avertissement préalable.....	4	TRANSNATIONALES	77	La Sphère.....	147
Crédits.....	4	Conseil économique, politique et militaire des		Transports.....	147
PROLOGUE	5	États de la Sphère (Cepmes).....	77	Jungle urbaine.....	150
D'abord, qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?.....	6	Les Tigres volants.....	80	Téléphone maison.....	152
Majorité sexuelle.....	7	Guilde intergalactique du commerce (GIC).....	82	Haute technologie.....	155
CULTURES	10	Le Clan Maygran.....	83	Question de temps.....	156
Note générale.....	10	Cash & Kill.....	84	C'est la Guerre !.....	158
Les Terriens.....	10	Laservision/Mind's Eye.....	85	Les gens.....	160
La civilisation atlano-eyldarin.....	14	La Dame de fer.....	87	Et la santé, ça va ?.....	160
Karlan.....	17	The Web.....	89	La loi est la loi, et réciproquement.....	162
Talvarids.....	18	Rowaan Powerforce (RPF).....	90	Niveau de vie.....	164
Siyani.....	20	Association sportive automobile mondiale.....	91	Sexe, famille & autres désagréments.....	167
Comment penser comme.....	22	La Rose de Mars.....	92	« Drogués-sales-jeunes ! ».....	168
L'ESPACE TERRIEN	27	L'Autre voie.....	94	Et Dieu dans tout ça ?... ..	169
Fédération des hautes-terres.....	27	BIENVENUE À COPACABANA	96	Fi donc, quel langage !.....	170
Confédération européenne.....	30	Ville libre de Copacabana.....	96	Ce n'est pas de l'Art, c'est un Concept.....	171
États-Unis d'Amérique.....	33	Presque trois cents ans d'histoire.....	96	Cuisine.....	174
Royaume du Canada.....	35	Géographie.....	99	Mode.....	175
Principauté de Québec.....	37	Société.....	107	« Tonton Mulder, raconte-moi une	
Fédération pétrolière américaine.....	39	Police et armée.....	110	histoire ! ».....	177
République du Texas.....	41	Arcanistes.....	111	SYSTÈMES DE JEU	181
République socialiste centre-américaine.....	43	Économie.....	112	Échelle de valeur.....	181
État d'Israël.....	46	Arts & culture.....	114	Caractéristiques.....	181
Ville libre de Singapour.....	48	Lieux particuliers.....	115	Talents.....	182
Thirteen Stars.....	50	Synopsis.....	118	Actions.....	183
Annexe : Les Caraïbes.....	52	C'EST ARRIVÉ Y'A PAS		Actions sur le long terme.....	185
L'ESPACE ATLANO-EYLDARIN	55	LONGTEMPS...	121	Niveaux de fatigue.....	187
République populaire eyldarin.....	55	Les origines du monde.....	121	Bonne nouvelle, mauvaise nouvelle.....	187
République de Listant.....	57	Fondations.....	122	Relations exotiques.....	188
Fédération brivianne.....	59	L'Âge des Empires.....	123	Échelle de taille : les Catégories.....	189
Royaume d'Eokard.....	61	Les années de paix.....	125	CRÉATION DE PERSONNAGES	191
Guildes marchandes siyansk.....	63	Globalement offensive.....	125	Le matin du sixième jour.....	191
Fédération des États de la Frontière.....	66	Le Choc terrien.....	134	Niveaux de puissance.....	197
Principautés-unies.....	68	Du côté de la Frontière... ..	139	Niveau social.....	198
Ligue stellaire.....	70	Horizon 2290.....	142	Options standard pour persos	
Haut-commandement karlan.....	71	Horizon 2295.....	142	anticonformistes.....	199
Les planètes indépendantes.....	74	Horizon 2300.....	144	TALENTS	205
		Et après ?.....	144	Les talents <i>themselves</i>	205

Un dernier mot.....	214	Caractéristiques des armes.....	253
ARCANES	215	Accessoires d'armement.....	253
Talents.....	215	Les armes de combat rapproché.....	254
Ce qu'on peut faire.....	216	Armes de jet.....	255
Arcanes de l'Esprit.....	218	Les armes primitives.....	256
Arcanes de la Matière.....	220	Les armes cinétiques.....	256
Arcanes de l'Éveil.....	222	Les armes à rayonnement.....	260
ÉVOLUTION DU PERSONNAGE	225	Les armes soniques.....	261
L'expérience.....	225	Les armes à énergie.....	262
Plus vite, plus haut, plus fort.....	225	Les armes hybrides.....	263
Limites.....	226	Grenades, roquettes et autres.....	265
COMBATS	227	Les armes combinées.....	267
Échelle de temps.....	227	Spécialités de dernière minute.....	269
Pour toucher.....	228	VÉHICULES	271
Dommmages.....	229	Construction.....	272
Les blessures.....	230	Exemples.....	275
Combat véhiculaire.....	233	COMMENT JOUER À TIGRES	
Structures.....	235	VOLANTS ?	279
Explosifs.....	235	Les défis.....	279
Sbires.....	235	Y'en a pour tous les goûts.....	280
Autres adversités.....	236	LITIGE BAGAGE	285
ÉQUIPEMENT	239	Prérequis.....	285
Au commencement était le Fric.....	239	Prégénérique (optionnel) : tu vas mourir !.....	285
Poids et encombrement.....	240	Bienvenue à Copacabana !.....	287
Les fringues.....	240	Police, menottes, prison.....	288
Protections.....	241	Les aventuriers du MacGuffin perdu.....	290
Matériel de survie urbaine.....	244	Le gros coup.....	291
Matériel de survie.....	244	Je te tiens, tu me tiens.....	292
Outillage.....	245	Tous les chemins mènent	
Informatique.....	245	à la Casa.....	293
Électronneries diverses.....	247	Clusion.....	295
Instruments de musique.....	248	Annexe : Les autres.....	296
Borgia Dept. Store.....	249	INDEX	298
La santé n'a pas de prix.....	250	INDEX DES ILLUSTRATEURS	300
Explosifs.....	251	INDEX DES TABLEAUX	300
Restez branchés !.....	252		
Et, pour finir, la miniaturisation.....	252		
ARMEMENT	253		

CRÉDITS

AVERTISSEMENT PRÉLAVABLE

Tigres Volants est une œuvre de fiction. Ça veut dire que ça n'existe pas en vrai (indice : aux dernières nouvelles, il n'y a pas eu de guerre nucléaire en 1992), même si certains noms semblent familiers. Cela signifie aussi que toute ressemblance avec des choses, des personnes ou des institutions existant ou ayant existées est, soit fortuite, soit voulue de façon satirique ou parodique.

Tigres Volants est aussi prévu pour un public faisant preuve d'une certaine

maturité. Ce qui signifie que si vous êtes potentiellement offensé par la violence, les armes, la guerre, le sexe (et ses multiples variantes), les sous-entendus grivois, les jeux de mots foireux, les explications scientifiques capillotractées, les râlaisons de ludosaure, les maltraitances prononcées de la langue française – y compris par (mais non limitées à) l'usage massif d'helvétismes –, soyons réalistes : cet ouvrage n'est pas pour vous.

C'est bon, on peut continuer ?

en avoir parlé en leur temps ; Bouclier et l'AOCJDRA, ainsi que les autres organisateurs de conventions de partout ; la meute des joueurs qui ont subi mes parties de test (et réciproquement) ; les forums et leurs habitués, ici et ailleurs.

Remerciements spécifiques : ce jeu est spécialement dédié à la mémoire de ma grand-mère, Germaine Gallay.

Viendez voir le site :

www.tigres-volants.org

Participationnamatisez à la

Tivipédia : tivipedia.tigres-volants.org

Discutaillez sur les forums :

forums.fulgan.com

Édité par (version imprimée) :

2 dés sans faces,

société coopérative d'édition,

CP 2594,

1002 Lausanne, Suisse

www.2dsansfaces.com

Imprimé en Suisse, par Stämpfli AG, Berne

Première impression

ISBN 2-9700314-3-4

Édition 3CC (2013) :

Publiée en édition numérique sur le site officiel sous licence Creative Commons partage à l'identique (CC-BY-SA)



Et ce sera tout pour aujourd'hui.

CRÉDITS

Écrit et mis en page (plus d'autres bricoles) par : Stéphane « Alias » Gallay, Auteur Mégalomane (muha-ha !).

Ont aussi participé à la rédaction et/ou la relecture de cet ouvrage : Antoine « Edomaur » Boegli, Dreyf, Le Gritche, Isabelle Grobéty (égérie officielle de Tigres Volants), Stéphane « Fulgan » Grobéty, Sylvie Roux (râleuse officielle de Tigres Volants), Sailor, François « Roboduck » Suter, TheSmallerGamer, Tovaritch1917, Jérôme « Zed » Vernez, Matthias « Thias » Wiesmann (*above and beyond the call of duty*), Xiloyhana, ...

Je suis sûr que j'oublie plein de monde, qu'ils veuillent bien m'en ex-

cuser – ou tout au moins ne pas taper trop fort.

Direction artistique : Axelle « Psychée » Bouet-Fiess, Jean-Sébastien « Jess » Grinneiser

Couverture : Fufu Frauenwahl (illustration), X-aël (colorisation) et Jess (logo et montage)

Illustrateurs et trices : outre les deux précités, DeDorgoth, Defcombeta, Elliott, Fufu Frauenwahl, Lohran, Onine, Rhemrev, Christophe Taddei, Jeff Ward, X-aël.

Remerciements en vrac : Croc, pour y avoir cru ; Plasma et Casus Belli, pour

PROLOGUE

Tigres Volants est un jeu de rôle de science-fiction qui explore les conséquences de la rencontre de deux cultures : une civilisation qui a dominé la galaxie pendant près de dix mille ans, rythmés par l'espérance de vie millénaire de ses habitants, et les Terriens, qui, après quatre guerres mondiales, déboulent avec plein d'idées saugrenues : démocratie, moteur à explosion, vélo, capitalisme, football...

S'il s'agissait de peuples complètement différents, l'affaire se serait sans doute réglée à coups de guerres et autres explications administratives. Mais les choses sont plus compliquées : les deux civilisations sont originaires de la Terre et forment deux branches de la même évolution.

La Sphère est le terme utilisé pour désigner l'espace connu, qui fait environ 250 années-lumière de rayon. Un vaisseau rapide traverserait la Sphère en un peu plus de six mois. La Sphère est centrée sur Fantir, planète-capitale du Cepmes ; le Cepmes est une sorte d'ONU galactique, en plus gros, plus compliqué et (un peu) plus efficace.

Les racines de la **civilisation atlano-eyldarin** plongent loin dans le passé de la Terre, qu'elle a quittée avant la dernière glaciation. Leur culture actuelle descend de *l'Arlauriëntur*, un empire interstellaire qui, pendant dix mille ans, a dominé ce côté de la galaxie.

Les **Eyldar** sont un peuple physiquement très proche des Humains, si l'on excepte des oreilles en pointe et une espérance de vie de l'ordre du mil-

lénaire. Ils aiment les choses calmes, le sexe et les jeux de mots tordus ; ils aiment moins la guerre, les enfants et les inventions terriennes.

Les **Atlani** sont des Humains qui ont une touche de sang eyldarin et donc une longévité accrue ; leur culture est similaire à celle des Eyldar, mais intègre l'amour des choses martiales et du kitsch monarchiste.

Les **Siyani** sont des lézards géants anthropomorphes, qui ont une mainmise très forte sur le commerce interstellaire. Leur culture est tellement étrange que les gens préfèrent les considérer comme des éléments de décor.

Quant aux **Talvarids**, peuple d'ours évolués, ils vivaient heureux en société tribale sur une petite planète reculée – jusqu'à l'invasion.

Enfin, il y a les **Karlan**, qui gardent les limites de l'espace connu et ont tendance à tirer très vite et très fort sur quiconque faisant mine de s'approcher. Autant dire qu'on ne sait pas grand-chose d'eux, sinon qu'ils sont génétiquement cousins des Eyldar et des Humains, mais infréquentables.

En dehors des nations-cultures, la **Fédération des États de la Frontière**, est un conglomerat de planètes éloignées sur lesquelles s'abattent traditionnellement tous les malheurs de la Sphère : conflits locaux, guerres commerciales, hordes de mercenaires fous... De culture principalement atalen, la Frontière a depuis adopté de nombreuses coutumes terriennes – comme de survivre aux taquineries susmentionnées.

La **civilisation terrienne** a subi la bagatelle de quatre guerres mondiales et pas mal de tracasseries de degré moindre. Aussi curieux que cela puisse paraître, il reste encore des gens.

La **Fédération des hautes-terres**, qui couvre l'Asie, l'Australie, l'Afrique, l'Amérique du Sud et la Scandinavie, distille une culture fascistoïde et militariste. En 250 ans, elle a réussi l'exploit d'être en guerre au moins une fois avec toutes les nations de la Sphère. Elle est à l'origine d'une évolution du génotype humain : les **Highlanders**.

La **Confédération européenne** et les **États-Unis nord-américains** se partagent le reste de l'hémisphère nord, en une alliance bancale. L'Europe se remet doucement des guerres mondiales qui se sont à peu près toutes déroulées sur son sol, l'Amérique du nord n'en a subi que deux, mais ça a suffi pour foutre en l'air la structure sociale du sous-continent.

Copacabana (anciennement Rio de Janeiro) est une cité-État utopiste, qui possède son propre starport ; c'est un peu l'épine libertaire dans le flanc de la Fédération des hautes-terres.

Il existe encore d'autres États mineurs, tels **Israël**, **Singapore** et quelques îles caraïbes.

Les années de guerres nucléaires et bactériochimiques ont causé, dans la population terrienne, nombre de mutations. Les **Rowaans** sont probablement les plus connus des mutants, d'abord parce qu'ils forment un groupe humain consistant, ensuite parce qu'avec leur tête de chien, ils sont plutôt visibles. Pilotes émérites, ils sont en lutte

constante contre les racistes en général et la Fédération des hautes-terres en particulier. Les **Alphans**, eux, sont surtout connus pour leurs cheveux blancs et leurs pouvoirs mentaux.

Et les méchants ?

Y'en a pas.

Enfin si, plein ; mais pas des Grands Méchants™, genre Empire malveillant, Secte indicible ou Conspiration diabolique. Comprenons-nous bien : il y a des grandes puissances interstellaires avec des envies de domination globale ; il y a aussi des conspirateurs plus ou moins sectaires au desseins néfastes. Mais ce ne sont pas les Grands Méchants™ de Tigres Volants ; ils peuvent par contre être les Grands Méchants™ de votre campagne, si ça vous amuse.

Y'a une méta-histoire, au moins ?

Non.

Il y a des choses qui se passent et qui vont se passer, mais ce n'est pas important : c'est ce que font les personnages qui est important. Tigres Volants est un univers de jeu, pas une méga-campagne avec des figurants.

D'ABORD, QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Un jeu dans lequel on joue un rôle. Un peu comme la vraie vie, mais en faux. On distingue les **joueurs**, qui incarnent un personnage donné, et le meneur de jeu, dit ici **déhemme**, qui incarne le reste de l'univers ; le déhemme est en général sadique et mégalomane, c'est de la déformation professionnelle.

Que peut-on donc faire, du coup ?

Tout.

Jeunes des rues à Los Angeles ? *No problemo*. Pirate de l'espace dans la Frontière ? Bienvenue à bord ! Détective privé à Fantir, dans les arcanes du Cepmes ? Y'en a. Étudiant à l'université multiculturelle d'Ardanya, entre Eyldar traditionalistes et terriens immigrés ? Y'en a aussi. Mercenaire ? Chef, oui chef ! Agent d'assurance ? Signez ici. Journaliste ? C'est tout bon, ça, coco...

Et comment on fait ?

Tout est dans le livre.

On va d'abord s'intéresser dans une première (grosse) partie à l'univers du jeu : son histoire, ses cultures, ses nations, ses us et coutumes. Ensuite on passe aux choses ~~chiantes~~ mathématiques : systèmes de jeu, création de personnage et règles de simulation. On fait un saut au centre commercial pour s'équiper en machines à faire des trous et autres gadgets pour frimer avec les collègues. Enfin, les annexes proposent quelques accessoires : scénario prêt à jouer, feuille de personnage, etc.

Décollage immédiat !

QU'EST-CE QU'ON Y FAIT ?

Dans le jeu de rôle, il y a la composante « rôle », qui est importante, mais à mes yeux il y a la composante « jeu » qui l'est beaucoup plus. C'est un jeu, c'est fait pour s'amuser ; si quelqu'un ne s'amuse pas, il y a un problème ; si personne ne s'amuse, jouez autrement. Ou à autre chose.

Pour en revenir au sujet, le principe de base est que le déhemme crée une aventure, dans laquelle les personnages vont évoluer et où ils vont être confrontés à un certain nombre de défis.

DRAMATIS PERSONÆ

Qui fait quoi, et habillé comment ?

« Qui fait quoi, et habillé comment ? » (© Thias) est le *leitmotiv* officiel du déhemme. C'est plus rigolo que : « que faites-vous ? »

Le déhemme

Arbitre de la partie. D'où l'expression : « jugement arbitraire ». Seul maître à bord, si l'on excepte la Dame de Fer et Murphy (celui de la Loi du même métal). Crée le scénario et le dirige. Choisit la musique d'ambiance.

Les persos

Personnages-joueurs. Autrement dit, personnages créés par des joueurs. Voir le chapitre **Création de personnage**. Ont le droit de faire plein de bêtises, mais en subissent les conséquences. Tôt ou tard.

Les dés

Objets polygonaux plus ou moins réguliers qui, disait le Père fondateur, ne servent qu'à faire du bruit derrière le paravent ; un autre ludosaure parlait, lui, de « petites excuses pour faibles performances ».

Accessoirement, les personnages s'en servent pour résoudre les différentes actions qu'ils mènent. Le déhemme lui, fait ce qu'il veut, dit ce qu'il veut, pense ce qu'il veut et, par conséquent, lance des dés si ça lui plaît et en interprète les résultats éventuels comme il l'entend. Dieu ne joue pas aux dés : il préfère les dominos.

Caractéristiques et talents ayant des valeurs entre 1 et 20, on utilise un dé à vingt faces (plus communément appelé « d20 ») pour résoudre les actions.

Pour de basses raisons pragmatiques, les dés ne sont pas inclus dans le livre. Le pragmatisme, c'est nul !

fiques ; forcément elfiques) empruntant aux dessins animés japonais de l'époque (oui, ça veut dire *Goldorak*), à *Elfquest* et à mes premières parties de jeu de rôle (oui, ça veut dire *AD&D*).

MAJORITÉ SEXUELLE...

OU : « TIGRES VOLANTS ET MOI »

Du haut de cet ouvrage, quinze ans de jeu de rôle vous contemplent. Ou vingt, c'est selon.

La première édition de *Tigres Volants* est parue en novembre 1990. Deux cent quarante pages de traitement de texte mis en pages à la hache, où les ignobles crobars de votre serviteur côtoyaient les photocopies de *mangas*. Oui, j'ai un peu honte, en y repensant.

Trois ans plus tard, rebelote – mais avec une mise en page presque correcte et des illustrations originales (= piquées à personne) qui ressemblent à quelque chose. La deuxième édition garde la même formule que la première : un tiers de règle, un tiers d'univers et un tiers d'équipement.

De beaucoup de points de vue, *Tigres Volants 3.0* est un grand bond en avant.

Et, pendant ces dix dernières années ? Pas grand-chose, somme toute : une tentative avortée de supplément mono-

lithique sur les Eyldar, des projets dérivés (bédés, nouvelles) toujours dans les cartons, quelques textes qui ont, au final, été intégrés en grande partie dans cette version.

Peut-être – surtout – un changement des habitudes du rôliste moyen. Le porte-monstre-trésor (PMT), ça va un moment. La microgestion du matériel et des finances et les règles de combat qui trahissent encore un héritage des jeux à figurines, ça finit aussi par fatiguer ; et puis, surtout, les jeux vidéos font ça mieux.

En fait, si ça se trouve, ce qui a le plus changé, c'est moi. Je vieilliss. Surprise.

ET POURQUOI ÇA S'APPELLE TIGRES VOLANTS ?

Alors, en fait, *Tigres Volants*, c'est quoi à la base ? À l'origine, c'est surtout un fantasme d'adolescent boutonneux, un monde où promener mes *alter ego* (el-

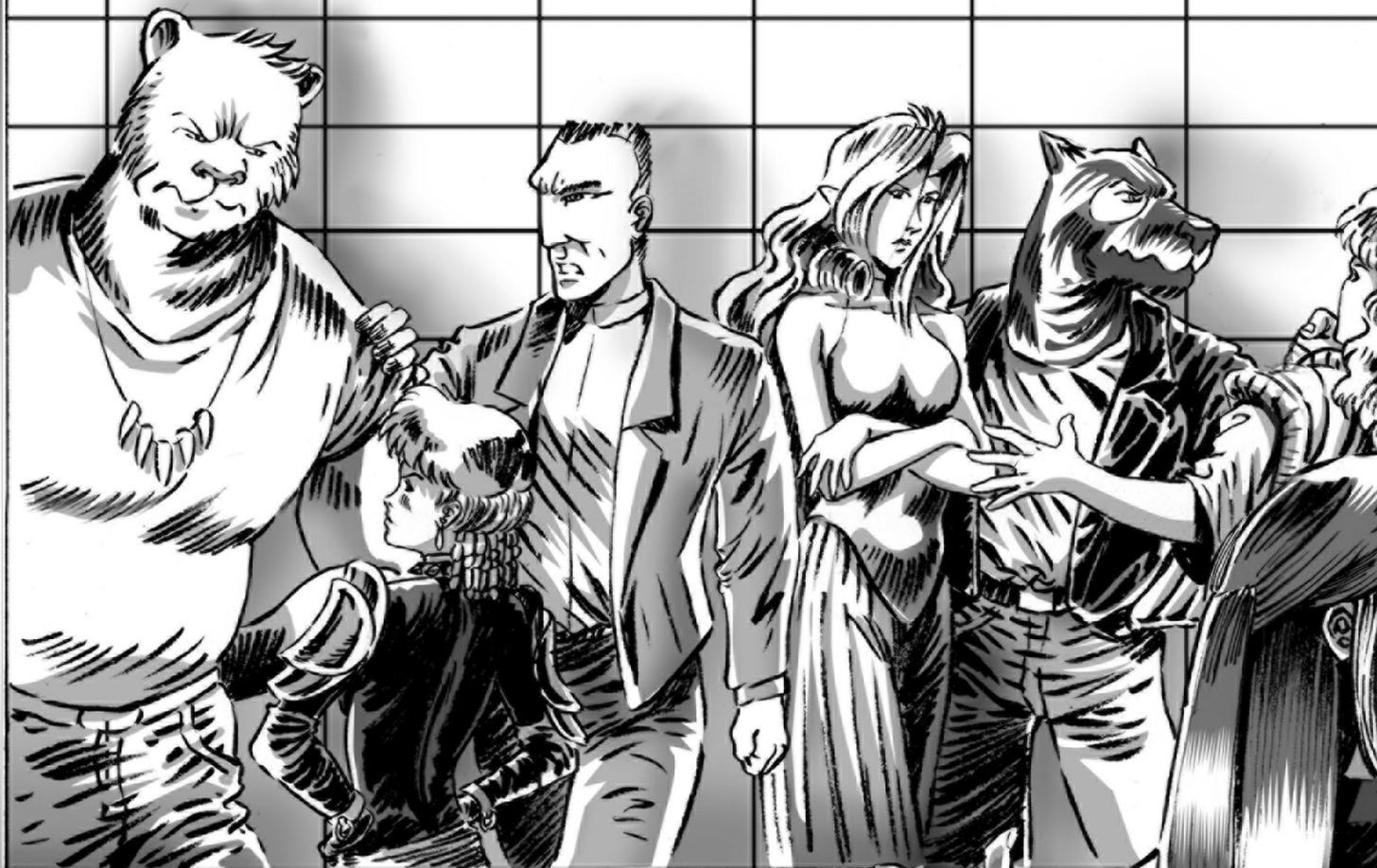
À l'origine – et, selon l'expression consacrée, je vous parle d'un temps que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître – le jeu était prévu pour jouer les (gentils) mercenaires des *Tigres Volants* face aux (méchants) *Highlanders*. C'était la grande époque des *Babases™* : du PMT des familles, mais avec des bases militaires, des commandos *highlanders* et des armes de haute technologie. Là encore, il y a prescription.

Et surtout, il existe un processus que l'on appelle « évolution » et qui fait que, fort heureusement, les choses finissent par changer. L'univers s'est étoffé, ma vision des choses a changé, le manichéisme est passé de mode (en tous cas chez moi).

Reste la question : pourquoi ça s'appelle **toujours** *Tigres Volants* ? Par flemme, en grande partie – pour être plus précis, par inertie. C'est même à peu près la seule chose qui n'ait pas changé ; les différentes tentatives pour trouver un autre nom se sont soldées par, sinon une levée de boucliers, du moins un grand « bof ». Au final, pourquoi changer une équipe qui gagne ?

Même si elle ne gagne toujours rien.

1 2 3 4 5 6 7



8

9

10

11

12

200

185

170

155

140



Toshiko

« *Bipède à station verticale*
Parfois... *J'ai la nostalgie de la gadoue* »
(H.F. Thiéfaine)

Or donc, **Tigres Volants** est un univers qui contient de multiples cultures.

NOTE GÉNÉRALE

Si on veut se lancer dans la biologie, il faut constater une chose : il n'y a que trois races répertoriées dans l'univers connu. Par « race », on entend ici un groupe dont les représentants peuvent s'accoupler entre eux et obtenir un rejeton non-stérile, ce qui est à peu de choses près la définition biologique de la chose. Trois races, donc : les Anthropomorphes (qui regroupent, entre autres, les Humains et leurs variantes, les Eyldar et les Karlan), les Siyani, les Talvarids. Le reste n'est que littérature et/ou conjecture – voire propagande.

LES TERRIENS

La plupart des cultures de la Sphère sont somme toute d'origine terrienne : les Eyldar et les Atlani, par exemple, sont eux aussi originaires de ce qui était autrefois *Erdorin*, et que l'on nomme maintenant « Terre », « Sol III » ou « là où il y a les cinglés ». Dans le cas présent, on ne s'intéressera qu'aux cultures terriennes apparues après le départ desdits Eyldar et Atlani. Ce qui fait quand même quinze petits millénaires, à vue de nez.

Pour faire furieusement tendance, on dirait même qu'il est multiculturel. Tant mieux. Tout ingénieur agronome vous le dira : la monoculture n'est pas une bonne idée.

Toujours en simplifiant, on peut aussi dire qu'il y a dans la Sphère trois cultures majeures : la **culture atlano-eyldarin**, qui s'est formée au cours des millénaires de *l'Arlauriëntur* ; on y adjoint souvent la **culture siyansk**, qui, si elle y est intégrée d'une certaine manière, en est nettement distincte ; et enfin la **culture terrienne**, qui fait beaucoup d'efforts pour ne pas ressembler aux deux précédentes.

C'est tout ce petit monde que nous allons détailler ici.

Pour le reste de la Sphère, les Terriens sont un paradoxe. Malgré des différences culturelles massives (plus fortes que toutes celles connues dans la Sphère), ils parviennent à se supporter suffisamment longtemps pour former une des civilisations dominantes. Dans le cas présent, « dominante » veut aussi dire qu'ils ont une pénible tendance à l'instinct territorial envahissant. De plus, alors qu'ils font parfois montre

d'un conservatisme et d'une force d'inertie quasi-minérale, ils peuvent s'adapter à tout et n'importe quoi : glaciations et autres désastres naturels, épidémies multiples, guerres plus ou moins nucléaires, massacres et chicaneries diverses.

On compte à l'heure actuelle environ 30 milliards de Terriens et assimilés, répartis un peu partout dans la Sphère. Il existe une catégorie particulière de Terriens : ceux qui ont été déplacés avant 2101. En République eyldarin, les descendants et familles des personnes enlevées par les Eyldar au cours des siècles (voir **Quelques grandes dates...**) forment une culture à part, baptisée *Eyldardani* (q.v.) ; il y a même un groupe de Terriens, qui a émigré à Caramer Laeralis, dans la Frontière, dans des circonstances d'autant moins claires que la technologie de l'époque (grosso-modo, fin du XVIII^e siècle) ne permettait même pas de construire une Trabant.

LES HUMAINS DE BASE

(SANS LES OPTIONS)

Physique

Pour ce qui est de savoir à quoi ressemble un Humain, j'hésite à dire « regardez-vous dans une glace » ; suivant qui tient actuellement ces pages, on pourrait avoir des surprises.

Même sans cela, les deux dernières Guerres mondiales ont causé un énorme brassage de population. La plupart des types ethniques continentaux se sont mélangés et le métissage est devenu la norme. De plus, les conflits ont causé des muta-

tions – pour la plupart sont seulement d'ordre cosmétique : couleurs d'yeux, de cheveux, voire de peau anormales, organes doubles, polydactylie, queue vestigiale, etc. Très rares sont les mutations qui impliquent de profondes modifications physiques ou physiologiques.

Longévité

On s'est beaucoup moqué de la longévité des Humains (les Eyldar, surtout). C'est très méchant ! D'abord, parce que ce ne sont pas les seuls à être dans ce cas. Ensuite, parce qu'en à peine une centaine d'années, ils en font plus que certains (on ne citera personne) en plusieurs millénaires.

LES HIGHLANDERS

Les Highlanders sont en théorie la race conçue par Gabriel Fore (ou tout au moins son équipe de généticiens fous) pour conquérir les étoiles : des hommes modifiés pour constituer l'Élite de la Race Humaine (eux utilisent le mot « race » ; ils ont le droit, ce sont des fachos).

Physique

Soyons tout de suite clair : les Highlanders sont des Humains ; l'appellation officielle est d'ailleurs « Humain de type highlander ».

Les Highlanders ont une couleur de peau foncée, qui les fait ressembler à des métis – mais les trois quarts de la population terrienne est aussi dans ce cas. Ils ont les cheveux blonds, ou tirant sur le blond, ce qui est nettement plus rare. La charpente osseuse et la stature sont quelque peu renforcées, un certain nombre de tares mineures (problèmes de vue, maladies génétiques, etc.) ont été éliminées et les généticiens ont quelque peu poussé le réglage « traits fins et symétriques ».

Tout citoyen de la Fédération des hautes-terres est classé dans un certain

nombre de catégories génétiques (appelées « génotypes », même si ça n'a pas vraiment de rapport avec la réelle signification du terme) ; cette classification apparaît même sur la carte d'identité highlander. On compte pour le moment douze types de génotypes highlanders, qui ont eu le temps – en presque trois cents ans – d'évoluer dans un certain nombre de directions ; les plus courants sont le génotype F, suivis du génotype D (surtout dans les colonies outre-Sol) et le génotype E (particulièrement répandu dans les colonies de reconstruction en Asie).

Longévité

Un Highlander vit, en moyenne et en théorie, plus longtemps qu'un Humain normal. Leur espérance de vie peut atteindre dans certains cas 150 ans ; cependant, comme disait un Rowaan de mes relations, un accident est vite arrivé...

ALPHANS

Le Mutant est un archétype : tout bon jeu de rôle de science-fiction qui se respecte un tantinet, se doit de faire figurer des mutants. Il y a déjà les Highlanders, mais ce ne sont pas vraiment des mutants ; les Alphans, si. Enfin, on suppose.

Physique

Les Alphans ne sont pas très différents des Humains. Ils ont le nombre réglementaire de membres et manquent singulièrement de troisième œil au milieu du front. Histoire de faire exotique, ils ont quand même les cheveux uniformément blancs. Mais, en règle générale, c'est tout ; des mutations secondaires peuvent apparaître au hasard des individus, mais elles sont loin d'être la norme. Les Alphans sont plutôt de

petite carrure, leur taille tournant aux alentours des 170 centimètres.

Les premiers Alphans sont apparus dans le courant des Années d'Ombre, créés par un processus encore mal connu. On soupçonne qu'il est bien documenté, mais que, comme cette documentation a souvent été réunie dans des conditions éthiquement douteuses, elle dort encore dans des entrepôts gouvernementaux. On sait par contre que les Alphans ne présentaient que rarement de séquelles dues à une exposition à des agents mutagènes. Une théorie très en vogue dans les milieux conspirationnistes prétend que la mutation est due au contrecoup psychique des centaines de millions de personnes tuées pendant la nuit de Noël 1992.

Longévité

La longévité des Alphans est sujette à controverse, car si la plupart des individus meurent relativement jeunes (souvent de mort violente), certains arcanistes sont plus que centenaires ; c'est du moins ce qu'on laisse entendre.

ROWAANS

La mutation Rho-16 – appelée aussi mutation Rowaan (du nom de son découvreur, un certain Georges Rowaan Vanwelde) – est apparue officiellement pour la première fois en Afrique du sud dans les années 2060-70. De nombreuses légendes africaines et asiatiques font cependant déjà mention de « guerriers-loups », ou même de « loups-garous » (*rowaan* dans un dialecte afrikaaner), pendant les Années d'Ombre.

Évidemment, entre les populations paranoïaques de l'après-guerre et l'hystérie anti-mutant des Highlanders, l'ambiance générale ne fut jamais au beau fixe. Après s'être fait persécuter de partout, les Rowaans ont créé un

mouvement paramilitaire de libération : le **Rowaan PowerForce (RPF)**. À l'heure actuelle, les Rowaans sont relativement mal vus par pas mal de monde, en général à cause de leur tendance à donner dans l'action spectaculaire à base d'armes automatiques et d'explosifs militaires.

Physique

Depuis le temps dont on parle de la tronche particulière des Rowaans, vous devez vous demander ce qu'ils ont de spécial ? Eh bien figurez-vous qu'ils ressemblent à des humains normaux, quoique sensiblement plus grands et plus massifs. Ceci à condition que l'on excepte la tête de chien-loup ; vous allez me dire que ça suffit largement et vous aurez raison. Leur fourrure, recouvrant seulement la tête et une partie de la poitrine, peut prendre toutes les teintes de noirs, gris et bruns. Les poils blancs sont rares, sauf chez les individus âgés (qui, eux, s'apparentent franchement à la légende) ; le panachage (c'est-à-dire la pilosité d'au moins deux couleurs différentes) est fréquent. Les yeux sont bruns ou noirs.

Longévité

Comme pour leurs confrères Alphans, il est dur de cerner la longévité maximale d'un Rowaan, vu la fâcheuse tendance qu'ils ont de mourir pour tout un tas de raisons (principalement de saturnisme foudroyant), sauf de vieillesse. Cependant, des avis autorisés prétendent qu'elle se situe à peu près à 60 ans.

LES CULTURES TERRIENNES

Contrairement à ce qu'ont pu asséner des générations de pseudo-scientifiques, que même moi j'aurais honte de sortir des théories pareilles, la génétique ne fait pas la culture. Surtout en

ce qui concerne le maïs, mais passons. Comme vous vous en êtes probablement aperçus tous seuls, il n'existe pas de culture terrienne uniforme. Déjà qu'on va devoir généraliser en trois ou quatre cultures bien larges, si on doit se plonger dans le détail, on va se noyer.

Toute tentative d'établissement de règles générales sur les mécanismes du comportement humain s'est soldée par d'innombrables dépressions nerveuses, quelques suicides et un mal de tête généralisé. Autant dire donc qu'on patauge toujours dans le yaourt. On peut néanmoins tirer quelques traits généraux : instinct grégaire, désir de conformité à une norme sociale, adaptabilité remarquable. Sens de l'humour tordu, aussi.

On notera que, dans beaucoup de groupes sociaux terriens, les mutations sont très mal perçues par le reste de la population : le « mutant » sera considéré comme Marqué par le Diable (M le Mutant), moqué, voire ostracisé. Les Terriens, dans leur ensemble, ont une fâcheuse tendance au racisme (ça vient souvent avec l'instinct grégaire) ; heureusement, c'est une tendance qui va en s'amenuisant.

Les Alphans

Techniquement, il n'existe pas de culture alphanne, et ce pour une raison simple : il n'existe aucune communauté composée exclusivement d'Alphans. Les Alphans vivent au sein de la population humaine et en suivent plus ou moins les mêmes règles, à quelques différences près.

L'Alphan est, de base, un paranoïaque qui vit dans un monde hostile. En général, les Alphans font tout pour ne pas se faire remarquer : cheveux teints, profil bas, discrétion élevée et vitesse de course impressionnante... À part dans certains coins (Copacabana, par exemple), ils s'arrangent pour ne

pas utiliser leurs pouvoirs ostensiblement, sauf en cas de légitime défense.

En général, l'Alphan est urbain. Pas forcément dans le sens « poli », mais plutôt dans celui de « citadin ». La plupart des Alphans sont des enfants des rues, qui ont appris à vivre et à survivre dans le cœur de la Cité (comme c'est beau : on dirait du Bon Jovi). De ce fait, ceux qui sont encore là pour en parler ont adopté une philosophie du style « vivre et laisser vivre » ; ils n'aiment pas tuer les gens.

Les Rowaans

Les Rowaans sont des créatures paradoxales. Pour commencer, ils sont naturellement sociables – entre eux. Ils ont dans leur ensemble tendance à manifester une méfiance à priori envers les autres races et espèces de la Sphère. Mais ils sont cependant sensibles aux démonstrations racistes, tant envers leurs personnes qu'autrui. Il y a souvent dans cette attitude une tendance romantique à la Fraternité des Peuples Opprimés.

À cela s'ajoute une solidarité avec les autres Rowaans et/ou pilotes, un peu comme la solidarité entre motards, assorti d'un esprit de compétition / domination (ça fonctionne avec les deux sexes, d'ailleurs). On dit souvent que plus de Rowaans se tuent à la suite de paris stupides qu'au combat.

De plus, ils ont très mauvais caractère – et souvent un armement personnel que l'on trouve plus volontiers en tourelle d'un char d'assaut ; il est donc déconseillé de les appeler « Frolic » ou « Médor ».

Les Rowaans adorent les véhicules en général, et les véhicules volants en particulier. S'ils n'en ont pas, ils récupèrent une vieille épave, qu'ils retapent à leurs heures perdues. Personne ne sait réellement d'où vient cette passion, voire cet instinct – peut-être un généticien qui avait trop lu Buck Danny ?

La structure sociale de base des Rowaans n'est pas la famille, mais le groupe. Un groupe se définit par un ensemble de personnes travaillant sur un même site ou sur un même projet. Les enfants sont élevés par l'ensemble du groupe, leurs parents ne s'y attachant pas au delà d'une dizaine d'années. Un Rowaan solitaire et indépendant est une exception, une anomalie ; il y aura presque toujours une attache, quelque part, avec le RPF ou avec d'autres Rowaans.

Les Américains

Vers la fin du XX^e siècle, les Américains se croyaient les maîtres du monde ; quelques années plus tard, ils se crurent seuls au monde. Il découle de ces circonstances historiques particulières que les Américains ont développé une culture particulière.

Il y a l'impression confuse que l'Amérique éternelle est toujours une superpuissance ; seulement, après quelques sécessions et récessions, le Rêve américain ressemble à une pissotière mal repeinte. Les années d'isolation entraînent un certain conservatisme et des relations quelque peu conflictuelles avec le reste de la Sphère. Alors on cherche des raisons au déclin : légendes urbaines et conspirations.

Pour ne rien arranger, c'est une nation où la violence est omniprésente et culturellement assimilée : on va au boulot dans une voiture blindée et, le jour de ses quinze ans, on reçoit sa première arme automatique. Ceci expliquant peut-être cela, c'est aussi une nation où le réel pouvoir est plus souvent détenu, soit par des mégacorporations, soit par des entités étatiques de très petite taille (voire par des groupes criminels, mais la différence n'est pas toujours frappante).

Les Européens

L'Europe est un patchwork, un gros. D'une part, il y a l'Europe métro-

politaine, qui inclut des cultures aussi diverses que l'Angleterre communiste, les Satanistes parisiens, les Soviétiques, les Allemands et les Méditerranéens. D'autre part, il y a les colonies d'outre-Sol, qui ressemblent à un croisement sauvage entre l'Amérique des pionniers et la campagne, façon plouc.

L'Europe est très fière de son côté « centre culturel du monde », beaucoup moins de son allure de ruine majeure, dû aux guerres mondiales passées (mais pas encore tout à fait réparées). Qui plus est, l'Européen moyen cultive l'art paradoxal du compromis et de la neutralité, à côté d'un fonds de commerce nationaliste. On est souvent de son canton avant d'être européen, voire de telle ou telle province. Mais on reste européen : la Confédération a, au fil des siècles, montré son utilité et les Européens ont, au final, beaucoup plus de points communs que de divergences.

La Fédération des hautes-terres

Les Highlanders ont une notion très marquée d'appartenance. Ils ont bien plus conscience d'appartenir à une entité génétique unie que l'Humain de base, et sont donc plus facilement solidaires, même envers un parfait inconnu. De plus, ils vivent dans une société hiérarchisée, ce qui déteint sur leur comportement : le Highlander moyen est naturellement respectueux d'une autorité supérieure reconnue.

La culture highlander est très jeune. Certains disent même que c'est un oxymoron. La Fédération des hautes-terres a joué très fort dans le registre « du passé faisons table rase ». Beaucoup de langues natives ont été, sinon interdites, du moins officiellement abandonnées au profit de quelques grandes langues communes, les religions ont été systématiquement poussées hors de la sphère publique.

En fait, plus qu'une culture, les Highlanders ont surtout un endoctrinement et beaucoup de slogans. La culture highlander insiste sur des concepts tels que : la famille et la pureté génétique, le respect de la société et le sacrifice de soi pour le bien commun, la grandeur de la race humaine (sous-entendu : highlander), l'héroïsme et la grandeur militaire, etc. – mais avec des majuscules, dont je vous fais grâce. Le concept de « citoyenneté » regroupe tous ces slogans : tout résidant de la Fédération des hautes-terres aspire à devenir un citoyen modèle. Cette citoyenneté est vécue comme une doctrine politique et une religion.

Bien évidemment, un tel modèle ne plaît pas à tout le monde : il y a des dissidents, qui refusent tout ou partie de cette civilisation. Certains quittent le pays ; la position officielle sur ces exilés est « bon débarras ! ».

Les Soviétiques

Présente dans l'est européen, l'ouest nord-américain et un peu aussi en Fédération des hautes-terres, la culture soviétique est un reliquat du XX^e siècle adapté tant bien que mal à la civilisation interplanétaire.

Les Soviétiques mêlent avec plus ou moins de bonheur les restes de l'utopie lénino-marxiste, le collectivisme à la mode URSS et son folklore militaro-productiviste, la tendance à la débrouille, aux bricolages suspects et aux budgets de bouts de ficelle. Se rajoutent à cela leur tendance à résister à presque tout, une adoption très particulière des lois du capitalisme et le côté désespéré (et désespérant) de l'âme slave.

Même s'il existe quelques notables différences, les Eurosoviétiques et les Soviétiques américains partagent ces particularismes et forment une culture relativement à part.

Copacabana

Chiure de mouche sur la carte de la Terre, atome nain d'hydrogène anémique sur celle de la Sphère, Copacabana a néanmoins un impact culturel significatif. Principalement parce que c'est une des rares cités terriennes où on trouve à peu près tous les peuples de la Sphère, et que ce petit monde parvient à vivre ensemble et en bonne intelligence. Copacabana est une culture de mélange, de mixité et de métissage, fondée sur de multiples influences et la notion de respect mutuel.

Le Copacajun est du genre cool, limite nonchalant. Il accepte en général tout et n'importe quoi comme étant normal, genre, « j'en ai vu d'autres ». Et c'est vrai qu'il aura probablement déjà vu bon nombre d'extra-terrestres, constaté *de visu* la réalité des pouvoirs extra-sensoriels, sans même parler d'expériences métaphysiques majeures, tel un match de *futebol* dans le stade de Maracaña.

Les autres cultures terriennes

Officiellement, la Fédération des hautes-terres regroupe d'une couverture culturelle uniforme trois continents. Dans la pratique, il y a de sérieux restes : le Moyen-Orient, par exemple, manifeste une forte culture inspirée de l'Islam impérial : la culture musulmane a dominé une grande partie de la planète pendant plus d'un demi-siècle.

En Asie, à peu près toutes les cultures locales se sont mélangées, avec par-dessus des influences étrangères. Cela arrangerait bien les affaires des Highlanders si cette culture, mélangeant confucianisme, maoïsme et kitsch, n'avait pas tendance à leur faire concurrence.

L'Amérique du sud est aussi un coin à problèmes. Seules les côtes urbanisées sont à peu près sous contrôle, des espaces entiers de l'intérieur des terres maintiennent une autonomie de fait. Les peuples indigènes, traditionnellement ancrés dans des coins inaccessibles, forment le plus gros de cette contre-culture.

Même chose en Afrique, en pire. Là encore, les cultures africaines pré-highlanders donnent beaucoup de fil à retordre au gouvernement. Plus encore que les régions d'obédience soviétique, l'Afrique est le royaume du système D, du clientélisme familial et des traditions ancestrales.

Enfin, Israël est un cas spécial. Les trois religions qui composent Israël à parts quasi-égales ont arrêté, voilà plus de deux siècles, de se taper dessus. Il était temps. Depuis, la culture israélienne reste hétérogène et paranoïaque. Mais cette crainte est plutôt tournée vers les deux puissants voisins du petit État. D'où une neutralité défensive.

morphe de la Sphère – y compris des Eyldar eux-mêmes, c'est dire ! Résignons : ils sont beaux, grands, immortels et ont régné en maîtres sur ladite Sphère pendant presque dix mille ans. Ça fait beaucoup pour un seul peuple.

Au delà de la façade, les Eyldar sont plus mystérieux. D'ailleurs, ils adorent les mystères, énigmes et autres trucs cachés, à un point tel que beaucoup se demandent s'ils n'ont pas créé eux-mêmes la plupart des mystères qui entourent leur civilisation.

En plus, leur longévité n'en fait pas un peuple très prompt à s'adapter aux changements. Or, avec le Choc terrien, des changements, il y en a eu. Et comme en plus, leur côté « moi-même maître du monde » en agace plus d'un, l'arrivée des Terriens a été une bonne occasion de donner un grand coup de balai dans les vieux standards eyldarin.

Alors, ringards, les Eyldar ? Ce serait les enterrer un peu trop vite.

Physique

Physiquement parlant, les Eyldar ressemblent suffisamment aux Humains pour que certains d'entre eux aient pu de tout temps se promener incognito sur Terre bien avant d'en avoir officiellement le droit.

Les Eyldar ont cependant quelques traits distinctifs : traits fins et symétriques, yeux grands, allongés et en amande et oreilles en pointe. Ils sont imberbes ; leurs cheveux sont en général longs, parfois panachés, les teintes de roux étant extrêmement rares.

En moyenne, un Eylda est plus grand et plus mince qu'un Humain, avec 185–190 cm pour 65–80 kg.

Longévité

Les Eyldar peuvent exercer un contrôle assez impressionnant sur leur métabolisme, grâce à une discipline cor-

LA CIVILISATION ATLANO-EYLDARIN

Il fut un temps où les Eyldar et les Atlani ne formaient qu'un seul peuple. Séparés au moment de l'Exil, lorsqu'ils quittèrent Erdorin au moment des glaciations pour des cieux plus cléments, les deux peuples se retrouvèrent au temps de l'*Arlauriëntur*. C'est dire si les similitudes culturelles sont plus nombreuses que les différences.

EYLDAR

Eyldar – Masculin : Eylda ; pluriel : Eyldar. Féminin : Eylwen ; pluriel : Eylwyn. Adjectif : eyldarin.

Les Eyldar, c'est un peu le fantasme général de la population anthropo-

porielle appelée le *suilekor* et qui s'apparente à un croisement entre le yoga et le *tai-chi*. Cela explique en grande partie la rareté des maladies et leur longévité moyenne, qui tourne aux alentours des 2000 ans (certains sont bien plus vieux que cela ; en fait, on ne connaît pas la longévité théorique des Eyldar).

Ils ne vieillissent quasiment pas, du moins physiquement. Les seuls signes de grand âge viennent souvent avec une couleur de cheveux et/ou d'yeux qui change ; les yeux prennent souvent une teinte plus profonde avec les siècles, alors que les cheveux deviennent plus clairs.

La mort est souvent volontaire, décidée par l'Eylda lui-même lorsqu'il estime avoir suffisamment vécu. Techniquement, ce n'est pas un suicide : l'Eylda arrête de vivre, voilà tout.

CULTURES EYLDARIN

Officiellement, les Eyldar sont des gens calmes et pacifiques. Pour l'ancienne culture dominante de la Sphère, ça surprend. Ils forment des petites communautés semi-rurales, au rythme de vie adapté à celui de la nature. Le coup du féroce conquérant reconverti dans l'agriculture a d'ailleurs beaucoup fait rire en son temps.

Officieusement, si la société eyldarin a pas mal évolué depuis *l'Arלאוריֶנטור*, elle reste encore rigide et repliée sur elle-même. C'est probablement pour cette raison que certains d'entre eux sont toujours au fond d'eux-mêmes des « fils des étoiles » et sont attirés par l'Aventure au-delà de leur planète-mère.

Rien que pour énerver les gens coincés, genre Terriens ou Karlan, les Eyldar ont tendance à avoir un comportement pour le moins licencieux en privé, et ce avec une notion de « privé » aux limites étendues. Nudité domestique, bisexualité et partenaires multiples sont la norme. S'ils savent se retenir

en société, surtout en dehors de leurs mondes, les Eyldar sont parfois des attentats à la pudeur ambulants.

Les Eyldar de la République

La description culturelle ci-dessus s'applique principalement aux Eyldar vivant en République eyldarin. C'est la culture dominante, même si on distingue en son sein pas mal de spécificités.

Ainsi, les Eyldar de Ringalat ont une solide réputation de contestataires, prêts à critiquer tout et le reste, principalement par amour du débat ; dans une société eyldarin qui cherche à éviter le conflit, c'est plutôt mal perçu. Il y a aussi des cultures marines à l'identité très forte, sur des planètes comme Oreanil ou Eridia, ou les ethnies stellaires, nomades ou sédentaires, qui ont depuis longtemps l'habitude de vivre en vase clos et ont gardé leurs petites habitudes tout au long des millénaires.

Les nostalgiques

La chute de *l'Arלאוריֶנטור* n'a pas fait que des heureux. De nombreux membres des anciennes castes dirigeantes ont dû fuir pour échapper aux exactions révolutionnaires. Parmi ceux-ci, réfugiés principalement dans les Ligues atlani et dans la Frontière, beaucoup regrettent le temps béni de l'empire.

Souvent, leur notion de *l'Arלאוריֶנטור* est complètement idéalisée : la jeune génération n'a jamais connu la réalité de l'ancien régime et est bien souvent bercée par des versions légendaires qui passent sous silence ses pires côtés. Cela ne les empêche pas de rêver à un retour de *l'Arלאוריֶנטור*. Et quelques-uns ont même les moyens de leurs ambitions...

Les Ataneyldar

Ataneylda est un terme générique, qui désigne les hybrides d'Humain et

d'Eylda. Les Eyldar étant ce qu'ils sont, il y en a une quantité non négligeable dans la Sphère : environ 5% de la population en République eyldarin (jusqu'à 20% sur Ardanya) et 10% dans les Ligues atlani.

Il n'y a pas de culture typiquement ataneyldarin : la grande majorité adopte le style de vie d'un des deux parents – et souvent la vitesse de croissance qui va avec : un Ataneylda élevé chez les Humains deviendra adulte après 30–40 ans, le même avec une éducation eyldarin entrera dans la vie active vers 100–120 ans.

Les Eyldardani

Le terme a longtemps désigné les enfants nés de l'union d'Eyldar et de Terriens. Depuis quelques décennies, il désigne la culture naissante qui apparaît là où Terriens et Eyldar cohabitent. C'est principalement le cas sur Ardanya, qui a accueilli la grande majorité des peuples terriens enlevés par les Eyldar au cours des siècles.

La culture eyldardani s'efforce de conjuguer l'approche eyldarin de calme, de pondération, de respect des cycles naturels et de desserrage de ceinture au niveau sexuel, avec le côté dynamique et quelque peu iconoclaste terrien. Dans une structure sociale rigide, ce genre d'expérience est un peu considéré comme jongler avec de la nitroglycérine dans un magasin de cristal de Bohême.

ATLANI

Atlani – Singulier : Atalen ; pluriel : Atlani. Adjectif : atalen.

Le terme *Atalen* et la culture qui va autour est un concept qui date de l'Exil. Pendant des millénaires, les Atlani ont

été partie intégrante de la culture eyldarin, mais en décidant de vivre séparément des Eyldar, ils se sont trouvés leurs propres référentiels. Dans l'esprit des Eyldar, « Humain » et « Atalen » sont des termes équivalents ; il n'y a que depuis l'arrivée des Terriens qu'on fait réellement le distinguo.

Physique

Techniquement, un Atalen est un Humain avec une faible hérédité eyldarin. À l'instar de l'Eylda moyen, un Atalen n'a pas besoin de se forcer beaucoup pour ressembler à un Humain « normal ». Seules la finesse des traits ou la taille des yeux chez certains sujets indiquent une différence.

On peut remarquer que leur taille est sensiblement plus élevée en moyenne que celle des Humains (entre 5 et 10 cm), et ce pour un poids similaire.

Longévité

Autre trait typiquement eyldarin des Atlani : leur longévité, qui frise les 500 ans – ce qui est extrêmement dérangent pour les autres Humains, lorsqu'ils apprennent que le jeunot à côté d'eux a trois fois leur âge. Les Atlani sont toutefois sujets à une forme de vieillissement, plus au niveau mental que physique, qui apparaît entre 300 et 400 ans ; en d'autres termes, ils deviennent gâteux.

CULTURES ATLANI

En règle générale, on retrouve chez les Atlani de la Ligue la même tendance qu'ont les Eyldar à voir la vie du bon côté et à n'apprécier la guerre que quand elle se déroule chez les autres et de préférence très loin... Néanmoins, un certain nombre de nations atlani gardent un attrait prononcé pour la chose militaire : uniformes rutilants, grandes parades, codes d'honneur, etc.

Comme les Eyldar, les Atlani ont aussi un intérêt pour le caché et le secret. Cependant, la culture atalen voit dans le secret un défi, un mystère à percer. C'est un peuple qui a donné naissance à de grands scientifiques et philosophes – et qui a une réputation de rabat-joie. Les Atlani sont aussi plus formalistes, plus portés sur les détails que les Eyldar, ce qui se retrouve aussi dans leur langage.

Les Atlani sont surtout des gens traditionalistes – entendez par là : « qui ont des traditions et qui y tiennent ». Certaines de ces traditions pouvant apparaître comme sérieusement hermétiques pour des étrangers, et les Atlani étant très sensibles sur ce point, les incidents diplomatiques sont inévitables ; du coup, suivant les tendances, les réactions peuvent facilement aller de l'explication condescendante à la franche hostilité, en passant par le mépris. En dehors des zones « cosmopolites », une bonne connaissance de l'étiquette atalen est recommandée au voyageur.

Les Ligues

On appelle « Ligues » les trois royaumes originels des Atlani (Eokard, Listant et Brivianè), et dont on considère le mode de vie comme « traditionnel ». Par extension, on désigne ainsi certains mondes de la Frontière ou indépendants qui ont une culture très proche de celle des Ligues originelles.

Les habitants d'Eokard se considèrent par exemple comme les derniers représentants d'une culture royaliste et chevaleresque. Beaucoup d'entre eux travaillent directement pour la royauté et en tirent une grande fierté – même si, quelque part, c'est pour épater la galerie. Même si les rumeurs de « pogroms de touristes » sont très exagérées, on conseille au voyageur qui se rend sur Eokard la plus extrême prudence vis-à-vis de l'institution monarchique.

Listant est une planète plus agricole – « arriérée » est un mot qui revient souvent dans la bouche des voisins. De grands clans, au sens de l'honneur très développé, ont la mainmise sur la majeure partie de la planète, qui est aussi réputée pour sa nature sauvage et magnifique et des autochtones fiers et ombrageux. Ils sont souvent impliqués dans des querelles de voisinage portant sur l'usage d'une parcelle de terrain, d'un procédé de fabrication ou sur la vente d'un âne boiteux un peu avant la fondation de l'*Arlauriëntur*.

Brivianè se démarque du lot par une industrialisation plus poussée ; par certains côtés, Brivianè est très proche de la Terre, le respect de l'environnement en plus et les guerres mondiales en moins. C'est un monde qui offre une plus grande ouverture vers la Sphère : beaucoup de visiteurs, beaucoup de résidents étrangers et quelques influences culturelles discutables. C'est aussi une nation de contestataires, qui a passablement mauvaise presse auprès des autres cultures atlano-eyldarin, où on n'aime décidément pas les grandes gueules.

La Frontière

Les Atlani de la Frontière sont les vilains petits canards de la Sphère en général et de la culture atlano-eyldarin en particulier. Là où commence la Frontière s'arrête la Civilisation, disent les Eyldar. Les habitants de la Frontière sont souvent vus un peu comme les Américains au XIX^e siècle : comme des rustres mal dégrossis, impulsifs et potentiellement dangereux – on ne les préfère aux Terriens que parce qu'ils parlent la langue.

Ceux de la Frontière – terme qui inclut non seulement la FEF, mais aussi certaines planètes et stations indépendantes – ont en général moins tendance à s'appuyer sur des structures étatiques, culturelles et morales et comptent

principalement sur eux-mêmes et sur un armement dissuasif.

Si on trouve dans la Frontière un certain nombre de mondes influencés par les schémas culturels traditionnels eyldarin, atlani ou siyansk, beaucoup de communautés sont plutôt calqués sur des modèles plus fermés, individua-

listes ou claniques. Certains mondes, surtout dans le secteur des Principautés-unies, ont un mélange de traditions provenant des Liges et des survivances de coutumes plus anciennes. C'est notamment un des rares endroits de culture atlano-eyldarin où des religions développées sont pratiquées.

autant qu'on puisse en juger, basée sur un système de castes et de clans très complexe et entièrement militarisée. Dans le cas présent, la caste mesure le statut social du Karlan, en rapport avec son éducation et sa position au sein de l'appareil étatique.

La culture karlan semble être composée d'une majeure partie de vie publique, qui implique un engagement social et militaire à un niveau quelconque. Évidemment, si cet engagement se fait au sein de forces armées actives, le statut en est plus important. Le peu de vie privée qui est réservée au Karlan ressemble à un gros défouloir : un Karlan a en gros le droit de faire n'importe quoi, tant que ça reste dans la sphère privée.

Officiellement, un Karlan est fidèle d'abord à sa nation, puis à ses supérieurs (ou, plus prosaïquement, à son unité militaire), puis à sa caste, et enfin à son clan. En pratique, l'ordre de préférence est souvent bouleversé, parfois inversé. L'ensemble est d'autant plus impénétrable que la société est aussi très mobile : promotions, défections et adoptions rythment la vie du Karlan ambitieux (ce qui est souvent un pléonasme), le tout baignant dans une atmosphère de violence meurtrière ritualisée. Un dicton highlander dit : « Mettez un Karlan dans un panier de crabes, ce sont les crabes qui s'en iront. ».

Les valeurs les plus importantes pour un Karlan *wrisjandri* sont l'Ordre, la Discipline, la Logique, l'Honneur ; majuscules comprises. Le concept le plus étrange et le plus mystique de la culture karlan est le *Shrijwaker*, traduisible par « espace sacré ». Tous les Karlan en connaissent l'existence ; c'est une forme de Paradis, au sein de l'espace karlan, impénétrable sauf pour de très rares élus. C'est aussi un territoire à défendre, coûte que coûte. Pas

KARLAN

Karlan – Invariable. Adjectif : karlan.

Le peuple karlan est entouré de mystères. Plus précisément, il est entouré d'une frontière sévèrement gardée, complétée par une société militarisée à l'extrême et qui, si elle était moins méfiante, serait tout juste extrêmement paranoïaque. Par-dessus se greffe le mystère.

Elle est divisée en deux cultures distinctes : une (les *Wrisjandri*) sédentaire, militarisée et à la technologie très avancée et une (les *Hjandri*) nomade, clanique et nettement moins avancée.

sont dans les teintes de blond ou de brun, avec plus rarement des cheveux noirs ; le roux est inconnu. Ils poussent toujours sur l'arrière du crâne, laissant le front et le sommet de la tête à découvert (on a longtemps cru que c'était une mode). Les yeux sont bleus, bruns, verts ou noirs : quelques spécimens – surtout dans l'ethnie *hjandri* – ont développé une seconde paupière transparente, qui sert à protéger les yeux du sable ou de tout autre corps étranger. Les oreilles ne sont presque pas apparentes et en tout cas pas très efficaces.

Longévité

Biologiquement parlant, un Karlan peut espérer vivre jusqu'à 200 ans, s'il réussit à se trouver une planque et à y végéter. Seulement, les Karlan n'ont pas la mentalité à se trouver des planques, et encore moins à y végéter jusqu'à la fin de leur période active. Conséquence directe : la longévité moyenne est d'une soixantaine d'années.

LES CULTURES KARLAN

Karlan wrisjandri

Les *Wrisjandri* (« les Conquêteurs » ou « les Défenseurs » en rakharist, la langue karlan) sont l'ethnie dominante. Leur société est, pour

À QUOI ÇA RESSEMBLE

Les Karlan peuvent se résumer physiquement en deux qualificatifs : grands et maigres. Le Karlan de base accuse en moyenne 210 cm pour 80 kg, mais les spécimens s'échelonnent entre 175 et 240 cm, pour 75 à 120 kg. On explique cette morphologie principalement par la gravité de 0.73 G qui règne sur Aakavarien. Curieusement, même si les Karlan semblent avoir conquis moult mondes différents de ce standard, ils gardent toujours la même morphologie et ne montrent que peu de signes de mutations.

Leur peau donne l'impression d'avoir été cuite et recuite, tant sa couleur est brun foncé ; la texture est lisse et la pilosité quasi-nulle. Les cheveux

plus les Karlan que le reste de la Sphère n'en savent d'avantage.

Karlan hjandri

Les Hjantri sont les représentants de l'ethnie karlan nomade. Il n'y a physiquement et biologiquement que peu de différences entre Karlan *wrisjandri* et *hjandri*, sinon que l'ouïe est nettement plus développée. On remarque une tendance aux scarifications et tatouages rituels.

La civilisation *hjandri* est elle aussi complexe, mais basée sur des questions familiales et beaucoup plus rigide. Elle fait la part belle une fois encore à l'ordre et à la discipline, mais avec moins de majuscules ; l'Honneur garde cependant la sienne. Le duel au premier sang est monnaie courante pour résoudre des questions aussi compliquées que le statut de chef de tribu, les questions familiales, le prix du bétail ou la qualité d'une paire de sandales.

Par contre, la culture *hjandri* est farouchement opposée à la technologie : l'électricité est vue comme une force naturelle ; le fait de la capturer dans des petites boîtes est pour le moins étrange, au pire de la folie suicidaire. Les Hjantri hésitent donc à utiliser la plupart des armes de haute technologie, ainsi que l'équipement électronique ou électrique.

On peut rencontrer parfois des Hjantri hors de l'espace Karlan. En général, ils cherchent à prendre des contacts avec des organisations mercenaires, à vendre leurs services ou à acheter des armes ou du matériel médical ; il n'y a que peu de Hjantri qui ne soient pas prêts à payer de leur personne pour la cause de leur peuple. Ils adoptent assez rapidement une attitude beaucoup plus pragmatique, notamment envers la technologie ; la culture est une chose, l'efficacité en est une autre.

Comme les Wrisjandri, les Hjantri ont une espérance de vie tournant aux

alentours des 200 ans, à la seule différence qu'en général, les conditions d'hygiène déplorables de leurs « réserves », les escarmouches avec le Haut-commandement et le manque de soins ont raison d'eux avant une septantaine d'années.

Karlan arkhepta

Arkhepta signifie « guide du peuple » en rakharist, ce qui résume bien la situation : plus de 60% des grades supérieurs sont occupés par cette ethnie. Ils formeraient une sorte de dynastie qui puise sa source à l'époque du Grand schisme. On croit aussi savoir qu'il existe de nombreux clans *arkhepta*, en constante lutte de pouvoir les uns avec les autres, lutte qui n'est jamais dévoilée au grand public – allez savoir pourquoi...

Il n'existe aucun élément physique permettant de différencier un Karlan normal d'un Arkhepta, si ce n'est que ce dernier a plus de médailles et un plus gros grade que tout le monde. Cependant, les Arkhepta aiment arborer sur leur front des tatouages, composés d'arabesques étranges et parfois changeantes. Chacun de ces tatouages est unique à son propriétaire ; leur origine (sans doute une survivance du nomadisme) et leur signification restent mystérieuses.

Si le physique ne permet peu ou pas de distinguer Wrisjandri et Arkhepta,

il n'en est pas de même psychologiquement. Le comportement se résume en une équation : Karlan au carré ! Le Karlan *arkhepta* est né et a été éduqué pour deux choses : les responsabilités et le commandement. Ça se sent. Et comme ils occupent en principe les plus hautes castes du Haut-commandement, ils ont attrapés, non pas le vertige, mais un orgueil de vedette du show-biz.

Une fois sortis du carcan familial et social (dans une compagnie mercenaire, par exemple), ils se comportent comme les fils-à-papa les plus puants, pulvérisant au passage tous les records établis. En effet, les Arkhepta que l'on rencontre dans la Sphère sont la plupart du temps des fils ou filles d'ambassadeurs ou de hauts fonctionnaires internationaux, s'emmerdant comme des rats morts et cherchant un peu d'action.

On notera aussi que la plupart des Arkhepta sont Arcanistes, alors que c'est un trait quasiment inconnu chez les Wrisjandri.

Étant, en principe, plutôt à l'abri des coups durs, les Arkhepta ont tendance à vivre plus longtemps que les autres. Ils ont donc une espérance de vie tournant vers les trois ou quatre siècles, mais la moyenne se situe plutôt à 180 ans (la fibre héroïque, encore et toujours).

TALVARIDS

Techniquement, les Talvarids ne représentent pas grand monde dans la Sphère : moins de cent millions d'individus. Mais il est difficile de les rater : d'une part, c'est un des rares peuples non anthropomorphes ; d'autre part, ils sont grands, massifs, et ont tendance à être quelque peu remuants – surtout s'il y a des Highlanders dans le secteur.

PHYSIQUE

Les Talvarids sont des ursoïdes bipèdes. Traduction pour les ignares et autres polytechniciens qui traîneraient dans ces pages : des ours à l'allure encore plus humaine que d'habitude, qui se déplacent sur leurs membres postérieurs. Suivant les différentes ethnies, ils peuvent mesurer entre 175 et 260 cm et peser de 40 à 150 kg.

Étonnamment rapides et agiles pour leur taille, les Talvarids sont surtout connus pour avoir une endurance à toute épreuve.

Leur corps est entièrement recouvert d'une fourrure plus ou moins épaisse suivant leur habitat d'origine ; sa couleur varie, toujours selon les critères précités, du noir au blanc, du brun foncé au beige pâle. Les yeux peuvent prendre des teintes de brun, noir, vert ou bleu (rare).

Longévité

Comme tous les peuples dits « primitifs », les Talvarids n'ont pas une espérance de vie très élevée ; elle tourne en moyenne autour de 50–60 ans, mais elle varie beaucoup d'une région et d'une ethnie à l'autre ; certains individus atteignent les 80–90 ans.

LES CULTURES TALVARIDS

Bien que tribale à sa base, la société talvarid est assez largement unifiée ; disons qu'elle a surtout un fond commun qui fait que, si différences il y a entre les cultures locales, elles résident surtout dans des détails anecdotiques.

La société talvarid

Elle comporte quatre classes, qui correspondent à autant d'étapes de la vie d'un Talvarid. D'abord, il y a les « jeunes » : ils n'obtiennent le statut d'adulte que lorsqu'ils ont prouvé leur maîtrise sur leur propre corps, en général par une série d'épreuves physiques. Cette phase de développement physique est prise en charge par toute la tribu.

Devenu adulte, le Talvarid doit choisir ce à quoi il va consacrer sa vie : un métier, en quelque sorte. En général, ça tombe dans la catégorie « subsistance » (chasse et agriculture), « artisanat » (et art) ou « religion » (ce qui inclut aussi les études scientifiques) mais, ces deux derniers siècles, la filière

« taper sur les Highlanders » a beaucoup de succès...

Après avoir appris et pratiqué, il vient un moment où le Talvarid doit rendre à sa communauté tout ce qu'il a acquis ; il devient alors un « tuteur », prenant en charge un petit groupe d'apprentis. C'est aussi pour lui-même une forme d'apprentissage des responsabilités, qui devrait finir par faire de lui un chef. Le chef a en fait plus la notion de « sage » ; comme c'est un statut qui ne vient pas avant un âge très avancé, les sages sont plutôt rares. Le sage guide ses ouailles tout en s'interrogeant sur la vie, l'univers, le reste et le résultat de six fois neuf en base treize.

Le système n'est pas sans défauts : beaucoup de jeunes supportent mal d'être cantonnés dans un rôle en fonction de leur âge. De plus, à l'inverse, la société s'attend qu'un Talvarid d'un certain âge atteigne une classe donnée ; cela cause chez certains individus un stress tel qu'ils finissent par ne plus maîtriser leur domaine.

Au final, cela donne des « sans-castes », des parias qui se retirent d'eux-mêmes de la société traditionnelle et qui, souvent, finissent par vouloir racheter leur incapacité à se rendre utile pour la tribu en se lançant dans des actes désespérés. D'autres se retrouvent au sein de communautés mixtes, avec des Rowaans et d'autres combattants anti-highlanders, ou alors quittent Alt pour tenter de trouver leur place ailleurs – et peut-être finir par être utiles, malgré tout.

La technologie talvarid

Avant l'invasion, la civilisation d'Alt était équivalente au XVI–XVII^e siècle terrien, tout au moins au niveau des idées. Les Talvarids ont, au travers de leur religion semi-animiste, une très bonne compréhension de phénomènes physiques très complexes. Cette

religion est une sorte de cosmologie rationnelle ; elle a la particularité d'avoir des mécanismes critiques performants et, du coup, une approche très ouverte. Elle se base sur la présence d'esprits et d'éléments plus ou moins puissants pour expliquer le monde.

Néanmoins, la technologie est nettement moins avancée, pour une raison simple. Les Talvarids n'en ont pas besoin : ils sont au sommet de la chaîne alimentaire et n'ont donc jamais vraiment connu le besoin de compenser une faiblesse physique par l'usage d'outils.

Certains Talvarids ont développé des pouvoirs d'Arcanes impressionnants ; ils ne les développent cependant que rarement au delà d'un niveau intuitif. Ils appellent cela « le don des arbres », ce qui semble beaucoup intriguer certains scientifiques de la Fédération des hautes-terres. Ceux-ci ont découvert sur Alt des anomalies dans les horizons de Tzegorine naturels, anomalies qu'on ne retrouve que sur Olympus ou, de façon résiduelle, sur Terre. Certains (= MysteryNetwork) prétendent même que c'est la réelle raison de l'invasion highlander.

EXEMPLE DE THÉORIE TALVARID : L'INFORMATIQUE

Ce que les Terriens appellent « électricité » est en fait la maîtrise d'esprits mineurs de la foudre. Petits, ils sont dociles et peuvent être facilement entraînés à transporter des messages ou faire des actions simples ; on communique avec eux via des cristaux divinatoires, en utilisant plusieurs types de langages complexes et occultes.

Lorsque les esprits se retrouvent ensemble, ils risquent de se combiner pour former un esprit majeur, plus puissant mais moins contrôlable. Il arrive ainsi des accidents, que l'on appelle *bug* ou *panne*, suivant la gravité. En cas de panne, on

appelle un prêtre exorciste, qui souvent invoque le dieu Sétoufoutu selon la formule consacrée : « Ouhlà ! Sétoufoutu là-dedans ! ». D'autres préfèrent des actions plus physiques : on frappe plus ou moins brutalement la machinerie pour défaire les alliances entre esprits mineurs ou pour les inciter au calme.

Les nations talvarids

Tout ceci serait très simple si ne se greffait pas par dessus une structure clanique très compliquée. Toujours avant l'invasion highlander, il existait une dizaine de « nations » talvarids, dont les relations étaient souvent houleuses et compliquées. L'arrivée de la

Fédération n'a rien arrangé à un état des choses déjà bordélique dès le départ : la planète est maintenant partagée en une zone plus ou moins pacifiée et un maquis pour les différents mouvements de résistance (le plus important étant l'Union sacrée talvarid).

Aujourd'hui, cohabitent sur la même planète des Talvarids pro- et anti-highlanders, une grosse garnison de militaires highlanders pas spécialement heureux d'être là, un certain nombre de mercenaires, Rowaans en tête, plus des observateurs du Cepmes. Tout ce petit monde est en train de causer une évolution des idées et une contamination culturelle.

SIYANI

Siyani - Singulier : Siyan ; pluriel : Siyani.
Adjectif : siyansk.

PHYSIOLOGIE

Les Siyani sont des bipèdes reptiliens, qui font entre 190 et 275 cm et pèsent entre 120 et 250 kg. Les bras se terminent par trois doigts composés de six phalanges, les jambes sont courtes et ont, elles aussi, trois doigts dotés de griffes vestigiales.

La peau des Siyani est écailleuse et fine, les couleurs varient entre le vert, le gris et le brun avec des taches ou parfois des rayures. La colonne vertébrale est ornée de plaques de corne, de couleur claire. La plaque osseuse qui forme le front des Siyani est parcourue de canaux sanguins ; des marques claires y apparaissent lorsque le Siyan s'énerve. C'est une vision à éviter.

Les perceptions des Siyani sont notablement différentes de celles des Anthropomorphes, ce qui a une très grande influence sur les arts, la cuisine, mais aussi les objets de la vie de tous

les jours. Par exemple, les Siyani ne voient pas les couleurs ; ils distinguent par contre aisément deux fois plus de nuances de gris. Leur perception visuelle se situe dans la gamme rouge-bleu, ce qui fait que leur « blanc » ressemble souvent à un mauve intense.

De même, si les Siyani n'ont pas d'oreille apparente, ils ont l'ouïe fine. En fait, ils ont deux ouïes : l'une perçoit surtout les sons aigus (jusqu'aux ultrasons), l'autre les sons graves. Il faut noter que les Siyani ont une sorte de « tache sourde » : une zone de fréquence entre les deux plages perçues, qu'ils n'entendent donc pas.

Le métabolisme des Siyani étant partiellement à sang froid, ils dépendent énormément de la température ambiante. En dessous de 15° C, le Siyan devient apathique et, si la température tombe en dessous de 5° C, il sombre dans l'inconscience ; de même, si la température dépasse les 30° C, il sera hyperactif. La couleur de la peau change se-

lon la chaleur et la luminosité ambiantes, adoptant une couleur plus sombre pour capturer les rayons lumineux. Ainsi par temps froid, les Siyani tendent à être de teinte sombre, et tendre vers le blanc sale par fort ensoleillement.

Longévité

Un Siyan est considéré comme vieux vers 70 ans ; le principal symptôme de sénilité est la peau, qui devient plus épaisse et cornée. Les aptitudes corporelles et mentales ne diminuent pas avec l'âge.

Un Siyan ne meurt pas de vieillesse, il cesse simplement de vivre ; son organisme s'arrête sans raison apparente. Il semblerait que les Siyani peuvent sentir à l'avance ce phénomène, sans pouvoir le contrer pour autant ; en fait, les rumeurs affirment qu'ils ne craignent pas cette échéance, mais l'acceptent. Cela n'empêche pas les Siyani de se cloner.

SNIVELS

Les Snivels ne sont pas une race à part : il s'agit d'une expression aberrante du code génétique siyansk. Dans 3% des clonages, l'individu nouvellement activé subit, durant les premières semaines de sa nouvelle vie, une transformation impressionnante : son corps s'amaigrit, pour ne laisser qu'une créature squelettique ; la peau se durcit pour former une armure irrégulière, la crête dorsale se développe. Le Siyan ainsi transformé devient un Snivel.

S'il garde les souvenirs de son clone précédent, sa personnalité se transforme de manière radicale : il devient plus intelligent et plus précis, mais moins créatif et moins diplomate.

Physique

La transformation n'a lieu que lors d'un clonage. Il ne s'agit pas d'une muta-

tion – le code génétique est le même que celui de l'original – ni d'une maladie ; le phénomène touche toute la population. Les Snivels souffrent des mêmes (rares) maladies que les Siyani normaux. Ils sont stériles, mais peuvent être clonés ; le résultat est alors un Siyan normal (le même qu'avant le « snivelisation »).

La taille reste la même que celle de l'original, mais le poids diminue de moitié ; la force physique s'en ressent largement, ainsi que, dans une moindre mesure, la constitution. Les Snivels sont plus vulnérables aux écarts de température, mais tolèrent mieux la déshydratation.

Longévité

La durée de vie des Snivels est très aléatoire. Elle oscille entre une douzaine d'années et 150 ans. Une des causes de décès les plus impressionnantes est le cancer foudroyant : le corps du Snivel se transforme en masse protoplasmique en l'espace de quelques heures.

Malgré de nombreuses recherches dans le domaine, on ne sait toujours pas ce qui déclenche la dégénérescence, ni quelle est la raison de l'existence d'une expression génétique cachée dans le code des Siyani. Nombreux sont ceux qui affirment que cela a un rapport avec la nature et les origines mystérieuses de l'espèce.

LES CULTURES SIYANSK

Les Siyani sont une espèce solitaire. Les groupements fixes de Siyani sur la base de castes ou de familles sont très rares : « Chacun pour soi et la boue pour tous. » Un Siyan ne fait confiance à personne et tient très peu à ses congénères. La seule exception étant les jeunes, qui sont très protégés jusqu'à l'âge adulte.

Le concept de base de la culture siyansk est l'absence de symétrie, considérée comme vulgaire. Deux Siyani ne concluront jamais une affaire équitable,

tout au plus pourront-ils avoir chacun pris des avantages différents l'un sur l'autre.

Les Siyani ne connaissent que trois types d'activités : le travail, le commerce et l'art. Le travail est vil et méprisable mais, comme c'est une activité nécessaire et qu'elle est négligée, elle a quelques avantages – l'absence d'impôt, notamment.

Le commerce est l'activité par excellence. Moins il implique de transformation – ou même de matière – plus c'est une activité noble. Les courtiers en informations sont les individus les mieux vus dans la société siyansk.

L'art doit être gratuit. Une œuvre d'art payée revient à du travail et est donc des plus vulgaires. Pour être de l'art, il faut que l'œuvre ne serve à rien et ne rapporte rien à son auteur. La plupart des vrais artistes sont très riches et payent les gens pour qu'ils admirent leurs créations. La poésie et la musique sont de grands classiques, mais la sculpture à grande échelle (falaises, astéroïdes) est très appréciée.

La culture snivel

Pointilleux, maniaques et retors sont les termes qui décrivent le mieux les Snivels. Si les Siyani sont des marchands nés, les Snivels sont les parfaits administrateurs : classifiant, régulant et organisant jusqu'au moindre détail. Si la personnalité du Siyan originel reste présente, elle subit une profonde métamorphose.

Généralement, un Snivel est bien plus casanier que l'original. Il s'installe pour mettre en ordre ses affaires et mieux les gérer. La snivelisation du propriétaire a coulé de nombreuses entreprises ; elle en a aussi sauvé un nombre bien plus grand... Les Snivels les plus aventureux s'embarquent pour devenir des grands gestionnaires ; les administrations du Cepmes regorgent de Snivels.

Lorsque les Eyldar ont colonisé les mondes siyansk, ils ont mis fin à la tradition de simplement tuer les Snivels. Ce geste n'était pas de la pure magnanimité, mais relevait d'un grand besoin de gestionnaires ; il a probablement contribué à la stabilisation de la nation siyansk, mais on ne les aime pas pour autant.

On considère qu'environ 0.03% de la population Siyani est formée de Snivels. La snivelisation d'un individu est toujours un événement grave, ressenti avec crainte dans son cercle de relations. La rumeur que la maladie soit transmissible survit malgré les nombreuses études scientifiques prouvant le contraire. Le fait que les Snivels sont invariablement des gens aisés (suffisamment pour se payer des clonages) aide cependant beaucoup à leur intégration.

Les Snivels ne se considèrent pas comme une espèce ou une société quelconque ; ils ont même tendance à ne pas se fréquenter. Leur manque de diplomatie font que les contacts avec les non-Siyani sont très rares et souvent houleux.

Un trait commun avec les Siyani est l'obsession de l'œuvre maîtresse ; dans le cas d'un Snivel il s'agit généralement d'une tâche administrative titanesque, comme de refaire le système de classement des archives du Cepmes. Le choix de ces tâches n'est d'ailleurs pas très logique : on a souvent vu des Snivels traverser la Sphère pour aller gérer un avant-poste perdu. Il n'est pas rare de voir le Snivel dépérir une fois sa tâche terminée.

Les Snivels ne se clonent pas de manière aussi systématique que les Siyani, ce qui n'est pas étonnant : ils ont 97% de chances de devenir des Siyani. Certains Siyani prudents obligent par contrat leurs clones Snivels éventuels à se cloner. Certaines rumeurs font état d'une progression du taux de snivelisation, mais cela n'a pas pu être prouvé.

COMMENT PENSER COMME...

Amours et haines, croyances et idées reçues : une petite visite guidée sous les crânes des principales cultures de la Sphère.

UN HIGHLANDER

« On est les meilleurs, soit, mais ce n'est pas de notre faute : on a été fait comme ça. J'entends souvent des congénères qui disent que nous sommes la "race supérieure", destinée à régner sur l'humanité. Non, les autres humains ne nous sont pas inférieurs, nous sommes juste plus doués qu'eux, nuance. Nous devons guider l'humanité, être un exemple ; pas la dominer. »

- Le Highlander croit dans le Progrès, et notamment le Progrès humain. Il croit dans les Plans et dans l'Organisation.
- Il ne croit pas dans le mysticisme, le fatalisme et l'individu. La supériorité highlander vient d'abord de la cohésion et de l'organisation.
- Le Highlander aime : les choses belles, les Monuments, les Défilés ; les Majuscules.
- Le Highlander n'aime pas : le défaitisme, l'égoïsme, les plans médiocres, les ratés et les mutants.

Tout est une question de mots : le Highlander moyen vit avec une forme de condescendance, un « fardeau de l'homme supérieur ». Il croit profondément en sa fonction d'exemple, de guide de l'humanité, tout en se défendant de toute forme de racisme. « Ce n'est pas notre faute si on est les meilleurs » peut

aisément se traduire par « ce n'est pas de notre faute s'ils sont nuls ».

Variante : le pionnier

« Nous sommes des bâtisseurs, l'avant-garde de la civilisation. Cette terre, nous l'avons bâtie à la force de nos bras, alors si tu veux me la prendre, c'est la guerre ! »

Tout aussi condescendant que le modèle « métropolitain », le Highlander pionnier est plus volontiers territorial et agressif.

UN NORD-AMÉRICAIN

« Cette nation part en couille ! Il n'est même pas sept heures et demie, et ça bouchonne déjà. Tout ça, c'est la faute du gouvernement (incompétent), des Highlanders (communistes), des extra-terrestres (pédés) et des Québécois. Ouais, c'est de la faute des Québécois ! Je fais un boulot de singe pour des incompetents qui payent avec un lance-pierre, les gens me tirent dessus et ma femme s'est barrée avec sa prof de stretching. Au moins, elle m'a laissé la télé... »

- L'Américain croit dans l'*American Dream* – enfin, il croit qu'il y croit. Il croit en la liberté et les armes. Il croit en Dieu.
- Il ne croit pas dans les sociétés et les technologies de bonne femme (européenne ou eyldarin).
- L'Américain aime : les choses qui en jettent, les machines machos et les gros flingues.
- L'Américain n'aime pas : les organisations ; en fait il se méfie de

tout ce qui ressemble à une autorité – à part peut-être Dieu.

L'Américain de base vit dans un pays de merde, mais c'est la faute des autres : le gouvernement (qu'il a élu), les corporations (qui l'emploient et lui fournissent les produits de consommation dont il ne peut se passer), les voisins (qu'il méprise) et le reste de la Sphère (dont il ne connaît que les clichés ressassés par les médias).

UN EUROPÉEN

« Comment ça, "ruines" ? Mais non, c'est juste encore un peu abîmé, mais on reconstruit ; c'est budgété sur les vingt prochaines années. Ou trente. Et ce sera réhabilité à l'identique, comme avant la guerre. Oui, ce serait plus simple de tout raser et de faire du neuf, mais ce n'est pas possible : on parle là de notre patrimoine culturel. »

- L'Européen croit dans la gestion. Il croit dans les traditions. Il croit dans la modération.
- Il est cynique (mais n'y croit pas).
- L'Européen aime : les choses raisonnables, les choses qui s'arrangent (lentement) et les traditions sympathiques.
- L'Européen n'aime pas : les grands changements, la guerre, l'absence de diversité.

Pour l'Européen moyen, il n'existe pas d'Européen moyen. L'Europe, c'est ce qu'il y a de mieux. Même si c'est un champ de ruines à l'échelle continentale, si c'est un foutoir culturel invraisemblable, les Européens sont persuadés de leur supériorité. La preuve : ils

ont survécu. Rien ne les étonne : ils ont mieux chez eux.

UN COPACAJUN

« Cool, mec ! Ouais, je sais que tu savais que j'allais dire ça, mais t'es trop dans ton truc : vitesse, stress... Essaie « paresse, fesse » : ça fatigue pareil, mais c'est meilleur pour le moral. Ici, il fait beau, il fait chaud, la mer est *presque* propre – même les gens moches arrivent à être beaux. Si t'es pas sexe, y'a autre chose : musique, théâtre – même le vrai cinéma à l'ancienne, mon gars ! Ce que tu veux, mais pas maintenant, parce qu'il fait vraiment trop chaud. »

- Le Copacajun croit dans la liberté, la tolérance et une certaine forme d'autogestion. Il peut lui arriver de croire en Dieu, mais sans plus. Il croit que le match de *futebol* de dimanche prochain va être vraiment génial !
- Il ne croit pas dans les vertus libérales du travail et du stress, il ne croit pas en l'armée, ni en l'intérêt de faire la guerre.
- Le Copacajun aime bien les choses amusantes, exotiques et/ou pas sérieuses, les arts et les sports de plage. Il aime bien faire la sieste entre onze et dix-sept heures, mais principalement parce que c'est la seule chose constructive à faire à ce moment-là.
- Il n'aime pas avoir à se prendre au sérieux.

Les Copacajuns ne stressent pas, jamais. Leur religion le leur interdit. Le travail, c'est bien parce que ça fait survivre, mais c'est un truc sérieux, donc

pas important. Les arts, le sport et la baise (qui tient un peu des deux), ça c'est la vraie vie !

UN ISRAÉLIEN

« Non, je ne suis pas paranoïaque ; juste prudent. Nous vivons entre deux des plus grandes puissances planétaires, dont une a pour ambition de contrôler la planète entière. Dans ces conditions, il faut bien tâcher de ménager la chèvre et le chou – et rester prêt à toute éventualité, n'est-ce pas ? Mais le vrai combat est ailleurs : la Terre n'est qu'une planète parmi des centaines d'autres. La vraie puissance n'est plus seulement militaire, mais économique et financière. »

- L'Israélien croit que la raison du plus fort est toujours la meilleure, mais que « plus fort » est toujours un terme relatif. Il croit en Dieu, ne serait-ce que par respect pour une force qui peut vous aplâter à coup de Plaies diverses à tout moment. Il croit aussi à la solidarité et au compromis.
- Il ne croit pas dans la stabilité, ni dans l'application automatique de la force brute pour résoudre un problème.
- L'Israélien aime les choses discrètes, le consensus et le travail. Il aime jouer aux échecs et relire Machiavel (qui est très bien, pour un goy).
- Il n'aime pas les conflits ouverts, les démonstrations de force inutiles et les choses contre-productives.

Pour les Israéliens dans leur ensemble, la vie est un combat ; Israël est plus

que jamais un pays en guerre – juste plus au même niveau. Cela n'empêche pas des notions telles que la solidarité et le communautarisme, en tous cas au niveau intérieur. De toute façon, l'art israélien du compromis est lui aussi solidement ancré : quand on a réussi à faire la paix avec les Musulmans, négocier avec des Siyani, c'est les vacances...

Variante : un Libanais

« Vendredi, je peux pas : c'est le jour de la prière. Samedi, c'est shabbat, et dimanche... ben, je vais quand même pas bosser un dimanche, quand même ?... »

En Israël, les Libanais ont la réputation d'être d'abominables flemmards. Ce n'est pas complètement faux en regard des heures de travail, mais au vu du résultat, c'est moins évident. Ils parviennent à être très productifs en bossant un minimum.

UN ROWAAN

« Il y a trois choses que je déteste dans l'univers : les Highlanders, les blagues sur les chiens, et les flingues de tapettes – quatre en comptant "me faire tirer dessus"... T'as choisi le cumul de mandats, je choisis le cumul de mandales. T'as quelque chose à dire avant que je t'éparille ? »

- Le Rowaan croit en la justesse de son Combat – contre les racistes, fascistes et autres pénibles, en général, et contre les Highlanders en particulier. Il croit en la force, parce qu'il est plus doué pour cela que pour le reste, il croit en la famille et en ses amis.
- Il ne croit pas en la justice, si l'on excepte la Loi du Talion ; il ne

croit pas non plus aux choses mystiques, occultes ou autres.

- Un Rowaan aime l'aviation, la vitesse, se battre ; en fait, tout ce qui donne une bonne décharge d'adrénaline.
- Il n'aime pas qu'on fasse des remarques sur son apparence ; en règle générale, il n'aime pas les gens qui font des remarques sur l'apparence d'autrui. Il n'aime pas non plus les limitations idiotes, genre lois – y compris certaines lois de la physique.

Le Rowaan moyen est direct – un peu à la façon d'un train de marchandise. Il manque singulièrement de subtilité et de raffinement. Il monte facilement les tours, accepte défis ridicules et paris stupides et, le plus souvent, s'en sort avec une quantité impressionnante d'égratignures (du genre à tuer un individu normalement constitué).

UN EYLDA

« Vous êtes bizarres, les Terriens. On dirait vraiment que vous n'avez pas envie de vivre – déjà que vous ne vivez pas longtemps, en plus vous faites toutes les pires bêtises pour raccourcir cette période. D'un autre côté, on ne s'ennuie pas, avec vous. À part au niveau sexe : vous êtes d'un coincé ! »

- L'Eylida croit en la paix, le calme, de préférence sur le long terme (quelques millénaires, par exemple). Il croit en la sagesse millénaire de son peuple – surtout par rapport aux Terriens.
- Il ne croit pas en la politique en général, et surtout en la démocratie ; ce ne sont pas ses affaires. Il ne

croit pas au progrès (surtout s'il est accompagné de fanfares publicitaires), non plus qu'à l'existence de dieux ou d'esprits supérieurs.

- L'Eylida moyen aime le sexe, les jeux de l'esprit en général et les jeux de mots en particulier, l'eau et les arts.
- Il n'aime pas les responsabilités, ni les enfants (pour les mêmes raisons). Il n'aime pas la musique terrienne, qui pour lui n'est pas de la musique. Il n'aime pas non plus les changements brusques (moins d'un siècle).

En règle générale, les Eyldar qui ont plus de trois cents ans sont abominablement conservateurs – surtout ceux qui n'ont jamais quitté l'espace atlano-eyldarin. Ceux qui ont découvert la Sphère sont plus ouverts, même s'ils rentrent souvent en quatrième vitesse après une ou deux expériences malheureuses...

Variante : un Eylida d'un clan stellaire

« Je veux bien vous prendre à bord de notre vaisseau, mais à trois conditions. D'une, vous travaillerez ; nous n'avons pas besoin de poids morts sur l'*Elurmanis*. De deux, tout votre matériel voyagera en soute, et vos armes seront dans l'armoire ad hoc. De trois, si j'entends la moindre récrimination de mon équipage sur votre comportement, je vous passe par le sas. »

Au contact de l'espace et des autres cultures de la Sphère, loin du cocon de la République, les clans stellaires eyldarin ont appris le pragmatisme et cultivé leurs traditions. Ils mélangent de fait allègrement un conservatisme bon teint avec une approche très flexible des problèmes potentiels. Ce sont de redoutables négociateurs.

UN ATALEN

« Soyons clairs : vous n'êtes pas arrivé sur cette planète depuis dix heures que vous débarquez dans mon bureau avec une arme, en vous recommandant d'un clan ennemi du mien, et vous exigez quelque chose dont vous ignorez le nom exact, sans même prendre la peine de vous présenter. Vous savez, je n'ai pas vécu pendant cent vingt ans en étant imprudent – mais je doute que vous réussissiez un pareil exploit. »

- L'Atalen croit dans la Raison, et dans les Traditions ; il n'a pas d'a priori par rapport à la violence – c'est un moyen comme un autre –, mais croit qu'il y a un temps pour chaque chose. Il croit en une forme de progrès contrôlé.
- Il ne croit pas dans les choses mystiques ; il peut admettre de l'inexpliqué, mais pas de l'inexplicable. En fait, il ne croit pas dans l'absolu ; même l'univers est fini.
- Un Atalen aime les choses qui fonctionnent toutes seules, de façon à lui donner du temps pour faire ce qu'il aime. Il aime aussi bien les jeux de l'esprit et les choses complexes ; il aime bien démonter les choses qui fonctionnent toutes seules...
- Il n'aime pas l'imprévu, les choses qui échappent à tout contrôle, en dehors de toute logique et de tout code. Il n'aime pas les fanatiques.

S'il est difficile de faire la synthèse d'une culture présente un peu partout dans la Sphère et qui comporte beaucoup de particularisme, on notera que les Atlani partagent beaucoup de points communs avec les Eyldar : ce sont des traditionalistes, plutôt calmes

et posés, avec un certain amour pour les jeux – spirituels ou sexuels... Par contre, ils sont nettement plus aventureux, même si pour eux les notions de contrôle et de raison sont très importantes. Ils sont aussi nettement moins portés sur les choses mystico-mystiques que les Eyldar.

Variante : un Atalen de la Frontière

« Comme ça fait trois fois que tu m'arnaques – et je ne parle même pas de ta tentative pathétique pour me flinguer – j'ai préféré prendre mes précautions : si ta chaise est un peu dure, c'est parce qu'en guise de coussin, j'ai mis une grenade défensive... »

Pragmatique, brutal et sans scrupule, l'Atalen de la Frontière a gardé ses traditions et sa culture propres, mais en l'adaptant à l'endroit. D'où une attitude « Dieu pardonne, moi pas. » En parlant de dieux, les Atlani de la Frontière provenant souvent de groupes exilés des Lignes atlani pour cause de pratiques religieuses, il y a des restes.

UN KARLAN

« Équipage aux postes de combat. Flotte highlander en approche. Entrée dans le périmètre d'interception dans seize point trois minutes. Quatre vaisseaux de ligne, vingt-deux escorteurs, approximativement cent chasseurs et cinq vaisseaux de soutien logistique. Estimation de la menace : faible. »

- Un Karlan croit en sa Mission, ce qui implique la défense de l'Espace sacré, l'honneur de sa patrie et de son clan. Il croit en la supériorité absolue de la nation karlan. Il croit en l'analyse froide et rationnelle des faits et en l'appli-

cation logique des mesures nécessaires. Il croit en ses supérieurs.

- Il ne croit pas en quelque forme de spiritualité que ce soit – à part peut-être l'Espace sacré en question, mais c'est plus pragmatique. Il ne croit en l'éventualité de la défaite que par souci d'exhaustivité.
- Les Karlan aiment l'ordre, la discipline, le travail bien fait, les honneurs et la gloire. Si ça implique des médailles, c'est un bonus.
- Ils n'aiment pas les civils, qui ne sont pas fiables par définition, et surtout pas un gouvernement civil. Ils n'aiment pas perdre.

Le Karlan moyen est froid, direct, pragmatique ; c'est une machine rationnelle – en théorie. Dans la pratique, il a les mêmes pulsions que tout le monde, qu'il maîtrise avec plus ou moins de bonheur. Les rares personnes qui ont vu des Karlan en dehors de leurs heures de services affirment que ce n'est pas le même peuple, mais personne ne les croit.

Variante : un Hjandri

« Je sais ce que tu te dis. Tu me vois avec mes sandales élimées, ma tunique en cuir qui pue et mes cheveux sales. Tu te dis que je ne dois pas arriver à compter jusqu'à vingt-et-un sans ouvrir mes braies. Moi je te dis ça : si tu veux m'arnaquer, es-tu sûr que ton pistolet à cinq mille dollars américains est plus rapide que mes *labskint* au venin de scorpion de Sharkiamr ? »

Les Karlan *hjandri* que l'on croise dans la Sphère sont là pour une bonne raison : travailler pour la Cause. À savoir la nation *hjandri*. En d'autres termes, ils reprennent le schéma du Karlan pragma-

tique, mettent de côté leurs craintes religieuses vis-à-vis de la technologie – mais pas leur sens de l'honneur. Redoutables combattants, ce sont par contre de piètres diplomates, d'où des incidents fâcheux...

UN SIYAN

« Oui, c'est un *flatblitz* authentique. Très rare, donc très cher. Non, il n'est pas spécifiquement interdit à la vente, seulement à l'exportation, mais je peux aussi vous fournir – pour un supplément modique – les autorisations authentiques. Ah, je suppose que vous connaissez les contre-indications pour l'usage par des mammifères ? »

- Le Siyan croit que, quand le temps sera venu de ne plus faire de l'argent, il pourra enfin se concentrer sur son Art et laisser une trace dans la Sphère – la plus grande possible.
- Il ne croit pas dans l'égalité : les œufs naissent et vivent inégaux en tout. Son but est de savoir profiter de cette inégalité.
- Les Siyani n'ont pas vraiment d'idées préconçues envers les autres peuples ; quelque part, un client est un client. Ils trouvent quand même que, dans leur ensemble, les mammifères sont des gens fragiles.
- Ils n'aiment pas l'idée du travail et la symétrie – qui vont un peu de pair, d'ailleurs.

Le Siyan vit par et pour le négoce et la négociation ; c'est la base de sa vision du monde. Mais, pour lui, ce n'est qu'un moyen pour arriver à une forme d'existence plus exaltée : l'Art.

Variante : un Snivel

« C'est rigoureusement impossible. Point A, le règlement des douanes, chapitre six, paragraphe trente et un, alinéas six à huit, est on ne peut plus clair sur les horaires de chargement. Point B, cette cargaison n'est pas conditionnée selon la norme INB 34876.H. Point C, les armes de poing à énergie que vous braquez sur ma tête sont interdites sur la station. Cependant, si vous avez 127.3 mallin sur vous, tout peut s'arranger. »



Les Snivels sont pointilleux, maniaques, butés et vénaux. Quatre caractéristiques qui n'ont pas échappé aux administrations de la Sphère. Un officier des douanes Snivel est un des pires cauchemars des transporteurs indépendants de la Sphère : non seulement il est presque impossible de l'embobiner, mais il a aussi une idée très précise de sa valeur – et de ce qu'il considère comme un pot-de-vin acceptable.

UN TALVARID

« Alors tu vois, ici il y a le totem de mon clan, le grand serpent qui étouffe ses proies, que j'ai chassé quand je suis devenu adulte. Ici, c'est le gri-gri qui a été confectionné par mon mentor à partir du crâne du premier soldat highlander que j'ai tué. La plaque de mon armure de torse, je l'ai arrachée à un char. Alors si tu continues à te moquer de

moi, Sans-Poil, je rajoute un bout de ton anatomie à ma panoplie ! »

- Le Talvarid a une mission sacrée : servir son clan et son monde. Pour la plupart, ça implique d'envoyer les Highlanders en orbite basse et/ou de ramener sur la planète-mère les moyens pour ce faire. Il croit que les dieux et les esprits de son monde sont avec lui.
- Il a du mal à croire que les dieux et les esprits ne sont rien d'autre que des phénomènes rationnels et scientifiques ; si c'était rationnel et scientifique, ça ne foirerait pas aussi souvent.
- Les Talvarids n'ont qu'une confiance assez limitée envers les autres peuples, qui sont pour la

plupart frères et fragiles, mais ils trouvent qu'ils ont bon goût (culinairement parlant, donc...).

- De façon générale, ils n'aiment pas les Highlanders. Ou alors, ça dépend de la sauce. Mais ils considèrent qu'un Highlander sans uniforme n'est pas forcément un vrai Highlander.

Un peu comme les Hjandri, les Talvarids sont un peuple primitif, qui a de sérieux problèmes avec une puissance militaire majeure. D'où quelques similitudes dans le comportement. La différence principale vient, là encore, du fait que les Talvarids ne sont pas des Anthropomorphes et ont souvent des points de vue très différents du commun des Humains (et assimilés).

L'ESPACE TERRIEN

FÉDÉRATION DES HAUTES-TERRES

(HIGHLANDER FEDERATION)

Population : 27.4 milliards ; sur Terre : 6.3 milliards

Gouvernement : État fédéral

Président : Gabriel Fore (depuis 2053)

Capitale : Central City, Fédération highlander d'Australie

Langue nationale : anglais galactique ; langues officielles : xinhuant, hindi, arabe, espagnol latino, swahili unifié ; atalen couramment utilisé dans les colonies

Fédérations : Asie, Océanie, Arabie, Afrique, Amérique, Scandinavie, Sol (stations spatiales du système terrien), Centauri, Barnard, Orion, Erantar, Fortune, Hope (Sherkist, Haut-commandement karlan), Argona (FEF), Dyvrin (FEF)

Districts fédéraux : Tesla (Heried, Haut-commandement karlan), Trian (FEF ; jusqu'en 2292), Villidar (FEF), Alt (Union sacrée talvarid)

Météo

Sur Terre, la plupart des territoires de la Fédération se situent autour de l'Équateur ou des Tropiques, ce qui signifie une météo (trop) chaude et très humide. Mousson et ouragans divers sont monnaie courante.

Population

Les habitants de la Fédération sont répartis pour la plupart (plus de 16 milliards) dans les différentes colonies extra-solaires de la Fédération ; un peu plus de six milliards de personnes vivent encore sur Terre. Près de quatre milliards de personnes ne sont pas considérées comme citoyens à part entière de la Fédération : ce sont les peuples dont les mondes ont été annexés.

La population est en majorité humaine, avec près de 30% de géotypes highlanders ; on compte aussi près de 20% d'Atlani et 5% d'Eyldar et de Siya-

ni. Après beaucoup d'engueulades avec le Cepmes, la Fédération des hautes-terres a fini par comptabiliser dans sa population les Talvarids qui vivent dans la zone d'Alt contrôlée par elle (environ 30 millions d'individus).

Villes principales : Central City (15.92 mio), New Delhi (15.1 mio), Buenos Aires (11.1 mio), Al Qair (Le Caire ; 10.1 mio), Dakar (6.1 mio)

SYSTÈME POLITIQUE

La Fédération des hautes-terres est un État fédéral avec un pouvoir central fort. Elle est divisée en fédérations, dirigées par des Parlements et un Gouverneur. Hors de la Terre, on a les Fédérations classiques, et les Districts fédéraux, qui est le terme administratif pour les terres conquises et pas encore intégrées pour avoir le statut de Fédération. Ces Districts sont gouvernés par deux Gouverneurs, l'un militaire, l'autre civil.

Un certain nombre de stations sont directement sous gouvernement militaire ; on les appelle Districts militaires. On recense aussi des Protectorats, des secteurs dirigés par une seule personne, physique ou morale : ancien soldat extrêmement méritant (qui souvent s'attribue un titre de noblesse), entreprise, ou même corps d'armée. Ceux-ci gèrent le terrain comme ils l'entendent, et n'ont de comptes à rendre qu'au Parlement fédéral, plus rarement aux Gouverneurs.

GÉOGRAPHIE

Géopolitique

La Fédération des hautes-terres s'étale sur les deux tiers émergés de la Terre : la plus grande partie de l'Asie, l'Australie, presque tout le Proche et Moyen-Orient, l'Afrique, l'Amérique du sud, et la péninsule scandinave (Suède, Norvège et Finlande). Elle possède aussi le système planétaire de Jupiter et compte quelques stations spatiales et possessions mineures dans le système Sol.

Elle contrôle surtout une douzaine de systèmes stellaires à travers la Sphère, plus une trentaine de postes, bases militaires et autres relais commerciaux – ces derniers, souvent en partenariat avec Singapore. La plus grande partie de ces possessions est contestée par les anciens propriétaires des lieux, qui ont vu un jour des militaires planter un drapeau très moche dans leur jardin.

Chaque fédération délègue un certain nombre de députés au Parlement fédéral. Les partis politiques ont des programmes qui divergent sur des points de détails autour duquel ils font beaucoup de battage pour qu'on ne remarque pas trop que c'est de la blague. La Fédération des hautes-terres tient beaucoup aux apparences : le Parlement est surtout là pour faire joli, mais la population y croit.

Au plan national, les décisions se prennent au sein du Conseil supérieur, qui compte une vingtaine de Conseillers d'État. Il s'appuie sur le travail de commissions parlementaires qui, sous couvert de noms bateaux (« sécurité intérieure », « santé publique », « communications ») fixent les grandes lignes de la politique et surveillent l'état de la nation. Toutes ces institutions ont en fait une seule consigne : ne pas trahir la confiance de la Présidence, que l'on l'appelle aussi « Le Septième Cercle » ; c'est là où naissent et meurent les décisions. La Présidence, c'est surtout le président Gabriel Fore et, autour de lui, une équipe d'une douzaine de conseillers qui peuvent, en certaines circonstances, être munies du « sceau de la Présidence », et ainsi parler au nom de Gabriel Fore. Personne ne plaisante avec la Présidence !

Société

La Fédération des hautes-terres jouit, en règle générale, d'une situation sociale très stable : faible criminalité, peu de crises gouvernementales, etc. Encore faut-il dire que, d'une part, il y a des mouvements indépendantistes dont on ne parle pas, d'autre part que c'est le résultat d'une politique d'aplanissement culturel subtile, mais implacable.

Ainsi, l'État fait tout pour que ses citoyens se sentent d'abord, surtout et (si possible) seulement highlanders. Re-

ligions et cultures ont été laminées ramenées à leur plus petit dénominateur commun ; par-dessus s'est greffée une « culture highlander » patriotique. Les populations remuantes ont été systématiquement relocalisées, d'abord sur la planète, puis dans les colonies. Il y a d'ailleurs toujours beaucoup de dissidence et d'émigration volontaire, vers l'Europe, Israël ou Copacabana.

La société highlander est hiérarchisée, à l'image d'une armée : il y a, suivant le mérite civique de chacun, de simples citoyens, des « citoyens de première classe » (environ un sur cent) et des « citoyens d'élite » (un sur dix mille). Une citoyenneté de première classe ou d'élite donne des avantages : réductions d'impôts, priorité dans l'attribution de travail ou de charges, etc. Les degrés de citoyenneté sont régulièrement révisés par une commission ad hoc et peuvent souvent changer dans une vie.

En fait, « subtil » est le maître mot de la politique sociale highlander. Si la Fédération des hautes-terres est bel et bien une dictature, elle fait beaucoup d'efforts pour que ça ne se voit pas. Tout le monde a le droit de faire ce qu'il veut, mais toute liberté prise sur la ligne officielle a un prix social. Cette doctrine a été désignée sous le terme « politique du casino » : on peut parfois gagner contre le système, mais c'est toujours lui qui gagne, au final.

ÉCONOMIE

L'économie highlander ménage allègrement collectivisme et libéralisme. Les entreprises d'importance vitales (agro-alimentaire, armement, matières premières, pharmaceutique, télécommunications et autres) sont nationalisées. Les autorités exercent aussi un contrôle discret sur d'autres secteurs ; les médias sont libres, mais

leurs vecteurs (réseaux de distribution, fabricants de papier, etc.) sont souvent contrôlés.

L'industrie de la Fédération des hautes-terres en fait un des poids lourds économiques de la Sphère. Elle est dotée d'un marché intérieur considérable et s'essaye aussi, avec plus ou moins de bonheur, à l'exportation ; les produits highlanders ont la réputation d'avoir un excellent rapport qualité-prix, mais sont souvent taxés de façon prohibitive, ce qui donne lieu à une importante contrebande, principalement sur Terre.

Technologie

Le plus gros point fort de la technologie highlander est les sciences du vivant : biologie, biochimie, médecine, et surtout génie génétique. On n'ira pas jusqu'à dire que la totalité des budgets de la recherche vont vers la génétique : il y a aussi l'armement et la technologie spatiale. Il n'empêche que la Fédération des hautes-terres a au moins vingt-cinq ans d'avance en matière de génie génétique et de technologies s'y rapportant.

Ça ne s'est pas fait sans mal. Même en ne s'attachant qu'à ce qui a été rendu public, on a du mal à compter tous les incidents de laboratoires qui ont eu lieu ces 250 dernières années. Certains ont des squelettes dans les placards, les Highlanders collectionnent les génotypes ratés...

Dans les autres domaines, la Fédération affiche un niveau impressionnant. Comme mentionné, tout ce qui touche à l'espace, au militaire ou au deux est aussi très développé. Au final, comme un peu toute la science peut, tôt ou tard, être rattachée à un domaine militaire, c'est une pluie de crédits qui tombe à flux continu sur la science highlander – qui du coup n'a pas vraiment de point faible.

LA POLITIQUE GÉNÉTIQUE HIGHLANDER

La Fédération des hautes-terres pratique une politique systématique de sélection et d'amélioration du potentiel génétique humain. D'abord, par la cartographie génétique de tous les individus, à travers un système médical extrêmement étendu et gratuit pour ce qui est des soins de base. Ensuite par un encouragement de la natalité, mais surtout pour les personnes dont le potentiel génétique est jugé le plus apte.

FORCES ARMÉES

La culture militaire est fortement implantée dans la mentalité highlander : on y aime les uniformes, la musique avec beaucoup de cuivres et de percussions, les grands défilés, les remises de médailles pour hauts-faits et les héros de guerre. Le pacifisme est vu comme une anomalie, et est souvent détourné par l'État ; on admet des pacifistes, mais seulement s'ils protestent contre les voisins.

Tout citoyen highlander est habilité dès son plus jeune âge à la chose martiale. Scouts paramilitaires et clubs sportifs entre 5 et 16 ans, comités et brigades de voisinage (milices locales) pour les non-militaires, camps de remise en forme et/ou de motivation, etc.

L'armée est basée sur un volontariat encouragé par des primes en nature ou en espèces, ainsi que par un système de bourses universitaires, autorisant l'étudiant à finir ses études aux frais de la Fédération, avec un entraînement minimum, puis d'être incorporé dans l'armée pour deux ans. Un bureau de placement complète le dispositif en aidant les citoyens démobilisés à trouver du travail par la suite.

Les forces militaires de la Fédération ne font rire personne : c'est probablement l'armée la mieux équipée,

la mieux entraînée, avec les tactiques les plus avancées, sans même parler du nombre : si l'on excepte les Karlan, la Fédération des hautes-terres aligne plus de soldats en service actif que tout autre nation dans la Sphère.

Ce qui perd les Highlanders – et du coup sauve le reste de la Sphère – est principalement l'orgueil démesuré de leur état-major.

AMBIANCE

Historiquement, la Fédération des hautes-terres est le Grand Méchant de Tigres Volants : à l'origine, les persos étaient tous des gentils mercenaires en lutte contre les vilains Highlanders. À l'heure actuelle, s'ils sont toujours aussi peu fréquentables, ils font moins « Empire du Mal ».

La Fédération des hautes-terres, c'est la dictature nouvelle vague, le fascisme 2.0 : une idéologie raciale qui pue, des envies expansionnistes mal maîtrisées, une armée qui fait peur à tout le monde, un gros contrôle sur la société, mais un bon plan marketing derrière. Ils n'en sont que plus dangereux.

En tant qu'adversaires, les Highlanders doivent avoir deux faces : d'un côté la propagande subtile, de l'autre la force de frappe brutale ; pensez au binôme « armée US / Fox News ». Mais on peut aussi avoir des situations où la Fédération est un allié, auquel cas on peut faire ressortir le côté utopique (malsain, mais utopique quand même) de gens qui sont persuadés d'être dans leur bon droit et d'agir pour le bien de l'Humanité, voire de la Sphère.

Et puis au-delà de l'État totalitaire, il y a aussi des individus ; tout imbu de propagande gouvernementale qu'il soit, le citoyen highlander moyen a un cerveau et ne craint pas de s'en servir.

VILLES

Central City

C'est le cœur de la Fédération des hautes-terres, et pas seulement au niveau administratif : tout y est pureté et équilibre, avec un *feng shui* optimal. La ville fut construite entre 2107 et 2120 sur les ruines de Melbourne, détruite en 2053. Près de seize millions de personnes y vivent, principalement des gens en vue dans le régime.

Elle est bâtie en cercles concentriques, autour du Palais présidentiel, lequel domine toute la ville du haut de ses 725 m. La hauteur de tous les bâtiments décroît du centre vers l'extérieur, depuis les hautes tours cristallines jusqu'aux pavillons en périphérie. Les rues sont larges, bien éclairées et propres.

Central City est une des rares cités highlanders où il y a une vie passé 22 heures ; le fait que l'on soit quand même en Australie ne doit pas être étranger à cet état de fait. Mais, malgré tous les efforts de certaines autorités et le désir du Président, Central City reste une ville administrative et une vitrine.

En bref, les gens qui vivent à Central City sont des Citoyens Modèles™ de la Fédération. Qui plus est, c'est un modèle unique en son genre, de par le fait qu'il a été construit de rien ; les autres mégapoles terriennes de la Fédération des hautes-terres ont dû s'accommoder de ce qui existait déjà. De fait, la ville qui devait donner l'exemple n'a pu inspirer que les cités installées sur les colonies – et encore : pas celles où il y avait déjà du monde.

Orion I

Le système d'Orion a été une des premières conquêtes de la Fédération des hautes-terres. Une conquête qui, dans un premier temps, fit peu de bruit : le

système, considéré comme peu rentable (car excentré), n'hébergeait que quatre stations peu peuplées. Les Highlanders ont convaincu les autochtones (des clans stellaires eyldarin et atalen) qu'une intégration à la Fédération était tout à leur avantage. Ce n'est pas tout à fait faux : la Fédération a fait d'Orion son principal axe de commerce avec le reste de la Sphère, ainsi qu'une base militaire majeure, qui a joué un rôle stratégique dans presque toutes les campagnes.

Le système stellaire est principalement composé d'astéroïdes plus ou moins imposants, plus deux planétoïdes aux orbites très excentriques. Les habitats sont organisés sous la forme

d'un réseau dense et interdépendant ; Orion I, qui est une des plus grandes stations spatiales de la Sphère, en est tout à la fois le cœur et le système nerveux central. Elle compte une grande base militaire, deux chantiers spatiaux, plusieurs usines de transformation, plus de nombreux quartiers d'habitation et de divertissement.

Inutile de dire qu'Orion I, en tant que centre militaire, n'est pas d'accès facile. Vers l'extérieur du système, Orion II et III sont des stations d'habitation et de commerce, à vocation civile. Orion IV, qui a gardé son nom atalen de Tulingarin, est le principal nœud de commerce de la région.

Malte, Yougoslavie, Albanie, Hongrie, Tchécoslovaquie, Cracovie, Pologne, Biélorussie, Baltique, Leningrad, Archangelsk, Russie, Ukraine, Valachie, Roumanie, Bulgarie, Grèce, Turquie, Arménie, Kurdistan.

États-Cantons d'Outre Sol : Asgard ; Europa : Iceland, Friedland, Seeland, Neu-Slovakei, Künsten, Nouvelle-Bourgogne, Wahlenstadt, Smaland, Raïssen.

Territoires d'Outre-Sol : Luna, Mercure, Venus, Mars, Saturne, Uranus, Neptune, Pluton, Olympus, Hadès, Atlantis.

Météo

Comme tout l'hémisphère nord terrien, la Confédération européenne subit encore les restes du mini-hiver nucléaire de 1992. En conséquence, c'est ciel plombé pour presque tout le monde ; seules les rives de la Méditerranée ont régulièrement droit aux faveurs du soleil.

En hiver, surtout à l'intérieur des terres, la température peut descendre à des niveaux très bas, parfois en dessous de -30°C . La façade atlantique connaît des températures plus clémentes, mais doit affronter régulièrement des tempêtes et, en règle générale, un temps de chien. Les étés sont peu ensoleillés, mais souvent étouffants (plus de 30°C avec un taux d'humidité élevé).

Si les deux derniers siècles de paix ont permis à la Confédération d'accomplir un gros travail de décontamination, il existe encore de nombreuses zones, dans l'ancienne Allemagne, en Ukraine et en Russie, qui sont considérées comme des zones interdites, du fait d'un niveau élevé de pollution radioactive ou biochimique.

Population

La Confédération européenne accueille plus de 4 milliards d'habitants, dont près de 800 millions sur Terre.

CONFÉDÉRATION EUROPÉENNE

(EUROPEAN CONFEDERACY)

Population : 4.2 milliards

Gouvernement : État fédéral

Présidence : collégiale

Capitale : Genève (1.2 mio)

Langues nationales : anglais européen, neudeutsch, français, slave unifié

plupart des planètes du système Sol (sauf Jupiter et sa région, sous mandat highlander), plus cinq planètes terraformées : Europa, Asgard, Olympus, Atlantis et Hadès.

On peut ajouter à cet inventaire quelques planètes sous mandat européen et une poignée d'astéroïdes miniers découverts par pur hasard, le tout à moins d'une vingtaine d'années-lumières de Sol. Depuis 2289, la Confédération administre aussi Alleari – planète indépendante récemment redécouverte, à plus de 80 années-lumière de la Terre – pour le compte du Cepmes.

États-cantons (54) : Islande, Irlande, Écosse, Angleterre, Pays de Galles, Bretagne, Seine, Paris, Atlantique, Loire, Pays basque, Espagne, Portugal, Catalogne, Provence, Corse, Rhône, Genève, Jura, Düttweiler, Bâle, Rhénanie, Benelux, Danemark, Saxe, Bavière, Brandebourg, Autriche, Piémont, Latium, Trois-Siciles,

GÉOGRAPHIE

Géopolitique

L'Europe politique du XXIV^{e} siècle rejoint le vieux rêve « de l'Atlantique à l'Oural » : elle inclut tout le continent européen, plus la Turquie, moins la Scandinavie. Officiellement délimitée par une ligne Rostov, Gorki et Leningrad, la frontière à l'est ressemble en fait à un *no man's land* d'environ 50 km de large. Archangelsk, port-poubelle sur la mer de Barentz, fait aussi partie de la Confédération.

La Confédération co-administre, avec l'Alliance nord-atlantique, la

La population y est principalement urbaine : 75% de la population « métropolitaine » (= terrienne) vit dans une cité de plus de 50'000 habitants ; les guerres et l'émigration (parfois forcée) vers les colonies extrasolaires ont contribué à l'exode rural. Sur les colonies, c'est le contraire : si l'on excepte Wahlenstadt, qui est la plus grande cité européenne, la population est plutôt rurale.

Les Européens sont surtout (95%) des Humains, d'origines les plus diverses ; les quatre guerres mondiales ont contribué à un important mélange. Le reste est principalement composé d'Eyldar et d'Atlani, vivant sur l'un ou l'autre des cinq mondes offerts à l'Alliance nord-Atlantique.

Villes principales : Troia (5.1 mio.), Vesuvio (4.1 mio.), Ringstadt (4 mio.), Leningrad (3.5 mio.), Minsk (3.3 mio.). **Outre sol :** Wahlenstadt (13.8 mio., Europa) ; Nova Napoli (1.2 mio., Asgard), Sankt Kristienburg (1.1 mio., Asgard).

SYSTÈME POLITIQUE

L'Europe s'est construite un peu à la hâte, dans le chaos qui a suivi la Troisième, puis la Quatrième guerre mondiale. Le gouvernement est très décentralisé, sur deux niveaux : fédéral (la Confédération) et régional (les États-cantons). La Constitution européenne attribue une autonomie relativement importante aux États-cantons, qui redistribuent souvent le pouvoir vers un, deux, voire trois niveaux inférieurs. Cette décentralisation multiple implique un réseau de télécommunication dense.

Le gouvernement fédéral est constitué de neuf Ministres fédéraux, élus par les deux chambres du Législatif (une chambre à la représentation au prorata de la population, l'autre comportant deux élus par État-canton).

Les Ministres élisent chaque année en leur sein un Président, qui accueille les personnalités en visite et dont tout le monde oublie le nom.

Le système gouvernemental européen est souvent décrit comme lent, hasardeux et bordélique. On peut lui laisser une qualité : il fonctionne depuis près de deux siècles et demi avec un minimum d'anicroches.

En cas de crise géopolitique majeure (genre, la Fédération des hautes-terres qui fait des bêtises), il est prévu de confier les reines de l'Europe et de l'Amérique du nord au commandement de l'Alliance nord-atlantique. Dans les faits, pareille chose ne s'est pas produite depuis 2145 et, les relations entre Européens et Américains périlicant depuis quelques décennies, il est peu probable que ça se produise à nouveau.

Société

La société européenne est plutôt bigarrée : entre guerres mondiales et passé colonial, l'Europe a été le théâtre d'un important brassage de populations et d'idées. Les mentalités divergent parfois fortement, mais le continent garde un fond socio-culturel commun.

Le climat social varie beaucoup d'un État-canton à l'autre. En règle générale, la Confédération européenne est un État dont l'appareil est présent jusque dans les coins les plus reculés ; la criminalité est souvent active et a même parfois pignon sur rue (ce n'est un secret pour personne que la Provence est contrôlée par les mafias monégasques), mais la police veille. Certaines contrées de l'Est européen (Russie et Ukraine, surtout) ont toujours des problèmes avec des bandes armées, qui continuent à survivre tant bien que mal en faisant des raids sur tout ce qui bouge.

ÉCONOMIE

La Confédération européenne compte parmi les poids lourds de la Sphère. Ce qui, compte tenu de la taille du pays, de son importance politique et de tout ce qu'il a eu à subir, est un exploit. Ou alors il y a une relation de cause à effet, ce qui inquiète considérablement les nations extra-terrestres. Elle dépend encore beaucoup des échanges commerciaux et bancaires (même si la place financière israélienne est bien plus puissante), ainsi que des industries du tertiaire.

Le modèle économique européen repose principalement sur une myriade de petites et moyennes entreprises, souvent concentrées en pôles d'activités régionaux : la « Cloverleaf Valley » irlandaise (informatique), la Rhénanie (biochimie), etc. Par-dessus se greffent des grands groupes nationaux ; si on compte peu d'industries nationalisées sur le sol européen, la plupart de ces grands groupes entretiennent des rapports privilégiés avec la Confédération, qui les considère un peu comme des « trésors nationaux », possède des participations importantes dans leur capital et garde un peu plus d'un œil dessus.

Il y a peu de groupes transnationaux en Europe ; le climat économique – avec des autorités qui insistent sur des notions contre-productives de « transparence » et de « confiance » – ne leur convient pas... On mentionnera cependant la présence de deux États corporatifs en Europe : la très mafieuse République de Provence, et la République coopérative de Düttweiler – qui, à force de réinvestissements, a plus ou moins phagocyté l'ancien territoire suisse.

Technologie

La plupart de la haute technologie européenne provient des échanges avec les NAUS (électronique et micro-électronique) et la République eyldarin

(antigravité, aérospatiale, agro-alimentaire). Mais la Confédération est tout de même considérée comme une nation de pointe dans le domaine de la bio- et radio-chimie, ainsi que de la physique expérimentale (notamment dans le domaine de la fusion nucléaire).

Cela dit, si, en recherche fondamentale, les Européens font rire tout le monde, ils sont moins ridicules quand il s'agit d'appliquer les technologies. « Fabrication européenne » est devenu, en tous cas parmi les nations terriennes, synonyme de qualité dans l'assemblage, de solidité et de fiabilité ; de prix prohibitif, aussi...

FORCES ARMÉES

Tout citoyen européen est tenu d'accomplir un service national, au choix dans l'armée, la police ou « l'assistance civile » (aide aux personnes et à l'environnement). L'armée européenne est donc bien achalandée en personnel, même si la faible durée initiale du service et son côté obligatoire en fait une force de milice. Cependant, il existe un « noyau dur » de professionnels, qui sert de corps d'encadrement aux pioupious qui font leur service et qui forment certaines unités très spécialisées.

Au niveau du matériel, c'est un peu moins flambard. Les soldats de base disposent d'un équipement standard qui a technologiquement plus de vingt ans de retard. C'est un choix délibéré : on ne voit pas l'intérêt de dépenser des sommes folles pour équiper des miliciens avec le dernier papoum à la mode et, malgré son grand âge, le matériel européen est solide et encore très compétitif. Les troupes professionnelles sont mieux dotées.

La gestion des différentes forces est fortement décentralisée : chaque État-canton possède ses propres forces d'armée et de police, ce qui renforce la motivation des soldats (mais aussi le chaos

administratif). Seules exceptions : les Flottes maritime et spatiale dépendent de l'ANA et, depuis la mise en veille de cette structure, du niveau fédéral.

AMBIANCE

La Confédération européenne est le coin rêvé pour les campagnes urbaines : politique, conspirations, magouilles corporatistes et socialisation. Autant dire que c'est plutôt pour les subtils. Bien sûr, on peut aussi y régler ses problèmes à coups de bang !, mais c'est un coup à faire rapidement connaissance avec la routine police-menottes-prison.

Plus que toute autre nation, c'est un coin chargé d'histoire : entre les cités détruites par les guerres mondiales, les multiples changements de gouvernement, voire les vestiges perdus de l'époque d'Erdorin, il y a là de quoi faire plonger un récit de SF dans le roman épique historique.

Les gens moins subtils pourront explorer les méandres des jungles urbaines ou les grandes plaines de Russie, ou s'intéresser aux reliquats d'armées pillardes, qui se cachent encore dans les monts du Caucase ou des Carpates. Ou alors jeter un œil sur les colonies : là, on y fait plutôt dans le rude, le rustique et le rural. Comme souvent, les colonies ont servi à exporter le trop-plein de cas sociaux, alors forcément, ça laisse des traces...

VILLES

Genève

Petite cité tranquille, entre lac et montagnes, Genève donne l'impression d'avoir eu les yeux plus gros que le ventre et avoir hérité de beaucoup plus que ce qu'elle avait jamais demandé.

On dit souvent qu'il y a la rive droite et la rive gauche. Sur la première, le

centre-ville historique, mélange de musée à ciel ouvert et de cœur commerçant, héberge aussi les autorités du canton-ville. La seconde, entre lac et Jura, accueille les administrations fédérales et quelques représentations diplomatiques dans les anciens bâtiments des organisations internationales ; au cœur du quartier, le Palais fédéral (anciennement Palais des Nations) abrite les deux chambres du Parlement et le Conseil fédéral.

Les deux rives sont deux mondes distincts. Les « Eidguenots » (ou Fédéraux) sont originaires de toute l'Europe et rares sont ceux qui restent plus de cinq ans sur place ; de l'autre côté, les autochtones y résident souvent depuis plusieurs générations et ont quelques problèmes à vivre avec les différentes cultures présentes dans la ville – que ce soit des Highlanders, des Eydalar, ou des Bâlois.

Genève est aussi en dehors des grands axes de circulation. Aucune ligne de train-cargo magnétique à grande vitesse (les TTT : *Triple-Track Train*) n'y passe et l'exiguïté de son territoire exclut toute implantation d'un aéroport de grande taille. À la place, Genève se trouve sur la ligne de métro entre Lyon et Bâle (les Genevois aiment à dire que c'est la première ligne de ce genre construite en Europe) et accueille un aéroport avec une piste unique, plus un « vertiport » et un port de mouillage pour hydravions.

Très policée, très « propre en ordre », Genève n'a que rarement à subir fusillades et autres excès, mais cela n'empêche pas sa vie politique – locale ou fédérale – d'être animée.

Wahlenstadt

Construite en 2120 sur Europa, Wahlenstadt est la plus grande ville de la Confédération européenne, avec ses 14 millions d'habitants. C'est un exemple de l'hypocrisie écologique

européenne : « Comme on ne peut pas polluer chez nous, allons polluer ailleurs ». Située au milieu d'une cuvette au microclimat mesquin, il y règne perpétuellement un *smog* que le soleil ne parvient à percer que quelques heures par an ; les pilotes l'appellent « Quai des brumes » ou « La ville qui n'existe pas »... Les Eyldar ricanent en disant que c'est pour ne pas être dépaycé.

Sous la croûte de nuages et les pluies continues (parfois légèrement acides) qui lui donnent un petit air de *Blade Runner*, le centre-ville est un enchevêtrement de bâtiments, reliés entre eux par des passerelles, des lignes de métro aérien, des galeries souterraines, etc. C'est là où se trouvent la Bourse et les bâtiments administratifs.

Autour, on trouve la Petite ceinture, quartier résidentiel haut de gamme.

Souvent, on y trouve des dômes recréant un environnement plus normal, mais pour des prix prohibitifs. La Grande ceinture est l'équivalent local de la banlieue prolétaire : habitations moches en gros. Passons sur les Zones industrielles, qui devraient être en orbite, mais qui s'étalent nonchalamment tout autour de la ville, et où tous les principes anti-pollution de la métropole sont consciencieusement ignorés.

On l'a compris, Wahlenstadt est un cauchemar urbain où l'on n'habite que par pure nécessité et où les médecins sont assurés de faire fortune en moins de dix ans. S'ils survivent jusque-là : le taux de mortalité y est trois fois plus élevé que dans n'importe quelle ville d'Europe métropolitaine (à part Archangelsk).

Colorado (Olympus), Phæton Belt Federal Territory, US Mining Claim Federal Territory.

Météo

L'hiver nucléaire résiduel qui recouvre l'ensemble de l'hémisphère nord domine le climat ; on ne voit guère le soleil plus de 30 jours par an. Seul un petit quart sud y a droit plus régulièrement, mais doit compter avec des tempêtes violentes au printemps et en été ; de larges portions de ce territoire sont partiellement sous les eaux et les endroits habités sont protégés par des digues.

En hiver, la neige descend fréquemment très au sud, jusqu'aux frontières. En été, la couverture nuageuse et la pollution urbaine peuvent faire monter la température jusqu'à 40° C.

Population

La population américaine est estimée à 540 millions d'individus, dont 480 millions sur Terre ; elle est composée à environ 95% d'Humains et assimilés. Sur Terre, les trois quarts de la population se concentrent dans les régions côtières, essentiellement urbaines.

Villes principales : Metropolis (Washington, New York, Boston ; 76 mio), Los Angeles Metroplex (61.1 mio), Lake City Metroplex (Chicago, Detroit et Cleveland ; 36.9 mio), SeaTaVan (Seattle, Tacoma, Vancouver ; 22.5 mio), Kansas City (11.4 mio).

ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE

(UNITED STATES OF AMERICA – USA)

Population : 540 millions

Gouvernement : État fédéral

Capitale : Washington, DC

Président : Rodrick J. MacKenzie (2283–2290), Jacob M.S. Goldenberg (2291–2294), Eliza Brown (2295–2298), Conrad L. Vanderbilt (2299).

Langue nationale : anglais américain ; **langues officielles :** espagnol latino, français.

GÉOGRAPHIE

Géopolitique

Les États-Unis s'étendent sur un petit tiers du continent nord-américain. Fort de 55 États au sommet de sa gloire, le pays n'en compte plus que 43, parmi lesquels Cuba, Haïti et les Bermudes. Les USA n'ont pas de colonies, mais

des concessions sur Asgard et Olympus, ainsi qu'une bonne cinquantaine de stations minières dans toute la Sphère.

Les États de l'Union (43) : Bermuda Islands, California, Carolina, Colorado, Cuba, District of Columbia, Connecticut, Dakota, Delaware, Florida, Georgia, Haiti, Hawaii, Idaho, Illinois, Indiana, Iowa, Kansas, Kentucky, Maine, Maryland, Massachussets, Michigan, Minnesota, Missouri, Montana, Nebraska, Nevada, New Hampshire, New Jersey, New York, Ohio, Oklahoma, Oregon, Pennsylvania, Porto Rico, Rhode Island, New Jerusalem Republic (NJR; Utah), Vermont, Virginia, West Virginia, Washington, Wisconsin, Wyoming.

États Outre-Sol : US Asgard Protectorate (USAP ; Asgard), Markpool Federal Territory (Asgard), Ronubardia (Olympus), New

SYSTÈME POLITIQUE

Les USA sont en théorie un État fédéral, en pratique un État corporatif et en général dans un état lamentable.

Le pouvoir central est représenté par un Président élu pour quatre ans, un Congrès et un Sénat, et une Cour suprême ; il n'a que peu de réelle autorité. Ce sont les quarante-trois États de l'Union qui bénéficient de la plus

grande étendue de compétences. Certains de ces États, comme la New Jerusalem Republic (ou Utah), ont même une quasi-autonomie de fait. Les États Outre-Sol américains ne sont pas considérés comme des États de l'Union à part entière ; chacun est dirigé par un gouverneur, désigné par le Président avec l'aval des deux chambres du parlement.

Ce fédéralisme entraîne une disparité entre les centres de pouvoir, où la politique est un spectacle creux et les candidats des hommes de paille choisis pour leur présence à l'écran, et les régions périphériques, qui privilégient les individus à poigne. Parfois, les pouvoirs régionaux cèdent le pas aux intérêts privés, qui dictent alors leur loi. D'où l'expression « dictature ».

Société

Résumons : les USA ont eu une guerre mondiale à domicile, suivi d'un isolement complet, puis des guerres de sécession, la guerre FBI-CIA et la légalisation du *V-Duelling*.

Au cours du XXI^e siècle, la population des campagnes a massivement migré vers les villes. De larges étendues, notamment au centre du pays, échappent à tout contrôle, que ce soit de l'État (trop loin) ou des intérêts privés (pas rentable). Les communautés rurales sont en règle générale très soudées, méfiantes envers les étrangers, et adeptes de coutumes socialement discutables, comme le piratage de convois, le péage officieux, voire le cannibalisme. Il est déconseillé de se promener sans escorte sur de nombreuses routes américaines ; il est même déconseillé de se promener aux USA tout court.

Au niveau des villes, ce n'est guère mieux. Les grandes cités américaines, conçues pour la plupart au XIX^e et XX^e siècle, ont mal supporté la guerre et ses conséquences. Certaines ont pu être reconstruites de manière rationnelle, mais la grande majorité a été rafistolée

dans l'urgence. Ça se sent : gangs, sans-abris, mafias ethniques et une législation laxiste ont transformé certains quartiers, au mieux en ghettos insalubres, au pire en zone de guerre.

Pour être multiraciale, la société américaine a aussi tendance à être multiraciste. Même si l'intégration a fait quelques progrès en trois siècles, de nouvelles couches de sous-prolétariat sont apparues : Chinois après la Troisième guerre mondiale, puis réfugiés des États sécessionnistes, et enfin Sud-américains après la Quatrième. En gros, 80% des ressources des USA sont toujours entre les mains des familles de souche européenne.

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

L'économie américaine, basée sur une des monnaies les plus utilisées dans la Sphère, reste redoutablement forte. Cette force repose sur des lois extrêmement libérales, n'imposant pour ainsi dire aucune entrave à la libre entreprise (toute action contraire est immédiatement taxée de communisme), sur une très forte intégration des industries dans le tissu social américain, et sur un esprit d'entreprise très agressif. Cela dit, le climat social catastrophique pose de nombreux problèmes : soit on construit en ville, ce qui coûte très cher, soit on construit à la campagne, et il faut alors engager des sommes tout aussi considérables pour la sécurité.

Les États-Unis parviennent tout de même à garder la tête haute, surtout grâce à la micro-électronique et à l'armement. L'informatique est aussi un de ses principaux chevaux de bataille, ainsi que l'industrie lourde coloniale (entendez extra-terrienne). Les constructeurs automobiles se portent aussi raisonnablement bien, mais l'essentiel de la production est tourné vers le marché intérieur, de même que pour l'agro-alimentaire artificiel.

FORCES ARMÉES

Autrefois une des forces militaires les plus puissantes de la planète, l'armée américaine s'est mal remise de ses années d'isolement. Il n'y a pas vraiment d'armée nationale de grande taille, mais plusieurs unités d'élite ; le reste est à la charge de la Garde nationale (réservistes), de collectivités locales, et du FBI. L'agence fédérale a gagné des compétences étendues après la « Guerre interne » (1992–2012) et sa victoire sur la CIA. Elle a désormais des compétences de renseignement interne et externe, des forces antiterroristes quasi-militaires, plus des capacités d'action qui régulièrement éveillent l'inquiétude des commissions parlementaires.

Dans la théorie – et les films de propagande – les USA peuvent compter sur la masse des duellistes et autres fadas de la bagnole et de la mitrailleuse, ce qui représente environ un quart de la population. En pratique, ceux qui ont des véhicules de combat efficaces et qui savent s'en servir sont peu nombreux ; beaucoup d'Américains moyens ont une voiture armée et blindée, mais ce ne sont pas des véhicules faits pour la guerre, pas plus que leurs conducteurs.

Reste une dernière force : les milices privées et corporatives, qui pululent dans le pays. Ce sont pour la plupart des professionnels, l'équivalent de troupes mercenaires bien armées, bien équipées et bien entraînées, avec les risques que cela comporte : peut-on être sûr de leur allégeance à l'Union ?

AMBIANCE

Les USA sont probablement une des nations les moins fréquentables de la Sphère : les villes sont percluses de crime et de violence mafieuse, les campagnes sont désertées, ou alors habitées par des communautés de dégénérés cannibales (variante : de sociopathes

paranoïaques surarmés), les grandes corpos contrôlent tout et il n'y a rien de bien à la télé (entre les pubs, s'entend).

C'est probablement vrai dans certains cas – ceux dont les extra-terrestres parlent pour faire peur à leurs gosses. Il existe cependant des endroits décents, peuplés de gens raisonnablement honnêtes ; il faut reconnaître une qualité à l'Américain moyen : un optimisme à toute épreuve (on peut aussi dire « naïveté », mais bon...). On peut tout à fait imaginer que, dans ces conditions, quelque chose d'aussi basique qu'une traversée du continent par voie routière, de New York à Los Angeles, peut devenir une odyssée épique, croisement sauvage entre le road-movie, le film d'action à la John Woo, la tragédie grecque et *Le Jour le Plus Long*.

VILLE

Washington

Ravagé par les bombardements chinois, la guerre FBI-CIA et de nombreuses révoltes pendant les Années d'ombre, Washington a été complètement reconstruite tout au long du XXI^e siècle ; le chantier a été terminé en 2103 – juste à temps pour l'entrée des États-Unis au Cepmes. Mégalomane (et ruineux), le projet a transformé une grande partie de

la cité en une vaste arcologie, ça et là parsemée de parcs et d'anciens monuments (restaurés) de l'ancienne capitale.

Une partie de l'arcologie est réservée aux bâtiments de l'administration fédérale ; la Maison Blanche a été reconstruite à l'identique dans un parc qui se situe au sommet du *President Central*. Non loin, le nouveau Capitole, dôme de verre et d'acier, se situe au centre géographique de la ville ; son hall accueille les statues monumentales de Georges Washington, Abraham Lincoln, et Timothy White.

La ville abrite surtout moult fondations de droit privé, financées par les plus grandes corporations du pays. La loi interdit à un organisme privé d'avoir une représentation de plus d'une certaine taille à Washington, alors les corporations ont trouvé cette astuce pour être présentes dans la capitale. Ce n'est un secret pour personne que ce sont elles qui font et défont les grandes lignes de la politique américaine.

Même avec une architecture disparate et un âge avancé, l'arcologie de Washington reste une réussite – rien ne s'est encore sérieusement écroulé et la ville a un certain cachet. Les prix de l'immobilier sont cependant prohibitifs et le bon peuple a depuis longtemps déserté le centre pour s'installer dans les nombreuses banlieues voisines.

pensée par l'annexion de l'Alaska et du Groenland. On recense aussi un certain nombre de stations minières et deux concessions sur Olympus et Hadès.

On peut résumer en disant que c'est un pays gigantesque, mais en grande partie inhabité.

Les États de la Couronne : Alaska, Alberta, British Columbia, Groenland, Manitoba, Ontario, Saskatchewan, Nunavut, Yukon.

États outre-Sol : Ventôse (Hadès), New Labrador (Asgard).

Climat

Peu propice aux batifolages dès le départ, l'hiver nucléaire n'a pas vraiment changé grand-chose à cet état de fait. La moitié du pays est recouverte de forêts de conifères et dotée d'un climat subarctique, alors qu'un bon quart est sous les glaces, car complètement arctique. Les étés sont moins ensoleillés et un peu moins étouffants, mais pas de beaucoup.

Population

Le royaume est fort de 130 millions d'habitants, répartis entre le Canada lui-même (90%) et ses colonies extraterrestres. Dans le Canada métropolitain, la population se concentre principalement autour des deux pôles SeaTaVan (cf. États-Unis) et du Toronto-Buffalo Metroplex (17.8 mio ; Buffalo est aux États-Unis, mais comme pour le SeaTaVan, l'administration de la ville est en pratique quasi-exclusivement canadienne), qui d'ailleurs est en passe de fusionner avec le Lake City Metroplex. Winnipeg, Anchorage et Calgary sont des cités moins importantes, approchant à peine le million d'habitants.

Le centre du Canada, même s'il est sous-peuplé, est néanmoins nettement moins désertique que son homologue

ROYAUME DU CANADA

(UNITED KINGDOM OF CANADA)

Population : 130 millions

Gouvernement : Monarchie constitutionnelle.

Reine : Sa Majesté Margaret III Windsor (2282). **Premier Ministre:** Sir Nanavuk Preston-Claybourne (2289-2295), Sir Oreste Blanchin (2295).

Capitale : Calgary.

Langue nationale : anglais américain, inuit.

GÉOGRAPHIE

Géopolitique

Le Canada, comme le reste de l'Amérique du Nord, n'a pas échappé à la mode du remodelage de frontières, en vogue tout au long du XXI^e siècle. La sécession de l'est du pays a été com-

américain. De nombreux villages ont fleuri ça et là, et même jusqu'à assez loin au nord, il est difficile de faire plus de 100 km sans trouver des habitations. En fait, c'est surtout le nord qui est réellement désertique, si l'on excepte les Indiens et quelques rares prospecteurs, trappeurs et autres métiers folkloriques de ce genre.

On notera que, tout comme les États-Unis, le Canada est toujours un pays d'immigration : plus de 80% des groupes ethniques terriens y sont représentés, d'une manière ou d'une autre.

SYSTÈME POLITIQUE

Monarchie constitutionnelle, le Canada est représenté par son Roi ou sa Reine, descendant direct de la lignée des Windsor (Windsor-Liechtenstein, pour être très précis). Celui-ci a comme principale tâche de sourire aux photographes et d'appuyer la Chambre des Lords dans ses décisions. Il est aussi Commandant en chef des Armées canadiennes, riche, célèbre et en général passablement incompétent consanguin.

En fait, la personne réellement en charge du pays est le Premier Ministre, désigné par la Couronne à la suite des élections législatives ; il est secondé par un Cabinet d'une quinzaine de ministres. Le gouvernement s'appuie sur une démocratie bicamérale (Chambre des Lords et Chambre des Communes) et, malgré son appellation de Royaume, est fortement fédéraliste. Les onze États du Royaume (les neuf métropolitains et deux outre-Sol) ont chacun un gouvernement régional aux compétences étendues, gouvernées par un collège de Lords élus par de grands électeurs, eux-mêmes élus au suffrage universel.

Climat social

Les Canadiens sont, en règle générale, plus disciplinés que le reste des

Nord-Américains, même si on compte un grand nombre d'exceptions.

Le Canada de 2300 compte d'importants particularismes culturels. Les différents peuples natifs – notamment les eskimos – bénéficient de vastes territoires autonomes, dont ils profitent d'ailleurs un peu trop : des rapports signalent une contrebande massive depuis la Fédération highlander de Scandinavie jusqu'aux États-Unis, en passant par le cercle arctique et les différents territoires natifs.

Un autre exemple : les communautés soviéto-américaines, disséminées sur toute la côte ouest, d'Anchorage au SeaTaVan, au point qu'on ne parle plus de Colombie britannique, mais de Colombie soviétique. Enfin, ceux qu'on appelle les Chinois par défaut, mais qui incluent les peuples originaires de l'Extrême-Orient vivant le plus souvent au cœur des grandes villes canadiennes.

Enfin, il y a toujours la question de la langue, entre francophones et anglophones – un sujet toujours sensible depuis la sécession du Québec.

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

Relativement peu touché par les diverses guerres nucléaires, le Canada a sauvé une bonne partie de son élevage et de sa maigre agriculture, devenant ainsi le « Grenier de l'Amérique ». Il a développé au cours du XXI^e siècle des cultures capables de résister aux hivers canadiens, ce qui lui donne une réputation de pointe dans le domaine du génie agro-biologique ; des élevages exotiques ont même été tentés : caribou, phoque, voire ours. L'exploitation des immenses forêts du nord, bien que moins intense qu'au XX^e siècle, reste encore une ressource principale dans le centre et le nord du pays.

À côté de cela, on compte de nombreuses industries électroniques autour du SeaTaVan mais, dans ce cas, l'économie canadienne dépend beaucoup des États-Unis. La plupart des industries canadiennes tournent grâce aux investissements américains, qui préfèrent se placer quand ils le peuvent dans un pays un peu calme ; même les champs pétrolifères de l'Alaska sont exploités par des consortiums américano-canadiens. Quand au dollar canadien, il a été indexé depuis longtemps sur le dollar américain et n'est plus maintenant qu'une source d'amusement pour numismates.

FORCES ARMÉES

Le Canada entretient toujours l'Armée de Sa Majesté, de même qu'une Garde nationale importante (qu'on appelle encore par son ancien nom : la Police montée, ou *Mounties*). Cette dernière regroupe les forces de sécurité civiles canadiennes : police urbaine et rurale, police de la route, pompiers et secouristes, protection civile, gardes forestiers, armée de réserve et service de contre-espionnage. C'est une organisation remarquablement efficace par rapport à sa taille et à l'éventail de ses devoirs ; son action est principalement préventive et un peu paternaliste.

Elle est très respectée par l'ensemble de la population et a en plus un uniforme de parade qui fait la joie des touristes. En milieu urbain, elle opère souvent avec des armes non létales (neutralisateurs, matraques à générateur de choc, etc.) ; la Loi voit d'ailleurs d'un très mauvais œil toute agression contre un Garde national.

L'armée canadienne est composée de professionnels, redoutables sur leur propre terrain, dotés d'un armement perfectionné, mais dramatiquement handicapés par le manque d'effectifs. Les soldats canadiens ont la réputation

d'être d'une efficacité sans pareille dans le combat en climat sub-arctique.

Le *V-Duelling* est légalisé au Canada, mais seulement à titre de « défense personnelle », ce même concept étant défini d'une manière beaucoup plus stricte qu'aux USA. La Garde nationale veille à l'application stricte des lois sur le combat automobile avec une sévérité proche de l'excès de zèle.

AMBIANCE

Le Canada de 2300 est un mélange assez curieux entre l'actuel Canada (ses indigènes rudes et chaleureux, son climat nettement moins chaleureux et ses grandes forêts enneigées), les États-Unis (villes tentaculaires, violence urbaine et hamburgers), et la Grande-Bretagne (monarchie à grand spectacle) ; le Canada est probablement plus britannique que l'ancienne Angleterre elle-même.

Socialement parlant, c'est heureusement plus calme que les États-Unis : beaucoup de gens se baladent sans armes dans les rues (ou en tout cas sans armes létales) et les véhicules sont eux aussi rarement armés (ils sont par contre blindés). Au rayon folklore, on pourra citer les bûcherons (l'industrie forestière est très développée), les camionneurs (en gros, des bûcherons avec un camion), les Soviétiques (les mêmes, mais avec des caractères cyrilliques) et les Amérindiens, qui n'aiment pas beaucoup les trois précédents.

VILLES

Seattle-Tacoma-Vancouver (SeaTaVan) Metroplex

Seattle a été ravagée au cours de la Troisième guerre mondiale par de violents combats entre Chinois, Américains et Russes. Sa reconstruction, commencée

vers 1997 par les réfugiés soviétiques, a pris son essor vers 2072, avec l'injection massive de capitaux privés. Si, au final, le résultat est impressionnant, les bailleurs de fonds se sont assurés qu'on ne les oublie pas : le metroplex est sous la coupe d'une quinzaine de grandes corporations qui forment le Conseil consultatif de la Ville (*City Advisory Board*) ; inutile de dire qu'il est tout, sauf consultatif.

De gros efforts ont été faits pour intégrer en une unité urbanistique cohérente trois cités qui n'avaient auparavant qu'un point commun géographique. Un centre des affaires, à cheval sur la frontière, lance ses tours de verre à l'assaut des nuages, alors que le reste de la ville est plutôt composé d'immeubles de faible hauteur (3-10 étages).

Si l'on excepte quelques grosses industries installées dans les îles de la baie de Vancouver, les industries sont intégrées dans les différents quartiers ; il n'y a pas réellement de ghettos d'habitation et de zones industrielles.

Techniquement, le metroplex est en majorité sur territoire nord-américain, mais dans les faits, il est principalement administré par les Canadiens – surtout pour des motifs fiscaux. Ville vivante, agréable (si l'on excepte un climat pourri) et pas très chère, le SeaTaVan est un endroit où il fait en apparence bon vivre. Il existe aussi une minorité non négligeable de citoyens qui supportent de moins en moins bien la mainmise subtile, mais très forte, du Conseil consultatif sur les autorités de la ville.

PRINCIPAUTÉ DE QUÉBEC

Population : 40.6 millions

Gouvernement : monarchie constitutionnelle.

Prince : Sa Majesté Philibert II de Bourbon-Courttilville (2259). **Premier Ministre :** Lucie Troischemins, Marquise de Labrador (2290-2295) ; Chevalier Hughes-André d'Englebert (2296).

Capitale : Québecville

Langue nationale : français.

Départements : Québecville, Nord-Québec, Terre-Neuve, Province autonome Mohawk, Nouvelle-Écosse.

Climat

En gros, pareil que le Canada : tempéré et couvert au sud, oscillant entre le frais et le glacial au nord.

Population

Bien que bénéficiant d'une superficie assez gigantesque, le pays n'est que peu peuplé, principalement à cause de son climat. À peine plus de 40 millions d'habitants se pressent dans le sud du pays, autour du fleuve Saint-Laurent, notamment dans la conurbation de 20 millions d'habitants appelée Québecville.

Il s'agit plus d'une jonction des tissus urbains et suburbains de Montréal, Trois-Rivières et Québec, se prolongeant même au-delà de la frontière ouest, jusqu'à Ottawa. Cependant, les

GÉOGRAPHIE

Géopolitique

Le Québec couvre un coin nord-est de l'Amérique, au nord des États-Unis et à l'est d'une ligne allant de la Baie James à l'embouchure nord du Lac Ontario – avec un léger crochet pour éviter les alentours d'Ottawa. C'est un pays en deux parties : le nord, sub-arctique et principalement peuplé par des Indiens, des bûcherons et des pêcheurs, et le sud, où se concentre la majorité des Québécois.

trois villes gardent leurs particularités, Montréal étant plutôt un centre administratif et financier, et Québec une ville historique, un symbole : si le Palais princier est à Québec, Montréal est le siège de l'administration ; de même, l'Université du Prince-Henry est à Québec, mais les technopôles et les centres d'affaire sont à Montréal.

Comme pour le Canada, la population québécoise est très métissée. Ici encore, ce n'est pas la couleur de peau qui fait la différence, mais la langue.

SYSTÈME POLITIQUE

Le prince, descendant des Bourbon, est le chef de l'État ; il est entouré par une cohorte de ministres divers, dont le rôle principal est d'empêcher que leur minuscule bout de planète ne parte en éclats de rire géopolitiques. Une Assemblée générale populaire, élue au suffrage universel, est là pour communiquer aux ministres les différentes doléances populaires (= leur dire qu'ils font des bêtises).

Le Québec fonctionne selon les principes d'une démocratie directe semblable au système européen : les citoyens peuvent présenter une requête (souvent prononcée « roquette ») au gouvernement. Les Québécois ont tendance à abuser du système : en moyenne, entre 50 et 80 requêtes sont présentées chaque année, si bien que l'Assemblée passe le plus clair de son temps à les traiter.

Signalons pour finir que le Québec est divisé en départements, qui n'ont pas de grande influence au niveau politique, si ce n'est que deux d'entre eux – la Province autonome Mohawk et la Nouvelle-Écosse (anglophone) – bénéficient d'une quasi-autonomie sur certains points.

Climat social

Le Québécois moyen est, pour le Nord-Américain moyen, quelqu'un

de pas fréquentable ; en gros, on a les mêmes points de vue entre le Québec et le reste des États-Unis nord-américains qu'entre Paris et la France.

Cela est principalement dû à une vieille coutume – heureusement passée de mode – consistant à faire une grosse tête à quiconque était surpris à parler anglais. Entre francophones – majoritaires à 70% – et anglophones, le climat reste toujours tendu : les scandales quant aux conditions de vie de ces derniers (considérés comme citoyens de seconde classe) ne sont pas rares. Beaucoup vivent dans le département de Nouvelle-Écosse, où on les laisse parler anglais en paix.

Il y a aussi les Indiens, qui de temps en temps se rappellent au bon souvenir de l'opinion publique en manifestant bruyamment quelque part, mais, si l'on excepte ces brouilles, le climat social du Québec est calme. Le port d'armes personnelles est fortement limité (par rapport au reste des NAUS ; il n'est cependant pas rare de voir des armes dans la rue), et l'armement véhiculaire autorisé seulement à ceux qui peuvent justifier d'un casier judiciaire vierge et d'un profil psychologique en titane – et son emploi est restreint à des zones spécifiques, où se retrouvent les duellistes de toute la Principauté.

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

Malgré sa petite taille, la Principauté représente une force économique non négligeable dans l'Amérique du Nord contemporaine, notamment grâce aux mines, industries hydro-électriques et installations forestières du nord du pays. Les pêcheries industrielles de la côte fournissent aussi une masse importante de nourriture fraîche, par l'instauration de « réserves de pêche » ; le Québec a longtemps été un pionnier en cette matière et depuis l'exemple a été suivi par d'autres nations.

Quelques revenus d'appoint sont perçus grâce à des impôts substantiels, ainsi que le paiement par diverses compagnies privées de Chartes princières, qui accordent à différentes fondations des statuts, notamment fiscaux, très particuliers et qui font de la Principauté un discret paradis fiscal. Citons aussi pour mémoire des émissions régulières de monnaies (les Bourbons) et de timbres-postes, ainsi que l'alcool de sirop d'érable.

Technologiquement parlant, l'Université du Prince-Henry fait de temps en temps quelques jolies avancées, mais elle est plutôt axée sur des facultés plus culturelles. D'autres organismes, telles les fondations privées, font du Québec un des centres de recherche de pointe en Amérique du Nord, notamment dans les domaines du génie génétique et de l'électronique de très haute précision.

FORCES ARMÉES

En un mot : inexistantes. Depuis la fondation des NAUS et la reconnaissance réciproque des frontières, le Québec a renoncé à entretenir une armée pour de bêtes questions de budget. Il dispose cependant d'une force d'élite, la Garde québécoise, qui garde le palais du Prince, mais est à l'occasion utilisée dans des manœuvres antiterroristes ; ce sont les seuls à avoir une certaine expérience du combat.

Pour le reste, la police est là pour empêcher que les touristes ne se fassent lyncher par des fermiers beurrés, pour renseigner les passants et pour faire traverser les gosses. Ils disposent principalement d'armes non létales et n'ont en fait que l'avantage du nombre.

Quand à l'homme de la rue, quiconque ayant vu le comportement d'une équipe québécoise en championnat de *V-Duelling* pourra vous dire à quel point l'idée d'une population repoussant toute seule un envahisseur hypothétique est ri-

dicule. Ne dites pas ça aux Québécois ; ils se croient toujours à l'époque de la Libération et personne n'a pensé à les prévenir que c'était il y a deux siècles et demi. À l'heure actuelle, seuls les résidents de la Province autonome mohawk, au nord du pays, ont réussi à prouver leur puissance militaire (toute relative, puisque c'était contre les Québécois).

AMBIANCE

Le Québec est très proche du Canada, mais il vaut mieux ne pas le dire trop fort. L'indigène est fier de son héritage francophone et très susceptible sur la question de sa spécificité culturelle. Même si les relations entre le Québec

et le reste des NAUS se sont considérablement apaisées au cours des ans, l'anglophone est toujours mal vu par une poignée d'excités, qui donnent à la Principauté sa mauvaise réputation.

Le Québec est surtout la nation des constructions financières floues, des Fondations opaques et des coups tordus, la Monaco nord-américaine. Mafias et financiers s'y côtoient ; on y fait dans le capitalisme brutal au cœur des salons feutrés et les parfums de luxe couvrent les effluves venant de l'argent sale. On n'en parle peu, mais beaucoup de gens meurent jeunes au Québec ; les poissons de la baie Saint-Jacques sont bien nourris, merci pour eux.

FÉDÉRATION PÉTROLIÈRE AMÉRICAINE

(FREE OIL FEDERATION OF AMERICA – FOFA)

Population : 182.2 millions (officiel ; estimé : 200 millions)

Gouvernement : Fédération.

Président : Mgr Ferdinand Delgado-Smythe (2288-2292) ; Maria-Concepción de la Cruz (2292)

Capitale : La Nouvelle-Orléans (Cunobaro).

Langues nationales : anglais américain, espagnol latino, français.

GÉOGRAPHIE

Géopolitique

La Fédération pétrolière américaine (FOFA pour les intimes) est composée d'anciens États américains (l'ancien Sud) et d'une importante partie du Mexique. On notera au milieu du territoire le gros trou laissé par la sécession du Texas.

États de la Fédération : Alabama, Arkansas, Tennessee, Arizona, New Mexico, Southern California, Louisiane, Oklahoma, Sonora, Chihuahua, Coahuila, Sinaloa, Durango, Zacatecas, Guadalajara, Guerrero, Puebla, Yucatan, Chiapas, Tampico, Tabasco, Veracruz.

Climat

La FOFA est sise à la limite sud du nuage de l'hiver nucléaire, et bénéficie donc d'un meilleur climat que l'habituelle chape de plomb qui pèse sur le reste du continent américain. C'est néanmoins, dans sa partie ouest, un territoire très accidenté avec les Montagnes rocheuses, et quasiment subtropical aux alentours de la Louisiane. Il est à noter qu'un certain nombre de zones désertiques ou arides de par le passé ont vu leur climat évoluer vers une météo plus humide.

Population

À l'heure actuelle, elle compte 180 millions d'habitants enregistrés, et sans doute 20 millions en plus d'émigrés clandestins en provenance d'Amérique du Sud ou d'Asie. Les plus grandes cités sont Guadalajara (17.6 mio), Puebla (16.6 mio), la Cunobaro (Communauté Urbaine Nouvelle-Orléans Baton Rouge, 12.2 mio), Phoenix (8.7 mio) et Acapulco (5.4 mio).

La population de la Fédération a tendance à être très métissée, entre Noirs, Européens et Indiens, surtout dans l'ancien Mexique ; c'est un peu moins le cas dans les États ex-sudistes.

SYSTÈME POLITIQUE

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un autre État fédéral, forme de gouvernement décidément extrêmement populaire sur cette planète. On trouve à la tête de l'État un Président, qui est élu tous les cinq ans par un Parlement monocaméral, lui-même élu au suffrage plus ou moins universel suivant les lieux.

Pas mal des États de la FOFA appartiennent à des organismes privés, ce qui fait de la Fédération un État corporatif qui refuse de dire son nom. Ces différentes corporations sont souvent en concurrence, ce qui fait que l'échiquier économique-politique local est plus indémêlable que les querelles religieuses talvarids.

Qui plus est, un certain nombre de ces corporations ont profité d'une législation très souple de la FOFA pour édicter leurs propres règles. Ainsi, sur certains territoires, on voit apparaître des lois qui, en d'autres lieux, feraient hurler les démocrates : suffrage censitaire, vote par délégation sur de grands électeurs (pour de l'argent, ou plus simplement pour ne pas perdre son emploi), quand ce ne sont pas des

« lois d'exception » qui durent parfois depuis plus de 200 ans.

On ne s'étonnera dès lors pas que le gouvernement fédéral est réduit en certains endroits à deux fonctionnaires pour 100'000 habitants et que la corruption règne sur le territoire – surtout au sud du Rio Grande, la partie ex-US gardant dans ce sens une certaine force légale.

Climat social

Autant le dire tout de suite, la population est conditionnée pour vouloir du pain et des jeux et se foutre de tout le reste. Ceux qui tirent les ficelles savent que c'est leur intérêt de s'assurer qu'il en soit ainsi, quitte à payer les gens à ne rien faire. Le pays a derrière lui une longue tradition historique de révolutions, révoltes et autres troubles socio-politiques multiples, mieux vaut ne pas réveiller le chat qui dort.

La FOFA n'est pas non plus une entité culturelle homogène. Les États anciennement américains sont attachés à une certaine idée du Sud, qui implique une ascendance européenne et une culture anglo-saxonne et protestante. La Louisiane, à laquelle s'ajoute une population afro-américaine fuyant les allumés racistes, est revenue à son passé francophone et catholique. Quant à l'ancien Mexique, il a lui aussi une solide identité hispano-catholique, qui déborde sur le Nouveau-Mexique et l'Arizona.

Il y a aussi la question de l'armement personnel : en FOFA, plus qu'un art de vivre, un sacerdoce ! En conséquence, la situation peut se révéler très tendue pour l'étranger de passage. De plus, de nombreuses régions – notamment en Oklahoma, Nouveau-Mexique et Arizona, ainsi qu'au nord de l'ex-Mexique – échappent au contrôle de l'autorité centrale et sont l'habitat d'une population autonome, armée et méfiante, quand elle n'est pas ouvertement agressive.

Officiellement, le *V-Duelling* est mal vu en FOFA ; dans la pratique, il n'est pas réellement découragé, à part autour des zones corporatives. Les gardes privés sont là pour s'en assurer.

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

Un temps axée sur le pétrole, l'économie du pays a dû, peu après la sécession du Texas, envisager quelques autres échappatoires à la faillite et à la réabsorption par les USA. Ainsi, l'industrie se tourna vers les dérivés chimiques, l'électronique et la micro-informatique, de même que vers le tourisme. Certes, la Fédération pétrolière n'a pas la force technologique des USA, mais elle fait néanmoins bonne figure.

L'industrie du pays, comme on peut s'y attendre, est privatisée à 95% – à tel point que, dans certains endroits, la police et l'armée sont entre des mains non gouvernementales.

Comme la plupart des pays des NAUS, la Fédération pétrolière américaine est dépendante de la Banque centrale de Washington. Il n'y a d'ailleurs jamais eu de monnaie propre à la FOFA.

FORCES ARMÉES

Pas lourdes. En fait, la plupart des anciens militaires ont préféré se reconvertir dans le privé, sous le fallacieux prétexte qu'ils pouvaient continuer à casser des têtes tout en étant mieux payés. En bref, les milices privées abondent, alors que l'armée nationale fait un peu figure de parent pauvre.

En fait, seul le nord du pays (anciennement le Sud avec un « S » majuscule) possède une force armée à l'échelon national digne de ce nom. La population civile, sauf dans les contrées susnommées, n'est de plus pas très portée sur la bagarre, ce qui fait en quelque sorte de

la FOFA le maillon faible de la défense nord-américaine.

Plusieurs députés (Texans, pour la plupart) ont d'ailleurs réclamé l'installation de troupes de la NAUS en FOFA. La proposition a été assez mal accueillie par les indigènes, on s'en doute.

AMBIANCE

Bienvenue dans le monde merveilleux du capitalisme sauvage – avec des dents qui mordent. La Fédération pétrolière, c'est ce que les États-Unis auraient pu être s'il n'y avait pas eu un État plus fort. Ou c'est ce qu'ils seront dans quelques dizaines d'années, c'est selon. Les corporations y font la loi et la refont aussi quand ça les arrange.

C'est aussi un des endroits où l'insécurité est maximale : le système engendre du déchet et souvent ces déchets ont deux pattes, un flingue et la haine, ce qui n'est pas la combinaison la plus souhaitable. Même si les choses se sont calmées sur le front du racisme, celui-ci prend parfois des chemins pernicieux : la langue ou la religion. Ou, plus simplement, le fric...

VILLES

Communauté urbaine Nouvelle-Orléans Bâton Rouge (Cunobaro)

Raisonnablement épargnée par la Troisième guerre mondiale, la Louisiane a eu à subir une météo ayant pété les plombs. La Nouvelle-Orléans fut submergée et abandonnée par ses habitants, qui se réfugièrent à Bâton Rouge, plus haut sur le Mississippi. À la fondation de la Fédération pétrolière, on décida de réhabiliter la ville, destinée à devenir la capitale du nouvel État.

Cela ne s'est pas fait sans mal : il fallut d'abord débarrasser les environs des bandits pour donner les premiers coups

de pioche dans les années 2080. Le projet était mégalomane : il a nécessité des sommes indécentes et des contributions de milliers de volontaires. Beaucoup l'ont comparé à la construction d'une cathédrale et le fait que l'évêché catholique ait pesé de tout son poids dans la bagarre ajoute à cette idée.

La Nouvelle-Orléans est aujourd'hui une sorte de Venise postmoderne, construite sur des îlots artificiels et protégée par une immense digue. Certains bâtiments ne sont accessibles que par bateau ou par la voie des airs, comme le Palais présidentiel ou l'Hyperdome, stade couvert de 120'000 places. C'est une ville hyper-protégée par une police dépourvue de tout sens de l'humour.

Mais à côté de la nouvelle ville, il y a encore les restes de l'ancienne. Péniblement réhabilitée avec les miettes du budget de la nouvelle cité, « Ol'Orlins' » est un lieu à peine salubre, aux allures de marécage urbain, où sont déposés sans ménagements les rebuts de la société. N'y vont plus que les ordres religieux de secours aux miséreux, ainsi que ceux qui cherchent quelque plaisir canaille et défendu par les autorités spirituelles.

Bâton Rouge, qui a récupéré son circonflexe à la faveur de la refrancisation de la Louisiane, est une cité beaucoup plus industrielle et industrielle. Elle échappe aussi passablement aux lubies ecclésiastiques et, de fait, présente un visage social plus équilibré.

Population

En tout et pour tout, le Texas compte aujourd'hui près de 80 millions d'habitants. La population, comme pour la majorité des États nord-américains, est essentiellement urbaine (75%), se concentrant dans les trois conurbations principales : Dallas-Fort Worth (11.7 mio), Houston City (11.2 mio) et El Paso-Juarez (10.9 mio), ainsi que les villes de Monterrey (8.7 mio), San Antonio (6.6 mio) et Austin (5.1 mio) ; les autres villes du Texas ne dépassent pas le million d'habitants.

Dans sa grande majorité, la population texane est métissée « Tex-Mex », c'est-à-dire un tiers européen, un tiers hispanique, un tiers africain et un tiers indien. Ça fait quatre tiers, mais ce genre de détail n'a jamais arrêté un Texan.

RÉPUBLIQUE DU TEXAS

(REPUBLIC OF TEXAS)

Population : 78.4 millions.

Gouvernement : République.

Président : Joshue Abubacar Rastrinovskiy III (2241).

Capitale : Houston City.

Langue nationale : anglais américain ; espagnol latino (seulement dans certains Comtés).

Comtés de la République : Armadillo, Lubbock, Odessa, El Paso, Edwards, San Antonio, Rio Grande, Monterrey, Abilene, Sherman, Dallas, Tyler, Austin, Houston, Corpus Christi.

Comtés d'Outre-Sol : Hamilton (Asgard), Interstellar Texas Mining Co.

SYSTÈME POLITIQUE

« République » est un bien grand mot pour désigner ce qui est à l'heure actuelle la plus vieille dictature personnelle jamais implantée sur Terre : même la Fédération des hautes-terres a quelques années de retard. Le Président texan est élu *ad nauseam* (traduction : jusqu'à ce qu'il en ait marre) ; si un Président vient à mourir, son clone peut prendre sa succession si la majorité des citoyens ne manifeste pas d'opposition. Seuls neuf présidents se sont succédés à la tête du pays, dont cinq entre 2040 et 2066.

La population vit très bien avec ce système ; comme le dit un proverbe local : « On n'abat pas son cheval tant qu'il fait du bon boulot ». De plus, les citoyens texans peuvent pétitionner leur gouvernement pour certaines questions de politique intérieure, selon un procédé semblable à celui en vigueur en Europe et au Québec, mais plus restreint.

GÉOGRAPHIE

Géopolitique

Un temps partie intégrante de la FOFA (q.v.), l'ancien État du Texas est maintenant politiquement indépendant, et ce après avoir embarqué avec lui un bon bout du Nouveau-Mexique et du Mexique, comme « prise de guerre » (traduisez : revanche mesquine sur des événements vieux de 200 ans). Il s'est aussi offert un bon dixième de la surface d'Asgard, histoire de ne pas rester en rade et d'exporter son trop-plein de résidents.

Climat

À mi-chemin entre les États-Unis et le Mexique, ce pays peu accidenté et à l'origine plutôt aride dans son ensemble, se partage entre un quart nord encore sous l'hiver nucléaire résiduel, chaud et lourd, et un sud plus tempéré, mais encore en grande partie désertique ; les côtes peuvent connaître des sautes d'humeur météorologiques subtropicales, avec moussons et ouragans.

Outre le Président, le pouvoir est assuré par le Conseil ministériel et, dans une moindre mesure, la Chambre consultative des Comtés, parlement élu au suffrage universel ; les deux Comtés Outre Sol, bien que contrôlés par des corporations, sont considérés politiquement comme des Comtés à part entière.

La plus grande partie de la politique passe cependant par une forme de démocratie directe par voie de sondage, qui prend la forme de grands shows télévisés sur le réseau interactif gouvernemental : un échantillon représentatif d'environ un pour mille de la population est choisi à chaque élection pour voter sur le sujet et, pour une poignée de personnes, pour donner leur avis en direct. Ce sont des émissions très suivies et, si l'on est choisi, voter est considéré comme un honneur et un devoir.

Climat social

Être texan, c'est plus qu'avoir un drapeau à une étoile sur son passeport : c'est un art de vivre. Le citoyen du Texas se doit d'observer un bon nombre de codes d'honneur tacites ou écrits, enseignés dans toutes les écoles dès le plus jeune âge et qui contribuent à perpétuer une certaine idée de l'Ouest, le Vrai.

Si on y trouve des éléments folkloriques, du genre « ne jamais faire souffrir inutilement un cheval », ces règles renforcent un sentiment civique déjà aigu en encourageant à rendre service à sa communauté – en servant dans des brigades de volontaires (pompiers, ambulanciers, protection civile, ou même police municipale) ou, plus simplement, par de bonnes relations de voisinage. Les Texans sont connus pour se serrer les coudes, pour autant que ça n'entrave pas outre mesure les affaires ; on parle souvent de « l'esprit texan » (ou de « mafia texane », quand on désapprouve). Le

Code pénal de la République punit plus fortement l'escroquerie que le meurtre.

De même, en ce qui concerne la chevalerie routière et tout ce qui fait bang ! Si le port d'armes personnelles et véhiculaires fait partie d'un mode de vie admis par tous, les armes cachées sont considérées comme déloyales ; quant à l'emploi, il peut être autorisé en cas de légitime défense, ceci incluant le seul fait de pointer, même vaguement, une arme dans votre direction.

Le Texan moyen est connu pour son Code, son amour des belles mécaniques (à roues, à balles ou, euh... humanoïdes) et sa capacité à ingurgiter des quantités industrielles de composé alcoolique. Le tout combiné donne des résultats spectaculaires ; ce n'est pas pour rien que sur les dix chaînes de TV, 3D ou Holographie préférées des Américains, six sont texanes.

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

Bien que n'ayant plus la même valeur qu'il y a 300 ans, le pétrole et ses dérivés occupent un petit tiers des industries texanes. Cela inclut des industries lourdes de transformation (plastique, chimie inorganique, etc.) le long de la côte. Le Texas est d'ailleurs un des derniers endroits de la Sphère où on trouve des véhicules à essence – et bien entendu l'essence pour les faire rouler.

On peut aussi citer les industries ayant une relation directe avec le *V-Duelling* : armement civil et militaire (on peut d'ailleurs se demander où se situe la limite, dans ce pays où les CTR 30 mm sont en vente libre), véhicules et autres (Austin ayant gagné au cours du dernier siècle le surnom de « Detroit du Sud »). Et le bétail ; il est des traditions qui ne disparaîtront jamais !

Dans un autre registre, les médias texans sont reconnus pour leur faste,

leur technologie et la qualité de leurs productions, surtout sportives. Le plus grand groupe nord-américain de médias, US Media Inc., est d'origine texane (malgré son nom), basé dans un des plus grands bâtiments de Houston City. À lui seul, le Texas représente 40% de la création télévisuelle des NAUS.

Bien que d'abord fortement nationalisées par le jeune État au moment de son indépendance, les industries lourdes sont maintenant repassées à 60% dans le secteur privé. Sans sombrer dans les excès de la FOFA voisine, les corporations texanes n'en jouissent pas moins d'une certaine liberté, contrebalancée par des impôts en services rendus à la communauté.

FORCES ARMÉES

Autrefois très prestigieuse, l'armée du Texas a perdu progressivement de son image de marque, à mesure que le danger d'une invasion et que les crédits militaires reculaient. Elle reste cependant une force importante, composée de soldats de métier équipés de technologie militaire de pointe.

Seule autre force officielle, les *Rangers* du Texas sont un peu les équivalents locaux de la Garde nationale canadienne. Ils couvrent un champ de compétence allant du contre-espionnage à la police de la route et sont très appréciés de la population ; certains sont même des stars des médias. Si vous avez quelque chose à vous reprocher, méfiez-vous : ils ont volé à James son permis de tuer !

À part ça, il serait de bon ton de mentionner une population civile très nationaliste, très civique et prête à sauter sur toutes leurs armes (et ça fait un paquet !) en cas de guerre, voire même de vagues troubles. Un Texan sur trois a reçu un entraînement paramilitaire de plus de trois mois, que ce soit en tant que scout-

commando dans sa jeunesse, ou alors dans une brigade de police locale.

AMBIANCE

L'Ouest sauvage, version XXIV^e siècle. Les chevaux-vapeur ont depuis longtemps remplacé les canassons et le bon vieux six-coups en a en général plus d'une dizaine, et d'un calibre pouvant guérir le hoquet d'un contre-torpilleur ; mais à part ça, pas grand-chose n'a changé. Même dans les villes, le Stetson, les bottes, la cravate-lacet et le flingue à la ceinture sont des standards inaltérables.

Attention : ce n'est pas parce que les Texans colportent une image de « frontière sauvage » qu'il est possible de faire n'importe quoi dans la République. Au contraire, l'endroit est bien plus civilisé qu'il n'y paraît – plus calme, aussi. Néanmoins, ça reste les NAUS : courses-poursuites en véhicules de combat, fusillades majeures et conspirations corpo-gouvernementales sont légion.

Rajoutez au tableau de vastes déserts et des campagnes reculées, et vous aurez là un terrain de jeu pour personnages en goguette. Si les *Chupacabras* ne les mangent pas avant...

Population

Soumis à un flot incessant de réfugiés, de frontaliers et autres vagabonds, la population centre-américaine varie souvent, mais reste aux alentours des 40 à 50 millions d'individus. Ce sont majoritairement des métis d'Hispano-européens et d'Amérindiens ; la population centre-américaine s'est beaucoup homogénéisée ces trois derniers siècles.

Le pays est majoritairement rural : seul 45% de la population vit dans une ville de plus de 25'000 habitants. Les plus grandes cités sont loin des mégalofoles du nord, si l'on excepte la tentaculaire Panama Norde (21.6 mio, 23.8 en comptant Panama City, la partie highlander). Guatemala Ciudad atteint péniblement les 5 millions d'habitants, Managua (2.1 mio) et Tegucigalpa (1.6 mio) sont les seules autres à dépasser le million.

On notera que, souvent, les villes sont à une altitude plus que respectable : Guatemala Ciudad étant par exemple 1500 m au-dessus du niveau de la mer.

SYSTÈME POLITIQUE

Nous sommes ici en présence d'un des derniers bastions étatiques un tant soit peu indépendants du Socialisme terrien : collectivisation des moyens de production, pouvoir au peuple et emploi de majuscules abusives ont été ses plus importants réalisations, si l'on excepte une corruption généralisée.

Dans le cas de la CASR, le passage d'une multitude d'États plus ou moins satellites des USA à un seul État cryptocommuniste est la conséquence de l'effondrement de l'influence américaine après 1992. Plus par réaction que par réel besoin, les nations centre-américaines ont adopté un système politique adapté à une région culturellement multiple. Tous ces territoires, anciennement nationaux, sont aujourd'hui des Provinces,

RÉPUBLIQUE SOCIALISTE CENTRE-AMÉRICAINNE

(CENTRAL AMERICAN SOCIALIST REPUBLIC – CASR)

Population : 42.3 millions

Gouvernement : République.

Secrétaire général du Conseil du peuple :

la Camarade Corazón Alonzo Gomes y Gomes (2286–2296), la Camarade Héchua Dominguez (2297), élues par le Conseil du Peuple

Capitale : Managua.

Langues officielles : espagnol latino, anglais américain ; dialectes amérindiens couramment parlés

Provinces de la République : Guatemala, Belize, Salvador, Costa Rica, Honduras, Nicaragua, Panama, San Lenine (Asgard), Puerto del Pueblo (Atlantis).

Climat

C'est une région tropicale, très accidentée, souvent volcanique et encore recouverte par une épaisse forêt ; quelques plaines et hauts plateaux fertiles permettent une agriculture de subsistance. Une importante saison des pluies de juin à septembre (environ) succède à une saison sèche, où les températures peuvent atteindre et dépasser les 45° C.

À noter que, du côté des frontières nord et sud, on trouve encore de vastes zones de forêt fortement radioactives. On trouve aussi, dans ces zones, des spécimens de faune et de flore non homologués par les manuels sérieux ; un guide local et des armes de gros calibre sont fortement recommandés.

GÉOGRAPHIE

Géopolitique

Née de la fusion de la plupart des États d'Amérique centrale, la CASR inclut de ce fait toute la mince bande de terrain qui s'étend de la frontière sud du Mexique au Canal de Panama. Elle possède aussi quelques lots de terrains sur Asgard et Atlantis, dont les Provinces Outre-Sol sont des provinces à part entière de la République.

gouvernées par des Soviets locaux élus par les travailleurs.

Ceci dit, rien ne distingue vraiment le gouvernement de la CASR de celui de ses voisins. Le Président s'appelle ici Secrétaire général du Conseil du Peuple, il est entouré de gens tout aussi incompetents qu'ailleurs et tout aussi persuadés d'être meilleurs que leurs prédécesseurs, que l'on appelle sans originalité des Ministres. Le Conseil du Peuple est composé des représentants des Soviets locaux, en une sorte de Parlement qui élit son Secrétaire général à l'unanimité (il n'y a bien souvent qu'un seul candidat, ce qui aide).

Toutefois, avec les Texans dans les parages, les poncifs sur le Grand Satan nord-américain et la lutte des classes ont été rapidement oubliés au profit d'une saine politique d'apaisement des esprits et un multipartisme fantoche de bon ton.

Climat social

La population centre-américaine est principalement rurale, comme mentionné. Les populations parviennent souvent à vivre dans des endroits particulièrement reculés.

Dans l'ensemble, le petit peuple n'a pas de raisons d'être trop mécontent de son sort. La Constitution lui permet de manger à sa faim, lui offre un logement décent et un travail et il peut faire semblant de voter tous les cinq ans ; il peut aussi assister aux combats de *V-Duelling* (interdit dans les rues, mais autorisé dans les arènes) à la télé. Son pouvoir d'achat est grosso-modo équivalent à celui d'un Nord-américain moyen.

L'armement personnel n'est autorisé qu'aux individus qui font partie d'une milice, ce qui représente tout de même 40% de la population adulte ; il n'est cependant pas rare de trouver chez d'autres citoyens des armes de poing ou des fusils de chasse, souvent encore à déclenche-

ment mécanique. L'armement véhiculaire est classé « matériel militaire » et donc très rarement en des mains civiles.

Dans ce pays où la population est presque entièrement métissée, les conflits sociaux ou culturels sont rares. En fait, ce sont parfois des conflits religieux ; la pratique de religion est officiellement interdite, mais tolérée. La criminalité est faible, si l'on excepte la contrebande, qui est plus ou moins équivalente à un sport national (80% des foyers centre-américains sont équipés d'électroménager et/ou d'électronique de loisir highlander passé en fraude).

L'administration centre-américaine est un constant sujet d'amusement, d'horreur et de projet de révision constitutionnelle. Elle est cyclopéenne, tentaculaire, plus rigide que les murs de Panama et corrompue jusqu'à l'os. Elle est aussi considérée comme « parfaitement normale et très efficace » par les Centre-américains, ainsi que par les Siyani, qui ont l'habitude.

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

Environ 80% des industries sont nationalisées et les autres ont constamment l'Œil de l'État sur elles. La République a encore un certain retard technologique et on soupçonne les autorités de limiter la modernisation de ses entreprises pour éviter des flambées sociales de mauvais aloi. Il est aussi vrai que le climat tropical a de fâcheux effets sur le matériel moderne.

Panama, à cheval sur la frontière américano-highlander, est le troisième port marchand terrien. Son canal est toujours très fréquenté, même si sa remise en service après 2072 a duré plus de cinquante ans – ce qui n'empêche pas des bateaux de sauter de temps en temps sur de vieilles mines, bombes ou missiles oubliés depuis deux siècles.

Le tourisme a repris et de nombreuses stations en vogue avant la Troisième guerre mondiale ont rouvert ou sont en cours de restauration. On pourrait aussi citer, comme industrie florissante, la culture de la marijuana et de la coca au sud du pays, mais bon : officiellement c'est une idée du FBI pour empoisonner la jeunesse highlander, mais officieusement la production reste plutôt en NAUS. Évidemment, les Highlanders ont eu exactement la même idée, avec des résultats très similaires.

Du côté de la technologie, la CASR est une des nations de pointe en matière de décontamination et de retraitement des déchets radioactifs, surtout en milieu tropical. Elle a aussi une solide réputation dans les domaines de la botanique mutante et de son application à des fins pharmaceutiques : de nombreux laboratoires travaillent sur des organismes apparus à la suite de la contamination volontaire de zones de forêt par les Américains vers 1993-1995.

FORCES ARMÉES

Malgré son aspect « révolutionnaires en vadrouille » caricatural à l'extrême, l'Armée du Peuple centre-américaine ne manque ni de courage, ni d'entraînement, ni de matériel. Divisée en petits groupes, très autonomes, il serait dangereux de sous-estimer cette armée de volontaires. Les spécialistes de la NAUS regrettent juste une absence totale de discipline et une incapacité à trouver des gradés convenables. On prétend qu'il n'y a pas deux uniformes identiques (ce qui est probable) et que c'est la plus grande gueule qui commande (les décisions se prennent souvent en commun).

Du côté des forces de l'ordre, ce sont des milices populaires qui veillent à ce qu'on ne s'entretue pas en pleine rue. Comme ce n'est de toute façon plus

la mode depuis trois siècles, le travail est calme. Cependant, dans les villes plus importantes (Managua, Panama, etc.), on trouve une police comparable à celles de Houston City ou Calgary pour contrer une criminalité qui, elle non plus, n'a rien à envier à ses consœurs du nord.

AMBIANCE

Fidel Castro, les Sandinistes, Che Guevarra... L'Amérique centrale vénère activement ses héros au cœur d'un folklore latino-soviétique de bazar : on s'y donne du « Camarade » à tour de bras, quitte à énerver les Gringos, on use de titres ronflants et on rajoute « du Peuple » partout. Le jour, il fait trop chaud pour que personne ne fasse quoi que ce soit ; la vie commence rarement avant quatre heures, l'après-midi.

Hors des villes, la situation est moins rose : les Amérindiens, qui composent une minorité non négligeable de la population, mènent toujours une vie rurale et à la limite inférieure du minimum vital promis par la loi. S'ajoute à cette précarité l'hostilité naturelle du milieu : c'est de la jungle tropicale. Et s'ajoutent à cette hostilité les effets de contaminations radioactives et de combats furieux. La jungle renferme moult secrets oubliés – qui le plus souvent feraient mieux de rester secrets et oubliés, d'ailleurs.

Les bipèdes ne sont pas en reste : entre les élites locales qui se la jouent potentat féodal, les infiltrations de commandos highlanders, les « terroristes contre-révolutionnaires » de l'ANPA et les barons de la drogue et leurs mercenaires, il y a de quoi s'occuper.

VILLES

Panama Norde

La ville naît en 2040 d'un projet de fortification de la zone du canal. L'attaque highlander sur les casemates fraîchement terminées, qui ne contenaient que des leurres, fait perdre plus d'un mois à l'armée de Gabriel Fore. De nombreux pans cyclopéens des ruines surplombent encore le canal et la ville qui s'est reconstruite ; Panama Norde est (re-)devenu un port majeur du continent américain. Le canal, longtemps disputé, a été confié à une société d'économie mixte américaine et highlander (mais pas avant que le Cepmes n'ait menacé les deux États d'une intervention de la FI pour régler le problème).

C'est une mégalopole américaine typique, sise dans un environnement qui l'est beaucoup moins : il faut faire moins de 100 km depuis le centre-ville pour arriver en pleine jungle, et même les parcs publics de la cité ont un petit air d'enfer vert. C'est aussi et surtout une ville-garnison ; même si les Accords de Kingston, qui règlent la question du canal, requièrent une zone démilitarisée de 150 km de part et d'autre, nombreux sont les troupes qui disposent de « quartiers privés » dans la ville elle-même.

Au-dessus des ruines et des eaux troubles du canal, l'autoroute transarctique semble survoler les flots, partant rejoindre l'Intercontinentale 2, là-bas à l'est, vers Panama City et la Fédération highlander d'Amérique. On notera, à ce sujet, que Panama City est une cité beaucoup plus raisonnable, d'à peine deux millions d'habitants, et à l'architecture hispanisante.

ÉTATS-UNIS NORD-AMÉRICAINS (NORTH-AMERICAN UNITED STATES – NAUS)

Créés peu de temps après la vague sécessionniste de 2025, les NAUS regroupent les différents pays qui constituent le sous-continent nord- et centre-américain : la République du Texas, la Fédération pétrolière américaine, le Royaume du Canada, la Principauté de Québec, la République socialiste centre-américaine et les États-Unis d'Amérique. Cela inclut quelques stations scientifiques et minières un peu partout dans le système Sol et quelques concessions de plus grande importance sur certaines des planètes de la Confédération européenne. Au total, un peu plus d'un milliard d'individus, avec une proportion d'environ 15% d'immigrés.

Les NAUS ne se prononcent que sur des règlements concernant la totalité des pays membres ou sur la politique internationale. En cas de guerre, la structure assure une coordination militaire avec la Confédération européenne au sein de l'Alliance nord-atlantique. Les assemblées se déroulent à tour de rôle dans la capitale d'un des six États. Le Président est élu pour cinq ans par l'ensemble des populations des NAUS. L'Assemblée américaine est une sorte de Parlement bicaméral, divisé en une Chambre populaire et une Chambre nationale ; les députés sont élus par les différents parlements des États membres.

Si l'on tient compte des seules forces armées officielles des États, on arrive à une armée de petite taille, mais qui est composée d'unités d'élite, bien entraînée et très bien équipée. Si l'on y ajoute la masse des gens armés, on atteint 15% de la population totale – mais ce sont juste des civils avec des gros flingues.

ALLIANCE NORD-ATLANTIQUE (ANA) (NORTH ATLANTIC ALLIANCE – NAA)

L'Alliance nord-atlantique est une organisation exclusivement militaire, formée sur les cendres du Conseil de sécurité mondial (CSM). C'est en grande partie une réponse militaire à la menace perçue que sont les Highlanders. Elle a inclus au début la Scandinavie mais, depuis l'invasion de cette dernière, seuls Américains et Européens font aujourd'hui partie de l'Alliance.

Le commandement de l'Alliance nord-atlantique est décentralisé ; il est composé de sept groupes régionaux (Europe-ouest, Europe-est, Amérique-est, Amérique-ouest, Amérique-centre, Amérique-sud et Outre-sol), ainsi que deux groupes spéciaux, qui regroupent respectivement les forces maritimes et spatiales. L'organisation a un secrétariat général, basé dans l'archipel des Açores ; son secrétaire général est un militaire américain ou européen, élu tous les cinq ans. Le secrétariat général s'occupe principalement de

questions administratives, diplomatiques et politiques ; les activités des commandements et du secrétariat général sont peu liées.

Cette structure, théoriquement avantagieuse en temps de guerre, rend dans les faits la communication et la coordination beaucoup plus complexe. L'ANA souffre depuis des décennies d'un problème administratif chronique, d'autant plus flagrant que le danger d'une invasion highlander s'éloigne de Terre.

L'Alliance nord-atlantique dispose d'une force d'urgence de quelques dizaines de milliers d'hommes et de femmes, prêts 24 heures sur 24 à intervenir en cas de conflit, ou risque de. Surnommée par les médias la Ligne Oméga, son organisation et son équipement sont top secret, sans doute parce qu'elle dispose d'armes nucléaires.

Depuis 2300, l'organisation a été mise en sommeil par les deux parties, suite à des divergences politiques de plus en plus marquées. Nul ne sait quand – ni si – elle se réveillera...

1990 par un attentat nucléaire attribué à la secte Moon – n'a pas été reconstruite et ses ruines sont considérées comme un « monument à la laïcité ».

Villes principales : Beyrouth (3.1 million), Hafa (2.1 million), Hebron (1.8 million), Gaza (1.4 million), Erat (1.1 million)

Districts : Tel Aviv, Dead Sea, Gaza, Sinai, Ramallah, Erat, Hebron, Hafa, Beka'a, Beyrouth, Golan, Cyprus

Districts Outre-Sol : Atlantis, Xandris (Europa).

Comptoirs : Thirteen Stars, Fantir, Caramer Laeralis, Eridia

Météo

Israël bénéficie d'un climat qui fait la joie des fabricants d'hôtels en bord de mer, des agences de voyage et de vendeurs d'huile solaire (bien que certaines lois taquines au sujet de la nudité publique viennent assombrir ce dernier tableau). En contraste avec l'Europe et son climat de chiotte, Israël est un pays où le soleil cogne.

Cela dit, on n'est jamais à l'abri des blagues météorologiques dues à ces bombes atomiques qui ont tout détraqué le climat, ma pauvre dame. Il n'est donc pas rare de voir le pays paralysé par une tempête de sable ou, plus rarement une tempête de neige.

SYSTÈME POLITIQUE

Officiellement, Israël est une république parlementaire, démocratique et bicamérale. On pourrait plutôt y voir une forme particulièrement bâtarde de dictature militaire plus ou moins démocratique. L'armée n'est pas au pouvoir, mais presque tous les politiques sont, ou ont été, des militaires.

ÉTAT D'ISRAËL

(ISRAELI STATE)

Population : 15.3 millions

Gouvernement : république parlementaire

Président de la République : El Hadj Ali Fahsadr (2288–2298), Fernand Rachaoui (2298).

Capitale : Tel Aviv (3.4 millions)

Langues nationales : hébreu, arabe ; français (Liban), grec et turc (Chypre) et anglais galactique (Chypre et administration) couramment parlés.

GÉOGRAPHIE

Géopolitique

Fixées définitivement en 2090, par les Accords de Moscou, les frontières de

l'État d'Israël n'ont plus changé depuis deux siècles (si l'on excepte l'acquisition de concessions territoriales sur Europa et Atlantis, mais ne chipotons pas).

En gros, Israël s'étend mollement sur les rives de la Méditerranée entre la frontière turque et le Canal de Suez. Il contrôle les trois-quarts de l'ancien Liban, un bout de la Syrie au-delà du Golan, le désert du Sinaï, plus Chypre (revendiquée par les Européens).

De nombreuses cités de la région, détruites entre 1989 et 2090, ont été reconstruites de façon pensée et rationnelle ; ça perd tout pittoresque mais ce sont des villes agréables et intelligemment conçues. Seule Jérusalem – détruite en

Le Président est élu pour dix ans par tous les citoyens ayant accompli au moins deux ans de service armé. Il est considéré comme une haute autorité morale ; son rôle est officiellement protocolaire et consultatif, mais il est aussi chef d'état-major et a donc un certain poids politique.

Au niveau local, on compte trois Régions (Israël, Palestine et Liban), qui traditionnellement représentent les trois religions et ont chacune un Parlement local, au pouvoir limité, mais qui sont souvent consultés pour des questions de politique intérieure. Au sein des régions, on a des Districts, dirigés par des Préfets.

En dehors du système Sol, Israël compte quelques territoires sur les planètes de l'Alliance nord-atlantique (Europa et Atlantis), qui sont considérés comme des Districts comme les autres mais ont plus d'autonomie ; beaucoup de réfractaires à l'ordre social israélien s'y sont exilés – y compris les extrémistes religieux qui n'ont pas digéré la laïcisation de la société.

Autre forme de territoires extrasolaires, les « comptoirs » israéliens sont des concessions commerciales, qui ont un statut d'extraterritorialité et qui fonctionnent un peu comme des zones franches : les lois du pays hôte ne s'y appliquent pas, c'est le droit israélien qui y règne. Les comptoirs sont directement administrés par le Ministère des finances, qui souvent en sous-traite la gestion à des consortiums locaux.

Climat social

Israël a toujours été un État paranoïaque (le terme « psychotique » revient même assez souvent). Pendant longtemps, cette paranoïa a souvent été tournée vers ses habitants musulmans, mais, depuis la fin du XXI^e siècle, les politiciens ont fini par comprendre qu'isoler un bon tiers de la population était contre-productif, voire suicidaire. Aujourd'hui,

cette paranoïa est plutôt tournée vers l'extérieur : la Fédération des hautes terres, l'Europe, les concurrents, etc. Israël est toujours une nation en guerre, mais plus contre elle-même ; c'est déjà ça.

La société israélienne est officiellement pluriconfessionnelle et égalitaire : Juifs, Musulmans et Chrétiens sont égaux devant la Loi. Dans les faits, les trois communautés occupent des secteurs bien distincts et ont tendance à privilégier leurs coreligionnaires.

Une des particularités d'Israël est le « Code hébreu », dit aussi « Code de Vrenitz » (de Alexei Vrenitz, le cerveau de l'insurrection de 2065). Ce code oblige tout adulte à porter, bien en évidence, une arme de poing, prête à servir. Depuis le temps, le côté « prête à servir » a été abandonné pour éviter les accidents (la plupart de bâtiments publics encouragent même les visiteurs à laisser leurs jouets au vestiaire). Tel-Aviv est une des villes les plus armées de la Sphère, mais la violence urbaine y est considérablement moins élevée qu'ailleurs, voire même inexistante selon les standards terriens.

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

On dit souvent que si le secteur tertiaire n'existait pas, Israël l'aurait inventé. Toute l'économie israélienne repose sur les échanges. Échanges bancaires, bien sûr, mais aussi de marchandises : Tel-Aviv est le point de jonction entre l'IC₄ highlander et la Transarctique TA₂, qui relie l'Europe aux NAUS par le pôle nord. De plus, Beyrouth et Erat sont des ports importants et Israël envisage la construction d'un starport civil dans le désert du Sinäi.

Israël a, comme la plupart des puissances économiques qui se concentrent dans le tertiaire, une réputation sulfureuse. Les « comptes en Israël » ont remplacé dans l'imagerie populaire

leurs prédécesseurs helvétiques. Environ 10% des cargos spatiaux terriens sont immatriculés en Israël et nombreuses sont les sociétés ayant leur siège social à Beyrouth ou Tel-Aviv.

Siyani et Israéliens se sont aussi découverts beaucoup d'atomes crochus ces dernières décennies. De nombreux accords officiels entre certaines guildes siyansk et des entreprises israéliennes ont donné lieu à un essaimage de « comptoirs » israéliens à travers la Sphère. Mais ce qui inquiète plus, ce sont les accords non officiels, dont par conséquent on ne discute pas devant des étrangers.

Les seules industries primaires et secondaires sont celles qui concernent l'alimentation. Nombreuses sont les exploitations agricoles de la région, rendue fertile par une exploitation astucieuse d'un terrain pourtant hostile. Ce sont principalement des industries d'exportation, le gros de la nourriture étant fournie par des techniques américaines de nutrition par algues (oui, c'est kasher et/ou hallal).

Israël a encore quelques usines de matériel militaire, qui parfois parviennent à faire preuve d'innovation technologique, mais en général, elles se contentent d'assembler – parfois de perfectionner – du matériel étranger sous licence.

Les écoles d'architectures de Tel-Aviv et de Jaffa sont parmi les plus renommées de la Sphère en matière de ce que l'on appelle « urbanisme humaniste ». Autre point intéressant, les Archives de Tel-Aviv sont les plus anciennes archives complètes de la Terre, puisque remontant jusqu'en 1860 sans interruption et, au maximum, jusqu'au VI^e siècle avant notre ère. Même le Vatican est loin derrière.

FORCES ARMÉES

Une vieille blague dit qu'en Israël, même les landaus sont armés. Elle a beau n'être

qu'une très vieille blague, elle n'illustre pas moins le côté « société armée » de l'État d'Israël – à tel point qu'on pourrait même parler de « société-armée »...

Le service militaire est obligatoire pour tous les citoyens israéliens. Il dure cinq fois trois mois entre 19 et 24 ans ; on peut le faire raccourcir par des ap-puis bien placés, mais c'est déconseillé pour sa carrière professionnelle. Ces périodes s'intègrent dans le cadre de l'éducation obligatoire, qui s'étend jusqu'au niveau universitaire (à de rares exceptions près, tous les Israéliens ont au moins un diplôme universitaire).

Passée cette première période, les citoyens ont le choix de rempiler pour cinq ans, soit dans le service actif (armée professionnelle), soit dans les réserves. Cette dernière option implique entre un et deux mois de service actif par an ; être réserviste est une marque de prestige dans la société israélienne.

Sur le papier, l'armée israélienne ne forme pas, au final, une menace sérieuse, si on la compare aux armées européenne ou highlander. Mais l'entraînement militaire israélien, ce n'est pas de la crotte ! Et le matériel non plus. Régulièrement, l'Europe et la

Fédération des hautes-terres invitent l'armée israélienne à prendre part à des manœuvres militaires. Et régulièrement, les Israéliens mettent la pâtée à des forces cinq fois plus nombreuses.

AMBIANCE

Un zeste de dictature militaire, une goutte de paradis fiscal, une pincée de guerre froide, un côté « Suisse méditerranéenne » avec son secret bancaire et sa neutralité armée, trois cultures qui ont derrière elle un passé qui tient plus du passif... Israël est un endroit idéal pour les intrigues à base d'espionnage, de double jeu, de magouilles financières et de vieilles rancunes. Les Siyani et leurs vieilles conspirations sont un bonus.

C'est l'endroit où les agents européens et highlanders se rencontrent incongnito, à la terrasse d'un café d'Haïfa – négociations secrètes ou réunion d'anciens combattants ? Là où transitent certaines marchandises aux bordereaux d'expéditions fantaisistes – contrebande d'électroménager highlander ou haute technologie karlan ? Pour le côté anecdotique, il y a l'ancien Liban, qui a la réputation d'être un nid de flemmards patentés.

par Singapore (le flou artistique profite à tout le monde). Elle est reliée au continent par une des branches de l'IC4, la grande autoroute intercontinentale highlander qui va du Caire à Central City.

Singapore est connue pour sa douzaine de tours-villes, face à la mer : des bâtiments faisant entre un et deux kilomètres de haut, organisés comme une ville verticale. On les appelle les Douze phares de Dieu (ou Bouddha, Confucius, Allah, Elvis, etc.). La tour « Rising Star », qui culmine à 2.2 km d'altitude, est prolongée par un ascenseur orbital, menant à la station spatiale du même nom.

Loin du centre, il y a la basse ville, qui ressemble à un camp de concentration : grillage, barbelés et gros slogans au néon qui clament quelque chose comme « Le travail rend libre ». Les visiteurs ont peu de chances de voir tout ça à l'arrivée : si on ne prend pas directement l'hélicoptère, qui passe au-dessus de la brume-smog ambiante, on accède à la haute ville, depuis l'aéroport, par une longue route souterraine, qui mène à un vaste terminal souterrain.

La Ville libre compte, de plus, une tripotée de comptoirs marchands sur la plupart des planètes importantes de la Sphère (nombre en constant changement, de par les exigences de la stratégie économique).

VILLE LIBRE DE SINGAPORE

(FREE CITY OF SINGAPORE)

Population : 27.21 millions

Gouvernement : république

Présidente de la République : Général Goncharna Kalakapun, élue depuis 2279 (pour une durée indéterminée) par le Conseil supérieur.

Capitale : Singapore Central One

Langue nationale : anglais galactique ; **langues officielles :** xinhuanti, malais

GÉOGRAPHIE

Géopolitique

Singapore est une grande île à la pointe sud de l'ancienne Malaisie ; elle contrôle une tripotée d'autres îles de la région et possède une assez large parcelle de terrain sur la terre ferme. Autour de celle-ci, on trouve une zone franche de 300 km², officiellement territoire highlander mais en pratique administrée

Districts : Central (de 1 à 12), Greater Singapore Area (de 1 à 27), Singapore Free Trading Zone (de 1 à 8), Rising Star.

Possessions : 153 comptoirs marchands, répartis dans toute la Sphère (au moins un par monde habité, espace karlan non inclus, plus quelques-uns dans des stations spatiales).

Météo

Située non loin de l'équateur, Singapore a droit à un climat chaud et humide, avec une alternance entre la prédominance du « chaud » et de « l'humide »,

suisant les saisons. La saison chaude promet des températures étouffantes, de l'ordre de 40° C. et plus, alors que la saison humide se contente de noyer la cité sous des trombes d'eau. Somme toute, il ne fait pas bon vivre en plein air dans le coin – et d'ailleurs, lorsque les gens ont le choix, ils préfèrent l'intérieur et la climatisation.

SYSTÈME POLITIQUE

Officiellement, Singapore est une république, avec un Parlement, un Conseil des Ministres et un Président. Dans les faits, la politique de Singapore est soumise à une loi d'exception, promulguée en 2011 et jamais abrogée depuis. C'est donc le Conseil supérieur, formé de quinze civils et quinze militaires, qui dirige le pays. Les Conseillers sont co-optés à leur poste, pour une durée indéfinie ; idem pour le Président, élu par les Conseillers. Toute la politique locale est gérée, dans les Districts, conjointement par un Gouverneur (civil) et un Préfet (militaire).

Singapore est très dépendante de la Fédération des hautes-terres, et vice-versa. On parle souvent de Singapore comme d'une province highlander, mais la Ville libre l'est bel et bien (en tant que nation ; ses habitants, c'est une autre histoire) et s'est souvent démarquée de la position highlander lors de votes au Cepmes ou de prises de position. Singapore, notamment, n'aime pas les guerres : c'est mauvais pour le commerce. Même si, chaque fois, elle s'arrange pour en profiter.

Climat social

Le dicton qui sied le plus à Singapore, ce serait « propre en ordre ». Même la Fédération voisine (et l'ancienne Confédération helvétique) n'est pas aussi grave.

Dans « propre en ordre », il y a « propre ». Il y a des poubelles et des

balayeurs dans tous les coins, les seconds sont censés dénoncer ceux qui n'utilisent pas les premières (mais pour un léger bakchich, ils balayent sans rien dire). Il est interdit de salir le paysage ou de fumer dans un lieu public ; des substituts sont disponibles pour les accros. Notez que ça vaut surtout pour les niveaux des gens honnêtes – comprenez, « qui paient beaucoup d'impôts ». Dans les étages inférieurs, ça devient très rapidement plus sale, sans parler de la basse ville, dont on ne parle d'ailleurs pas en compagnie polie.

Les habitants de la basse ville ont droit à un strict nécessaire (bouffe, logement et télé) propre à calmer les mouvements de foule détestables dans l'optique de l'attrait de capitaux. Ils ont la nationalité singapourienne et le droit de bosser dans les tours ou dans les complexes touristiques et industriels, pour un salaire de misère. Parfois, un gosse de la basse ville part travailler dans les tours et revient, quelques années plus tard, riche ; c'est le rêve singapourien. La plupart ne reviennent pas.

Peu de gens des tours se risquent dans la basse ville. Ou, tout au moins, peu s'en vantent : c'est un peu le quartier des plaisirs interdits – drogues illicites, prostitution non institutionnelle, combats à mort (avec paris clandestins), mais aussi toute la culture alternative. Les habitants de la basse ville appellent d'ailleurs « les Masques » ceux de la haute qui, déguisés, viennent goûter aux fruits défendus.

Les étages déterminent le niveau social des habitants : dans les sous-sols, il y a les usines d'énergie et de climatisation ; plus haut, les ateliers et usines, ensuite l'administration et les services urbains, puis les bureaux et habitations ; les élites vivent en haut. On y trouve même un réseau de routes et de monte-charges interne, avec des voilettes électriques biplaces. Les tours

sont à étages modulaires : une adresse peut passer du 473^e au 168^e étage, pour cause de non-paiement des charges ou autre difficulté financière.

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

Singapore, à l'instar de sa « sœur » (ennemie) Copacabana, a une économie qui est quasi-exclusivement basée sur le commerce et les échanges. Elle possède cependant, sur ses territoires annexes, une industrie agro-alimentaire et touristique, qui amène quelques revenus d'appoint.

Singapore reste néanmoins une place financière de très haut niveau : elle est la troisième bourse de la Sphère, après Fantir et Cchlatzzstril. Comme toutes les places quasi-exclusivement financières, Singapore recèle plus que sa part de manœuvres louches. Les fréquents interdits qui frappent la Fédération des hautes-terres (notamment après leurs coups d'éclats contre certaines planètes) ont donné naissance à Singapore à une véritable industrie de la contrebande. Même en temps de paix, la présence de la station orbitale « Rising Star » fait que la majeure partie du commerce entre les Highlanders et le reste de la Sphère passe par Singapore.

S'il ne faut pas trop compter sur Singapore pour des avancées technologiques majeures, il faut quand même remarquer qu'il y a dans la cité un grand nombre de laboratoires qui font des recherches avancées en électronique, microtechnologie et biochimie. Seulement ce sont des laboratoires privés, qui n'ont pas l'habitude de dévoiler leurs découvertes au grand public. Notez que, parfois, c'est mieux ainsi.

FORCES ARMÉES

Comme mentionné plus haut, à Singapore il y a donc « propre » ; il y a aussi

« en ordre ». Les forces de la SCP (*Singapore City Police*) font régner l'ordre, non sans pas mal d'exactions qui leur ont valu le surnom de « *Choppers* ». Il y en a à peu près autant que de poubelles ; ils sont moins sympathiques, quoique plus polis. À vrai dire, les flics de Singapour sont de vraies teignes : ils ont une joyeuse tendance à l'excès de zèle et sont obséquieusement polis ; il vaut mieux se mettre au diapason si on ne veut pas les vexer. La corruption est chose relativement courante et acceptée à Singapour – tant que ça reste discret.

L'armée de Singapour a des effectifs plutôt réduits ; elle sert principalement de force « antiterroriste » (= anti-émeutes) d'appoint et intervient aussi contre les pirates qui infestent encore les eaux locales. L'armée et la police collaborent très étroitement à Singapour et, avec l'armée de la Fédération d'à-côté prête à intervenir plus ou moins sur commande, il vaut mieux ne pas trop chercher la bagarre ! On a vu l'armée highlander intervenir plusieurs fois lors de graves troubles au début du XXI^e siècle.

Les eaux territoriales sont entourées par la « Grande barrière de béton », un réseau de digues mobiles qui protège des marées, tempêtes et autres désagrèments. Cette barrière, agrémentée

d'une batterie de détecteurs et d'armes télécommandées, n'est pas seulement là pour empêcher la mer d'entrer.

AMBIANCE

Bienvenue à Flic-city ! Singapour, c'est un peu le Japon de Tigres Volants, croisé avec Hong Kong – au niveau mentalité du moins : *win or die* ! Ce sont aussi des insulaires, ça explique.

Singapour n'aime pas les rigolos ! Cela a toutes les chances d'inclure le personnage moyen. Autant donc avoir une bonne excuse pour y venir (« enquêter » n'est **pas** une bonne excuse) et respecter les apparences propres au lieu : costume de rigueur, déférence, politesse, discrétion. Singapour est un endroit pour gens subtils et raffinés ; les gros rustres ont toutes les chances de finir en taule, expulsés et/ou morts. Soyez sûr d'avoir réservé, les autorités locales ont horreur de l'improvisation. Entre autres.

En toute logique, on peut donc s'attendre à ce que Singapour soit un endroit dont les personnages entendront parler, sans jamais le visiter : s'il y a un coup fourré économique qui implique la Fédération des hautes-terres, il y a toutes les chances que Singapour soit mentionné au moins une fois.

charivari social, le tout couvert par une administration sévèrement corrompue – et ça lui convient très bien.

Située au delà de l'orbite de Neptune et Pluton, Thirteen Stars suit une trajectoire contrôlée par ordinateur lui permettant d'offrir la meilleure solution possible pour un départ vers la Terre, dont elle est un peu le parking à camions. Les camions sont dans le cas présent des vaisseaux spatiaux de plus de 50'000 tonnes.

Si les premières mentions officielles de la station apparaissent vers 2124 (par une annonce de faillite) et la station est officiellement inaugurée en 2140, on a cependant commencé à parler de Thirteen Stars avant même que les Terriens ne soient « officiellement » au courant de civilisations extra-terrestres. Ce qui nourrit nombre de Conspirations.

Le starport

L'essentiel de Thirteen Stars consiste donc en d'impressionnantes infrastructures portuaires pour vaisseaux de ligne. Certains des docks sont censés pouvoir accueillir des vaisseaux jusqu'à cinq millions de tonnes – même si le plus gros tonnage jamais vu dans la Sphère était l'*Elmaug*, une *Battlestar* de trois millions de tonnes. Il y a aussi de vastes chantiers spatiaux, civils (surtout) et militaires (un peu aussi), highlanders, américains, européens et copacajuns – rassemblés au même endroit, ce qui donne lieu à d'âpres luttes sournoises, espionnage industriel et sabotages.

La station

Le corps principal de la station comporte trois parties : le starport, l'administration et le centre commercial.

Caricature d'aéroport, le starport affiche une architecture improbable, des commodités qui ne le sont pas, des indications vaseuses et incomplètes et

THIRTEEN STARS

Population : 50'000 (estimée)

Gouvernement : entité quasi-nationale de droit privé

Président du Conseil d'administration : William-Sigismond Sigristen-Rey-Bellet

Langue officielle : anglais galactique

GÉOGRAPHIE

Fondée par des intérêts privés peu après l'entrée des Terriens au Cepmes, cette station située à l'entrée du système Sol cumule les fonctions de terminal pour gros vaisseaux, port franc et paradis fiscal, Thirteen Stars est une entité quasi-nationale. Elle n'est pas, ni ne fait partie de, un État déjà établi et elle existe au sein d'un flou juridique et d'un

des services incompetents. En fait, les seules personnes qui se repèrent dans ce fatras sont les sous-fifres du personnel technique ; ils ont ordre de ne pas parler avec le public, mais peuvent transmettre de petites notes griffonnées contre un bakchich.

L'administration a sans doute été conçue par un clone de Kafka. Elle compte nombre de bureaux, commissions, sous-commissions, départements et comités qui ont en commun trois caractéristiques : vénalité, mauvaise foi et incompetence ; cinq si on compte les sous-effectifs et les horaires absurdes.

Enfin, la partie commerciale est d'une part une sorte de luna-park, avec des animations en microgravité, des hôtels et restaurants de luxe et des casinos, et d'autre part une des plus impressionnantes concentrations de boîtes à lettres et de sociétés écran de la Sphère. Avec son extraterritorialité et son statut, Thirteen Stars est en effet un paradis fiscal et judiciaire. Ouvrir une compagnie y est plus simple que de retrouver ses bagages (ce qui n'étonnera personne) ; les grandes banques d'affaires, transitaires et prestataires de service de la Sphère, y ont une antenne.

Cette situation agace les services policiers de toute la Sphère : Thirteen Stars est une plaque tournante de tout ce qui est trafic et blanchiment d'argent à grande échelle. La possibilité d'une intervention militaire ou d'une quelconque manœuvre pour faire rentrer la station dans un giron national a souvent été évoquée, sans suite. La station est suffisamment bordélique pour que des Highlanders puissent y égarer une légion, et semble bien protégée contre les indésirables : on a recensé, entre 2090 et 2180, une vingtaine de batailles dans et autour de Thirteen Stars, sans qu'on ne sache réellement qui furent les agresseurs, ni ce qui les a mis en déroute.

ORGANISATION

On l'a déjà dit, mais on le répète : sur Thirteen Stars, le législatif navigue à vue dans une purée de pois qui ferait peur à un anglais adulte. C'est une société anonyme par action, mais personne ne connaît exactement son capital ni le nom et nombre de ses actionnaires. Le fait qu'elle ait son siège social en elle-même n'arrange rien.

On ne connaît des dirigeants de Thirteen Stars que les actionnaires non anonymes et les administrateurs officiels. Si les seconds ne sont pas des incompetents patentés, ils font de gros efforts pour qu'on le croie ; n'importe quelle compagnie dirigée par des guignols de ce calibre devrait déposer son bilan dans la minute qui suit la rumeur de leur nomination. Quant aux premiers, même ceux vaguement connus font dans le « mystère et boule de gomme ». Il y a là des financiers obscurs, d'autres ont un passé plus que vapoureux (si on connaît leur date de naissance, on a de la chance) ; quelques-uns ont même leur portrait dans toutes les douanes de la Sphère...

Les habitants

Thirteen Stars est somme toute une station peu habitée, eu égard à sa grande taille. Peu habitée par des résidents permanents, s'entend. On pense que plus de 50'000 personnes y travaillent tous les jours.

L'avantage de vivre à Thirteen Stars est que les employeurs ne demandent que rarement de curriculum vitæ. C'est à peu près le seul avantage, à moins d'être cadre, bardé de diplôme, et d'avoir le même taux de scrupules qu'un transporteur siyansk indépendant. Y travailler équivaut à de l'esclavage volontaire, du moins au niveau des salaires. Bien sûr, il y a les à-côtés : marché noir, contrebande, pots-de-vin, trafics en tous genres, etc. Ça met du

beurre dans les épinards, sauf qu'il n'y a pas beaucoup d'épinards.

La vie y est chère ; les revendeurs accusent les tarifs de transport, ce qui n'explique pas tout, alors que les clients mentionnent plus volontiers la rapacité de ces mêmes revendeurs, ce qui est plus complet. Les intermédiaires administratifs et les douanes volantes (qui volent d'ailleurs beaucoup) complètent le tableau.

SÉCURITÉ

Même si Thirteen Stars est solide, la station vit tout de même dans la hantise des trous dans la coque ; le vide stellaire pardonne rarement. Elle est patrouillée par les Plombiers, corps d'élite d'entretien et de réparation ; son nom officiel est *Station Special Support Staff*, ou S4 (ou SS²). Les Plombiers sont à peu près les seuls résidents permanents de la station – sans doute histoire de les inciter à en prendre soin. Leur connaissance des entrailles de Thirteen Stars est quasi-exhaustive. Outre leur formation technique, les Plombiers ont droit à un entraînement paramilitaire intensif, dans la catégorie « comment repousser une force d'invasion avec une clé à molette et une riveteuse automatique ».

À part les Plombiers, Thirteen Stars compte plusieurs forces de protection diverses, la plupart étant regroupés sous une structure commune appelée Sec13. On y trouve les divers services de douane (civile et marchande), les différentes compagnies de vigiles du secteur commercial, la Sécurité interne de la station, ainsi que des éléments d'une police antiterroriste, dont personne ne sait grand-chose sinon qu'elle servirait les intérêts directs des dirigeants.

AMBIANCE

En trois mots : magouille, magouille et remagouille. Thirteen Stars est le paradis des plans foireux à grande échelle. C'est aussi un monde à deux faces : la station publique, avec ses couloirs rutilants, ses casinos et ses boutiques hors taxes d'un côté ; et de l'autre ses couloirs de service mal éclairés, ses gaines techniques encombrées et ses hangars où de sombres négociations se déroulent.

ANNEXE : LES CARAÏBES

Au nord, les NAUS, au sud, la Fédération des hautes-terres ; au milieu, les Caraïbes, une nébuleuse de micro-États oubliés de tous au cœur de la mer du même nom, à peine reconnus par le Cepmes. Oublié de tous, voire ! Américains et Highlanders se disputent depuis 2070 cette partie du globe.

Les acteurs « majeurs » de la région sont : le Royaume rastafari de Jamaïque, le Commonwealth des Îles du Vent (les deux Dominiques et quelques îles), la République démocratique et populaire unie des Antilles, la Très-Catholique République de Saint-Vincent et le Royaume de Trinidad-Tobago. Une dizaine d'îles plus ou moins indépendantes, aux noms tout aussi exotiques, complète le tableau. L'Europe a encore une ou deux possessions dans le coin, dont elle a honte.

Ce sont des républiques bananières, souvent équipées par un camp et entraînées par l'autre, voire carrément des États-satellites : la Jamaïque et Trinidad-Tobago sont contrôlées par les Highlanders, alors que les États-Unis étendent leur domination sur Cuba, Haïti, Puerto Rico (qui sont des États de l'Union) et ont une sérieuse mainmise sur les Îles du Vent.

Un peu comme à Singapore, ce n'est pas un endroit pour maniaques de la gâchette. Les différentes forces de sécurité de la station n'ont aucun sens de l'humour et sont réputées pour avoir passé plus d'un gêneur par le sas, sans autre forme de procès. C'est aussi un endroit où on n'aime pas les fouineurs – ou alors comme engrais.

Le plus bête, dans cette histoire, c'est que les Caraïbes ne représentent pas un enjeu économique ou stratégique majeur : la région n'est intéressante que pour le tourisme et, très éventuellement, l'agriculture. Beaucoup de gens ont intérêt à laisser la région en l'état, à commencer par ses habitants : le plus clair de l'économie passe par de juteux trafics de contrebande d'un des deux blocs vers l'autre.

Néanmoins, on voit apparaître, depuis le début du XXIII^e siècle, quelques nouveaux courants. D'une part, il y a les indépendantistes : de plus en plus de gens se disent qu'une fédération caraïbe aurait quelque intérêt, notamment une reconnaissance possible auprès du Cepmes (qui s'interroge toujours sur ce qu'il peut faire de ce micmac). D'autres, moins nombreux, prônent le rattachement à Copacabana ; la Ville libre a annoncé qu'elle a déjà assez de son bordel indigène sans pour autant se lancer dans le néo-néo-colonialisme – même volontaire.

EN EXEMPLE : LES ANTILLES

La République démocratique et populaire unie des Antilles est née peu après la

Troisième guerre mondiale. Elle regroupe plusieurs îles de la région, principalement francophones ; la capitale est Fort-Antilles – anciennement Fort-de-France, dans l'île de la Martinique – charmante cité portuaire de 250'000 habitants (les bons jours). Cet État est – assez typiquement – chapeauté par les Highlanders et financé par les Américains.

Les Antilles ont un Président, une Assemblée et un Sénat, formant tous deux le Parlement ; tout ce petit monde est élu au suffrage universel. Ça devient plus exotique avec la durée des mandats : le Président est élu jusqu'à la fin de son mandat, les députés de l'Assemblée sont élus jusqu'à dissolution de celle-ci et le Président fixe la date des prochaines élections ; ce n'est pas plus clairement énoncé dans les textes. Les Sénateurs sont techniquement indéboulonnables, mais comme l'espérance de vie moyenne est de 67 ans...

Socialement parlant, ce n'est pas plus clair : on parle un « français » qui ressemble plutôt au créole ; l'anglais est compris avec beaucoup de mauvaise volonté, l'espagnol est mieux vu. La technologie est assez limitée : très peu d'ordinateurs en dehors des villes, de vieux téléphones qui ne marchent que quand ils veulent, une poignée de véhicules à moteur, surtout des camions électriques de fabrication russe, ou alors des avions et des bateaux, en grande quantité et de faible qualité.

L'économie locale s'articule autour de trois grands axes : l'agro-alimentaire de subsistance, qui parvient à nourrir son monde ; les trafics, qui assurent une source de revenus aux innombrables transporteurs indépendants ; et la sieste, qui stoppe net toute activité entre midi et seize heures. La monnaie locale est le Franc des Antilles, qui s'échange à 500 francs pour un dollar au marché officiel (la moitié

dans la rue parce que ça fait faire des transactions inutiles et fatigantes) ; la plupart des transactions marchent au troc, de tout et n'importe quoi, et les persos risquent de se faire aborder dans la rue par des locaux sur le ton : « Sym-pa ton flingue, j't'en donne mon vélo et trois cochons. »

L'armée est une composante essentielle de la société antillaise, de par le fait qu'elle sert aussi de police et de gendarmerie. Entraînés par des Highlanders et équipés par les Américains, les militaires se répartissent en trois grades : Soldat, Lieutenant et Général. Le Président est Commandant en Chef des Armées, ce qui fait qu'il commande tout de suite cinq mille personnes ; un général commande deux

cents hommes, un lieutenant vingt. Le soldat de base fait des patrouilles, des corvées et la sieste ; le lieutenant moyen est jeune et enthousiaste ou vieux et aigri ; les généraux sont souvent mégalomanes.

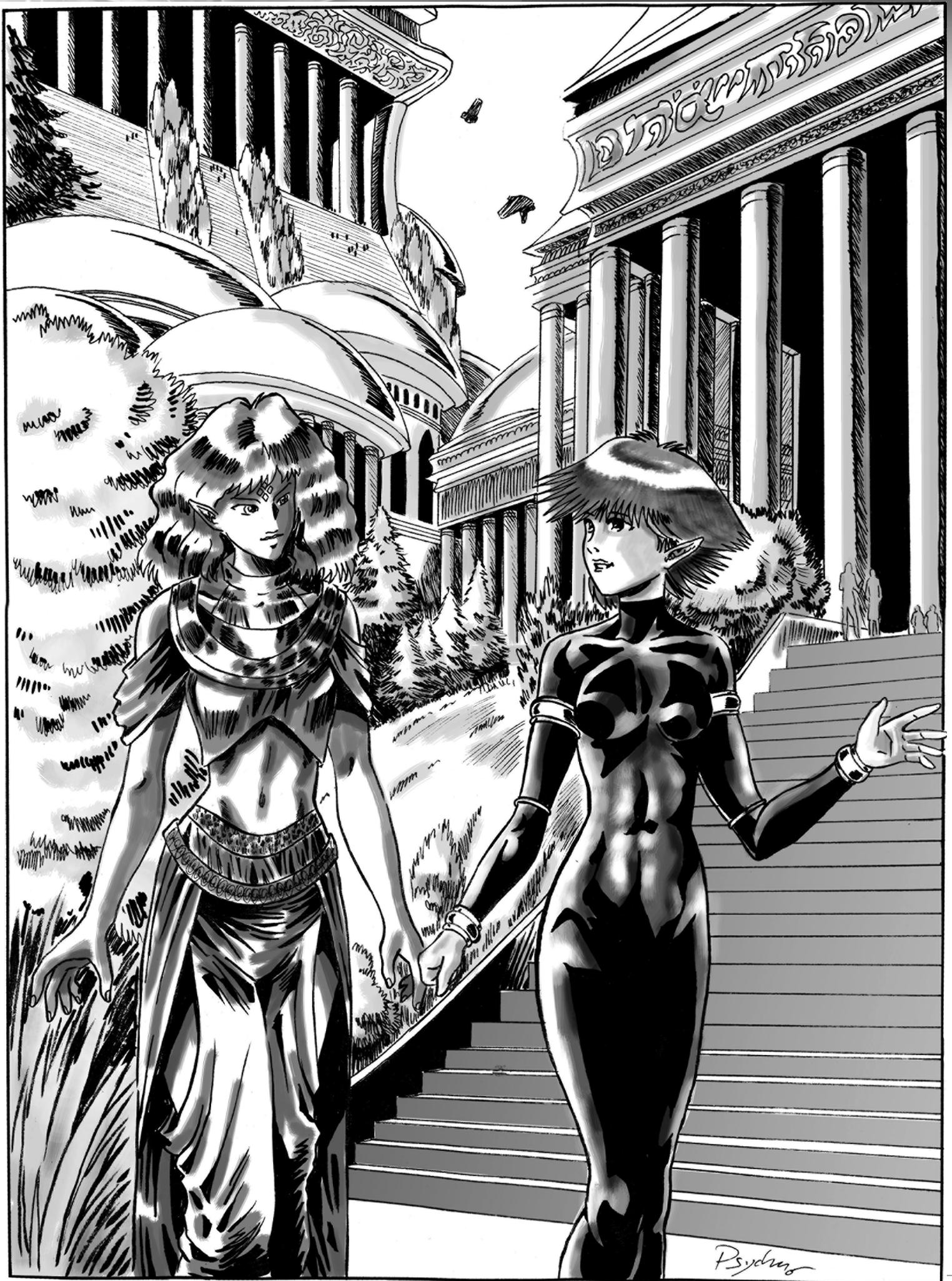
Situation historique récente

L'ambiance qui flotte dans le pays sent sa fin de règne à cent pas. En effet, le Président Gaston-Louis Macquard, bouloigné à son poste depuis 2244, n'est plus apparu en public depuis 2290 ; il donne quelques allocutions télévisées de mauvaise qualité pour la fête nationale (le 2 février) et la nouvelle année et c'est tout. Du coup, les Antilles vivent au rythme d'une campagne électorale de longue durée, au

rythme des rumeurs de coup d'État et de décès présidentiel.

Sept candidats sont en lice : le président du Sénat (qui, selon la Constitution, deviendra président si celui-ci calanche), le « dauphin » du Président (son secrétaire particulier, que tout le monde déteste), un soutenu par les Highlanders, une soutenue par les États-Unis, un « chrétien-social » (communiste mollement soutenu par les églises de CASR), une indépendantiste farouche et un « Copa-rattachiste ». À peu près tout le monde est crédité de 10-15% des voix.

Si les rumeurs qui affirment que le Président s'est fait cloner s'avèrent exactes, le cirque peut durer encore longtemps.



ÉCONOMIE

La République eyldarin a été conçue pour fonctionner en autarcie ; la plupart des planètes, prises séparément, y arrivent déjà toutes seules. L'économie eyldarin est quasi-entièrement tournée vers son marché intérieur ; elle n'a pas besoin de la Sphère et on dirait qu'elle ne maintient des relations économiques avec elle que par politesse.

Ce marché intérieur est géré par un système collectiviste décentralisé, grâce à un réseau interplanétaire de banques de données et un trafic spatial intense. Tout est produit au plus près des consommateurs pour éviter les transports inutiles. Le système de gestion est en place depuis le début de *l'Arlauriëntur* ; des dispositifs redondants assurent que les pénuries soient minimales, en quantité et en durée. C'est probablement ce système qui a donné à la République populaire eyldarin son nom terrien.

Les exportations concernent principalement l'agro-alimentaire naturel (viande sur pied, céréales, légumes et fruits frais) et les produits de luxe (vêtements, meubles). Dans le domaine des technologies de pointe (matériaux, antimatière et antigravité), les Eyldar préfèrent vendre des licences que des produits finis.

Technologie

Les Eyldar sont passés maîtres dans les domaines de la biotechnologie et de la terraformation. Ou, pour être précis, le clan Maygran est passé maître dans ces techniques ; les relations entre ce clan et la République sont floues et mal définies, mais on le considère plus comme une entité autonome.

Elle a aussi ses lacunes : l'informatique, par exemple. Les systèmes eyldarin sont très solides et très fiables, mais aussi efficaces que des systèmes terriens vingt fois plus petits. En règle générale,

le style eyldarin privilégie les fonctions cachées sous une apparence naturelle.

Chaque planète de la République eyldarin compte deux universités, plus quelques écoles techniques décentralisées. Cependant, le terme « université » regroupe ici une notion plus vaste que l'équivalent terrien. C'est un monde clos, conçu pour donner aux jeunes un apprentissage de la vie en société en même temps qu'une (ou, plus généralement, plusieurs) formation professionnelle.

La grande majorité des Eyldar s'oriente vers des formations pratiques (artisanat, par exemple) et, si les sciences théoriques ne sont pas négligées, elles sont considérées comme un à-côté, une sorte de hobby.

FORCES ARMÉES

La République eyldarin n'a officiellement pas d'armée ; les experts ont de gros doutes. On suppose qu'il existe une force armée régulière (appelée *Belkamil*) et qu'elle est bien équipée, bien entraînée, et surtout bien cachée. On porte à son crédit l'action de commando sur le HLS *Gabriel Fore* (que les autorités attribuent officiellement à un clan stellaire indépendant) pendant la Deuxième guerre stellaire ; même si c'est un événement isolé et vieux de 150 ans, c'est suffisant pour rendre nerveux les États-majors de la Sphère.

Cela ne veut pas dire que les Eyldar ont un climat social si paisible qu'il ne nécessite aucune force de l'ordre. Chaque communauté compte un ou plusieurs Miliciens, qui font office de policiers, pompiers, gardes forestiers, etc. ; le Milicien eyldarin sait se défendre, mais n'utilisera que rarement son arme. Dans les lieux urbains, et surtout là où il y a beaucoup de non-Eyldar, la Milice est souvent séparée en plusieurs corps, dont un de police.

La République entretient aussi un second corps de sécurité civile, que les Eyldar appellent « les ombres » et qui fait office de contre-espionnage, de brigade criminelle et antiterroriste d'élite. Ses membres ne se présentent jamais en tant que tel ; cependant, un visiteur suspect (au hasard, un personnage ayant sévi ailleurs dans la Sphère) se verra systématiquement attribué un « guide autochtone », qui aura pour mission de le surveiller. On soupçonne que ces « ombres » sont la face (modérément) visible de la *Belkamil*, mais ce ne sont que des spéculations.

AMBIANCE

À première vue, la République eyldarin pourrait sembler un endroit sympa pour passer des vacances. Le problème est que les Eyldar sont des gens conservateurs, méfiants à l'égard des étrangers, et somme toute assez peu ouverts envers les autres cultures. Il ne faut pas s'y tromper : ils ont beau ressembler aux Humains leur culture peut être déroutante pour qui n'y est pas habitué. Il y a des exceptions : Ardanya (et en particulier Columbus) ou les Cités franches d'Eridia.

La République eyldarin abrite moult secrets multimillénaires, qu'elle n'aimerait pas voir révélés en première page des journaux. Elle compte aussi des individus qui eux-mêmes sont multimillénaires – et qui de fait ont acquis une longue expérience pour éviter les casse-pieds. Ajoutez à cela le goût des Eyldar pour les énigmes, les jeux de mots idiots et les doubles sens et vous aurez de quoi ravir les personnages avides d'enquêtes – et donner des maux de tête aux autres.

Pour en revenir à Ardanya ou aux Cités franches, ces deux endroits peuvent être des points de départ alternatifs intéressants pour une campagne, offrant des mondes multiculturels où

des personnages d'origines diverses peuvent se rencontrer. Mais leur emplacement dans la culture eyldarin peut en rendre l'approche moins facile pour des joueurs débutants.

VILLES

Tor-en-Eythelya

Ancienne capitale de *L'Ar Lauriëntur*, cité superbe et florissante en son temps, Tor-en-Eythelya a été totalement détruite à la fin de l'empire eyldarin. C'est maintenant une ville d'un peu plus d'un million d'habitants. Comme presque toutes les capitales planétaires eyldarin, elle se trouve sur l'équateur de Dor Eydhel et sert de référence pour le méridien 0.

Tor-en-Eythelya est un centre administratif et commercial ; peu de gens y habitent vraiment, bien que pas mal d'Eyldar faisant commerce avec le reste de la Sphère y aient une résidence. On y trouvera la plupart des ambassades, la Bourse, le siège social de nombreuses compagnies marchandes, un aéroport intercontinental relié à un terminal orbital, et d'autres infrastructures du genre.

Les rues y sont pavées, le reste de la chaussée étant en herbe, avec des arbres un peu partout. En fait, on a plutôt l'impression de se trouver dans un parc public avec des bâtiments construits dessus ! D'ailleurs, tout est fait pour décourager le trafic véhiculaire : pavés, ralentisseurs, arbres, ignorance totale du concept de « ligne droite », mais aussi un service de transports en commun très efficace, aussi bien pour les personnes que pour les marchandises, etc.

Le starport de Tor-en-Eythelya, qui dessert en fait toute la planète, se trouve en orbite géostationnaire au-dessus de la ville. On y accède par un terminal à demi enterré, d'où partent des navettes orbitales et un ascenseur orbital. Un

peu plus loin, l'Université étire son campus sur près de 10'000 km².

Columbus (Tor-en-Ardaneyan)

Anciennement appelée Tor-en-Ardaneyan, il a fallu qu'une bande de Terriens quelque peu fascisants prennent le pouvoir pendant six mois pour que la cité change de nom – un nom qui, on ne sait trop pourquoi, lui est resté. Elle se situe sur l'équateur, en bord de mer, dans une région heureusement peu touchée par les grosses tempêtes. Il y a cependant une saison des pluies, et l'architecture et l'urbanisme sont adaptés en conséquence : grandes toiles blanches au-dessus des rues, système d'évacuation des eaux performant, maisons de couleur claire, végétation abondante.

Si l'on excepte le quartier commercial, situé non loin du starport, avec ses grandes tours de verre, la ville est composée de petits quartiers mélangeant résidentiel, artisanal et espaces verts. Chacun de ces quartiers a son style propre, sur lequel se greffe parfois des particularismes ethniques ou des exigences de la mode des trois derniers siècles, ce qui n'est pas sans causer certaines « erreurs de jeunesse ».

Les rues sont sillonnées par quelques rares véhicules privés et par les « capsules », des taxis automatiques à anti-grav pouvant transporter de trois à douze personnes d'un point à l'autre de la ville. Il y a aussi un métro, qui va de la gare des trains magnétiques au starport.

La vie culturelle y est incroyablement dense. L'université est très renommée ; contrairement au modèle eyldarin classique, elle est incluse dans la ville. Les différentes galeries, salles de cinéma, salles de concert et autres musées atteignent eux aussi des taux record d'affluence et on compte ici plus de bibliothèques par habitants que nulle part ailleurs. La vie nocturne est difficile à définir : Columbus ne dort pour ainsi dire jamais.

Columbus et ses environs immédiats compte cinq millions de personnes, dont environ 5% d'Humains de souche terrienne occidentale, 1% d'Amérindiens, 20% d'Eyldar, 5% d'Atlani, le reste étant composé de sang-mêlés : Ataneyldar, Eyldardani et autres, plus exotiques ; le reste, soit environ 100'000 résidents de Columbus, se compose d'un peu tous les autres peuples de la Sphère.

RÉPUBLIQUE DE LISTANT

(LANVESYN LISTANTË)

Population : 3.54 milliards.

Gouvernement : République fédérale

Président : Akan Lestaran (2289–2299),
Mirani Shi-Kaedan (2299)

Capitale : Jarlan-Daleyvnor

Langue officielle : Atalen

GÉOGRAPHIE

La République de Listant est formée d'un seul système stellaire. Listant elle-même

est une planète terraforme, d'assez grande taille, à la limite extérieure de l'écosphère. Le climat y est en général plutôt froid et humide, avec des saisons peu marquées.

C'est une planète en grande partie forestière et, en apparence, sauvage. En fait, comme c'est souvent le cas dans la civilisation atlano-eyldarin, le paysage a été façonné au cours des siècles par ses habitants. Et donc, si elle apparaît ainsi, c'est bien parce que ces habitants l'ont voulu.

Population

Il y a peu de grandes villes sur Listant : la capitale planétaire, Jarlan-Daleyvnor, compte moins de 500'000 habitants et Tara Listanya, capitale économique et starport principal de la planète, à peine un million. Cependant, les communautés locales tissent un réseau sur presque toute la planète ; en moyenne, à peine trente kilomètres séparent deux communautés.

Les autres planètes habitées du système sont deux planètes minières et une colonie sur la lune de Listant ; ces trois mondes n'accueillent que peu de monde : environ 200'000 habitants.

SYSTÈME POLITIQUE

« République », bien que pas tout à fait exact, est le terme qui décrit le mieux le gouvernement local. Il s'agit d'un curieux mélange entre le principe de la république, des restes de féodalité et un vieux fond de société tribale (les clans locaux sont très puissants). Pareil système descend en droite ligne de l'ancien système politique de l'*Arlauriëntur*, comme c'est souvent le cas dans la Sphère ; la Révolution a changé la donne géopolitique et sociale, mais les structures politiques n'ont souvent subi qu'un changement cosmétique.

Pour en revenir au cas de Listant, chaque Comté civique est gouverné par un *Ran*, seigneur local, élu pour dix ans. Ces comtés sont très grands, puisqu'il n'y en a qu'une quarantaine pour toute la planète, d'où parfois nécessité pour le *Ran* de les diviser en sous-comtés, administrés eux-mêmes par une sorte de baronnet local (*Renlat*), nommé suivant un code assez hermétique. Ces *Renlyt* sont souvent des émanations du pouvoir clanique local.

Les quarante *Rani* forment une sorte de Parlement planétaire, qui élit un pouvoir exécutif restreint (tellement

restreint qu'il n'a pas de nom propre). Cet exécutif est dirigé par un président, élu pour cinq ans par l'assemblée elle-même, et compte une poignée de ministres, chargés des problèmes généraux.

Dans les faits, la séparation des pouvoirs est très discutable, en ce sens que les *Rani* ont aussi un pouvoir de justice (le Parlement peut même faire office de Cour suprême) et que, généralement, Président et Ministres travaillent de concert avec le Parlement à l'élaboration de la législation.

Société

Le peuple, comme c'est souvent le cas dans les sociétés issues de l'*Arlauriëntur*, se désintéresse de la haute politique. Plus qu'ailleurs, les communautés locales ont du mal à voir plus loin que le bout de leur comté – voire, pour les cas les plus graves, de leur communauté.

La société est fermée, très locale ; les habitants de la planète ont d'ailleurs une très mauvaise réputation, dans l'espace eyldarino-atalen, pour cela. Rares sont ceux qui s'aventurent hors de leur planète ; ceux qui le font colportent souvent avec eux une attitude rustique et méprisante, qui agace beaucoup leurs vis-à-vis.

Dans certaines communautés reculées, principalement celles aux mains d'un pouvoir clanique fort, on cultive aussi des rivalités avec la communauté d'en face, voire envers tout ce qui n'est Pas de Chez Nous. Même si les autorités planétaires tentent d'ignorer cet état de fait, les actions de guérilla et les vendettas personnelles abondent.

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

Des trois planètes des Lignes atlani, Listant est celle qui est restée la plus sauvage. La planète est couverte aux trois quarts de ses terres émergées par d'immenses

forêts, dont les arbres feraient passer les séquoias canadiens pour des bonzais rachitiques. Des mauvaises langues prétendent que Listant a été un jour un monde industriel, mais que le clan Maygran a retterraformé la planète pour apprendre aux Lignes atlani à payer leurs factures (Listant nie et le clan Maygran ne fait aucun commentaire).

C'est là la principale richesse de la planète, qui vit de ses arbres et, plus généralement, de la botanique. On dit que les techniciens de Listant savent faire de vrais miracles avec les plantes, mais que ces miracles sont pour la plupart classés « Secret-Défense-Pas-Toucher ».

Mis à part toutes ces industries ligneuses ou agro-alimentaires, la technologie est assez peu avancée. L'économie est principalement tournée vers l'auto-suffisance et ses exportations prennent la forme de surplus alimentaires, de plantes rares et de biotechnologies. Les industries lourdes sont rares et en général concentrées hors de la planète elle-même : sur les colonies ou dans des stations orbitales. La mentalité des habitants n'encourage pas le tourisme.

FORCES ARMÉES

À première vue, on pourrait se dire que la République de Listant a elle aussi abandonné toute forme d'armée ; ce n'est qu'à moitié vrai : elle l'a cachée. Mais la République a dû faire usage de cette armée très récemment, lors de la tentative idiote des Highlanders pour poser le pied sur la lune de Listant (on ne sait toujours pas pourquoi, mais ça pourrait avoir un rapport avec les ruines d'une très ancienne cité, qui ne figure sur aucune carte et dont les autorités refusent de parler).

C'est à cette occasion qu'on s'est aperçu qu'une armée cachée, c'est bien, mais qu'une armée entretenue, c'est mieux. Les forces en présence, bien que

visuellement impressionnantes, se sont avérées vétustes et sujettes à des pannes intempestives, de préférence en plein combat spatial. Il a fallu l'intervention des forces des Ligues atlani pour finalement bouler la Fédération des hautes-terres hors de leur satellite.

Depuis, ces mêmes Ligues ont prié Listant d'arrêter les cachotteries et d'intégrer ses forces dans le système de défense commun des trois planètes. On peut donc admettre que, dix ans plus tard, les forces planétaires de Listant sont moins discrètes, mais plus efficaces.

AMBIANCE

À première vue, les raisons qui pousseraient le groupe d'aventuriers moyens à

venir sur Listant sont assez rares. L'endroit est rural, les habitants peu amicaux et la vie nocturne inexistante. Évidemment, si un des personnages en est originaire, c'est probablement plus simple.

Deux activités fort typiques sont néanmoins possibles : les querelles entre clans et l'espionnage industriel. Dans le premier cas, il est cependant rare de faire appel à des étrangers ; c'est Mal ! Soit le clan est désespéré, soit il y a anguille sous roche. Pour ce qui est du second, cela peut réserver des surprises : les recherches scientifiques sont souvent le fait de clans encore plus asociaux que les autres, du genre à faire des Expériences qui finissent à coups de napalm.

ce pour la simple raison qu'il marche encore très bien, aux dires de la majorité des habitants. Mais la Fédération brivianne a plusieurs particularités socio-politiques.

C'est une des rares nations de la Sphère qui, avant l'arrivée des Terriens, avait une expérience un tant soit peu développée de la démocratie – et pas seulement à un niveau électif. Le système encourage les citoyens à la politique : des réunions informelles ont lieu sur les places publiques, et les dirigeants n'hésitent pas à y aller dialoguer avec le peuple.

La Fédération brivianne a hérité de la structure fédérale de l'ancienne monarchie : les Principautés (divisions locales) sont dotées de vastes pouvoirs et d'une importante autonomie, mais doivent rendre des comptes à l'Assemblée fédérative, organe suprême du Législatif et de l'Exécutif brivian. Les Princes (*Arjadin*) sont donc principalement des gouverneurs locaux, dans l'ensemble très respectés par la population.

Société

La Fédération brivianne donne à l'extérieur l'image d'une nation calme et paisible. C'est une image en partie vraie, mais elle cache un certain nombre de déchirures passées. Brivianë a toujours été vue, au sein des Ligues atlani, comme un mouton noir. Cela a un rapport avec l'attitude contestataire de ses habitants – sans qu'on ne sache vraiment si c'en est la cause ou la conséquence.

Un économiste européen a comparé Brivianë à Cendrillon, coincée entre ses deux chaperons. Avec l'entrée des Terriens au Cepmes, la planète a découvert que, non seulement elle n'était plus seule, mais qu'en plus elle pouvait jouer le rôle de locomotive au sein des Ligues. Oncques ne vit planète plus terranophile, en ces premières années du xxii^e siècle.

FÉDÉRATION BRIVIANNE

(KALADIESYN BRIVIANĚ)

Population : 9.6 milliards

Gouvernement : État fédéral

Premier ministre : Risja sha-Eredisti (2288–2298), Karel shi-Eredisti (2299)

Capitale : Arkaelden

Langue officielle : atalen

dont on se demande encore comment il se fait qu'il y ait une atmosphère dessus.

Possessions : Brivianë, Jal-Arag

Population

En tout et pour tout, la nation abrite dix milliards d'habitants, à majorité Atalen, dont plus de 80% habitent Brivianë. Elle compte surtout une grosse proportion d'expatriés (près de 20% de la population d'Arkaelden). Le 20% restant se répartit entre Jal-Arag (moins d'un milliard d'habitants) et l'impressionnant réseau de stations spatiales et d'habitats orbitaux.

SYSTÈME POLITIQUE

Comme les autres planètes atlani, Brivianë n'a pas vraiment abandonné son système politique de l'*Ar'lauriëntur*, et

GÉOGRAPHIE

La Fédération brivianne, autrefois Royaume de Brivianë, est la plus étendue des nations qui compose les Ligues atlani : elle compte deux planètes habitables (Brivianë et Jal-Arag) et leurs systèmes stellaires respectifs.

Brivianë est une planète tempérée, avec un climat très similaire à celui de la Terre, si l'on excepte une hydrosphère un tantinet plus imposante (environ 72%) et un relief beaucoup plus plat. Jal-Arag est une sorte de caillou gelé, à l'extrême limite de l'écosphère de son étoile,

La société brivianne s'est cependant vite aperçue que les Terriens n'avaient pas exactement la même vision des choses. Il y a eu des frictions et des malentendus, qui ont culminés avec l'autorisation de l'armement personnel et véhiculaire en 2146. Autorisation très temporaire : elle a été révisée l'année suivante. Depuis, la loi s'est alignée sur les standards de la Sphère, pour ne permettre plus qu'aux citoyens brivians de porter une arme.

Depuis, Brivianë est un des laboratoires de la Sphère, en matière de cohabitation des civilisations terriennes et eyldarino-atlani. La population expatriée est strictement encadrée. Les dernières émeutes remontent à la finale 2148 du Championnat international de *V-Duelling*, lorsque des supporters américains protestèrent violemment contre l'élimination de leur favori.

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

Avant le Choc terrien, la Fédération brivianne était déjà considérée comme le fer de lance de l'économie Atlani. Elle possédait des industries de pointe en agro-alimentaire, chimie pharmaceutique et métallurgie, en plus d'une solide flotte stellaire commerciale.

Comme mentionné précédemment, l'arrivée des Terriens dans la Sphère fut, pour Brivianë, une révélation. En moins de temps qu'il n'en faut à un cargo siyansk pour faire Fantir-Aakavarian, des compagnies terriennes s'implantèrent sur Brivianë, des missions commerciales fleurirent un peu partout, les représentations diplomatiques et culturelles terriennes poussèrent comme des champignons pendant une Guerre mondiale.

Cela ne se fit cependant pas sans heurts. Il y a d'abord eu la sale habitude qu'ont les Terriens de considérer l'environnement de toute autre planète que la leur comme indestructible. En consé-

quence, de nombreuses compagnies n'hésitèrent pas à y délocaliser leurs industries polluantes – brièvement...

Malgré tout cela, Brivianë fait preuve d'un dynamisme économique insolent dans la sphère culturelle eyldarino-atalen. Malgré les accusations de « colonisation terrienne », elle garde cependant une nette indépendance de culture et de ton. De solides mesures anti-excès parviennent dans la plupart des cas à maintenir un équilibre entre les indigènes et les expatriés, l'économie et l'environnement, la haute finance et la morale.

Brivianë est aussi, comme le disent ses habitants, un piège à touriste de première catégorie, remarquablement servi par des sites protégés, une infrastructure touristique très solide et une réputation générale de coin sympa. D'un autre côté, c'est pas donné et les fauchés feraient mieux de chercher un hôtel ailleurs.

On citera aussi les produits de luxe, qui ne pèsent pas forcément très lourds dans la balance, mais qui font beaucoup pour la renommée de la planète. Moins ouvertement exotiques que des produits eyldarin, voire d'autres planètes eyldarin, ils sont mieux acceptés par le public terrien (et aussi atalen, d'ailleurs).

FORCES ARMÉES

Jusqu'au début du XXIII^e siècle, la Fédération brivianne ne comptait qu'une simple Milice comme force de défense, mais contribuait assez largement à la flotte d'Eokard, tant en matériel qu'en personnel. Eokard disait souvent que les gens raisonnables s'engageaient dans sa flotte, alors que la planète pensait plutôt se débarrasser ainsi des agités ; bref, tout le monde était content.

Les Guerres corporatives ont changé la donne : les vaisseaux marchands de Brivianë ont été pris pour cibles.

L'Assemblée fédérative a alors créé une flotte d'escorte, toujours liée à celle d'Eokard, histoire de ne pas être pris au dépourvu si quelqu'un (regard soupçonneux en direction de Central City) se mettait à avoir des vues sur la puissance économique locale.

Suffisante pour inciter pirates, concurrents et autres fâcheux à garder leurs distances, cette flotte n'a connu qu'un bref baptême du feu lors de l'invasion de la lune de Listant, avec des résultats peu convaincants : les combattants manquent d'expérience et de moyens. Dans ces conditions, l'avenir des forces planétaires de la Fédération brivianne passe probablement par une force multilatérale atalen.

Plus près du sol, la Milice fédérale a été remaniée au cours des deux derniers siècles et est maintenant une force qui peut aussi bien assurer des missions de maintien de la paix civile, des actions antiterroristes, voire se muer en une ligne de défense crédible. Très au fait des dernières techniques à la mode, avec de fortes influences terriennes dans les tactiques, l'entraînement et l'équipement, elle suscite même l'intérêt et le respect des combattants d'Eokard.

AMBIANCE

Qu'on y vienne pour vacances ou pour affaires, Brivianë peut apparaître comme une destination sans histoires : une civilisation plutôt calme, avec des gens ouverts et raisonnables. Mais si on gratte, il y a toujours quelque chose d'autre. Les Atlani de Brivianë ont leur mauvaise réputation et deux ou trois coutumes particulières qui risquent de surprendre, entre terranophilie et traditions locales.

Brivianë est aussi un terrain de jeu pour corporations taquines. Un terrain de jeu très policé, mais pour l'entre-

preneur ambitieux (= escroc), il y a des opportunités (= pigeons). Les autorités briviannes jouent au chat et à la souris, depuis plusieurs décennies, avec les pratiques commerciales terriennes : c'est à celui qui prendra l'autre de vitesse, entre législation et magouilles.

N'oublions pas non plus que Bri-vianë est un nœud important pour le commerce entre les Liges atlani et le reste de la Sphère. Beaucoup de vaisseaux y transitent.

VILLES

Arkaelden

La capitale de la Fédération bri-vianne est un joyeux mélange entre influences atlani et terriennes ; beaucoup de gens pensent qu'elle a le meilleur des deux. Très grande cité pendant l'*Arlauriëntur*, elle s'est peu à peu vidée de ses habitants, avant le début du XXII^e siècle. La population a alors augmenté à grande vitesse et est depuis revenue à son niveau d'antan, non sans un certain chaos.

L'architecture traditionnelle atlano-eyldarin côtoie les grands immeubles de style terrien et leurs enfants bâtards pullulent. Les autorités locales ont eu fort à faire pour organiser tout ce fatras et, au final, on ne sait pas si ce sont les

nouveaux quartiers terriens qui phagocytent les anciens ou le contraire. Un petit nombre de grandes artères goudronnées sillonnent la ville et on retrouve la pratique des grandes toiles blanches tendues au-dessus des rues marchandes.

En bordure de la cité, on trouve la Décharge : un ancien cratère qui a pendant longtemps servi de cimetière pour véhicules en fin de vie : bateaux, vaisseaux spatiaux et autres y rouillaient lentement. L'endroit a été racheté par un consortium américain pour en faire un immense centre de loisirs : arènes de *v-duelling*, stades de sport, parcs d'attractions, hôtels et centres commerciaux, tout est fait ici pour que l'expatrié (le plus souvent Américain) se sente chez lui – y compris le côté « ruine », rigolent les autochtones, qui fréquentent aussi parfois l'endroit.

La population est très cosmopolite, mais à majorité humaine : 95% d'Humains, d'Atlani ou d'Ataneyldar ; peu d'Eyldar, encore moins de Siyani (qui, en règle générale, évitent la région pour des raisons de concurrence). Les autochtones ont un type méditerranéen très prononcé. Les cultures terriennes et atlani se mélangent somme toute assez peu ; ce sont presque deux mondes séparés qui se fréquentent, mais se rejoignent rarement.

spatiales et des postes miniers ou militaires dans le système stellaire, mais les autorités ont tendance à les minimiser, comme s'ils avaient peur qu'on les traite d'infâmes colonialistes...

Population

La population d'Eokard – 4.2 milliards d'habitants sur la planète, quelques dizaines de millions dans les quelques habitats extérieurs – est pour moitié atalen. L'autre moitié est composée d'Eyldar et de sang-mêlés, qui vivent principalement dans des communautés séparées.

SYSTÈME POLITIQUE

Eokard est gouverné par trois instances principales : la Couronne (*Antari*), le Conseil du Peuple (*Lentari*) et le Conseil des Nobles (*Artari*). Le terme « Couronne » désigne tous les adultes de la famille royale, qui compte actuellement une trentaine de personnes. Les Conseils forment les deux chambres d'un parlement, l'Assemblée royale, présidé par la Couronne. Comme souvent, cette assemblée ne s'occupe pas que de législation ; plusieurs comités forment les instances exécutives et judiciaires.

La séparation entre nobles et non-nobles n'est pas quelque chose de figé : une famille méritante peut gagner un statut nobiliaire après un coup d'éclat, ou le perdre après une grosse bavure. L'autorité compétente en ce domaine est la Couronne, en consultation avec les deux Conseils ; ladite Couronne n'est d'ailleurs, théoriquement, pas à l'abri de pareille mésaventure, si les deux tiers de l'Assemblée le décident.

Il y a un « noyau dur » de vieilles familles nobles depuis des millénaires, mais la grande majorité des familles de la noblesse ont accédé à ce statut il y a moins d'un millénaire. Face à la justice,

ROYAUME D'EOKARD

(EOKARDANTARI)

Population : 4.3 milliards

Gouvernement : Monarchie constitutionnelle

Monarque : *Hiriel* Eiluran Sha-Trestendi

Capitale : Tara Eokardyä

Langues officielles : atalen, eyldarin

GÉOGRAPHIE

Eokard est une vaste planète à la rotation remarquablement lente ; si l'on excepte l'extrême longueur des jours et des nuits et des saisons très marquées, c'est un monde très similaire à la Terre. État résolument monoplanétaire, le Royaume compte quelques stations

nobles et non-nobles sont égaux. La noblesse représente entre 5 et 7% de la population d'Eokard.

Société

Mis à part Tara Eokardia, il n'y a pas de grande ville sur Eokard ; la plupart des communautés ont tout aussi bien des activités agro-alimentaires et industrielles. On n'a pas vraiment d'opposition entre « villes » et « campagnes » ; seule Tara Eokardia a un statut différent.

Très attachée à sa monarchie, la culture populaire a gardé certains archaïsmes : formules de politesse ampoulées, honneur et fierté exacerbés, etc. On a tendance à considérer les *Eokardanti* (atalen ; sing. *Eokardant*) comme de féroces xénophobes, ce qui est en partie faux : les étrangers, ils les aiment bien – tant qu'ils ne sont pas sur Eokard. Le tourisme est considéré comme une plaie majeure, contre laquelle on se vaccine dès son plus jeune âge.

Les clans eyldarin exilés (appelés *Serkwandi*, sing. *Serkwand*, « ceux de l'autre côté ») forment une entité culturelle à part. Ils vivent sur un continent situé à l'exact opposé de Tara Eokardia. C'est un monde à part, une sorte de ghetto culturel, voire un État dans l'État sans barrière ni frontière apparentes. Les familles dirigeantes *serkwandi* renouvellent chaque année la redevance royale (*Mallyantari*) en même temps qu'un serment d'alliance et de respect mutuel à la Couronne.

ÉCONOMIE

Eokard ne pèse pas très lourd dans la balance économique internationale. Mis à part le tourisme qui, comme on l'a vu, est considéré plus comme une plaie que comme une source de revenu, les industries de la planète sont beaucoup plus orientées vers le marché intérieur que

vers l'exportation. Quelques activités artisanales – produits de luxe, et complexes agro-alimentaires – apparaissent dans la balance du commerce extérieur, mais ne rapportent somme toute que peu.

Eokard a cependant une flotte marchande assez développée, qui fonctionne selon un principe de « franchises royales » difficiles à obtenir. Depuis quelques décennies, on a vu des rapprochements entre certains détenteurs de ces « franchises », et des compagnies étrangères, mais ce genre d'alliance est considéré comme contraire à l'honneur et donc rare.

Technologie

Au niveau technologique, Eokard peut se targuer d'avoir, dans l'Université royale de Tara Eokardia, une des grandes écoles les plus renommées de la Sphère. Entièrement financée par la Couronne, elle tisse des partenariats avec le secteur privé et dispose de fait de laboratoires parmi les meilleurs dans moult domaines scientifiques.

Espace de liberté et d'ouverture dans une société très conservatrice, l'Université a également une excellente réputation dans le domaine des « sciences littéraires » : histoire, littérature, sciences sociales, etc. Les Archives royales, situées sur le campus universitaire – lui-même attendant au Palais vert – ont la réputation d'être les plus complètes de la Sphère, si l'on excepte peut-être celles du Cepmes.

Pour le reste, Eokard n'a pas la réputation d'une nation d'inventeurs ; ses artisans sont cependant connus pour leur talent à développer les techniques déjà existantes jusqu'à la perfection.

FORCES ARMÉES

Avant l'arrivée de la Fédération des hautes-terres, les forces armées du

Royaume d'Eokard formaient la plus grande force militaire de la Sphère. Elle a peut-être perdu la première place, mais pas son efficacité.

L'armée d'Eokard est formée des Milices populaires, qui sont principalement des forces de police, mais qui incluent aussi une Garde nationale (l'armée planétaire), les Escadrons stellaires (la flotte spatiale) et la Garde royale. Cette dernière force est l'élite des combattants du royaume, une des armées les mieux entraînées et les mieux équipées de la Sphère.

Cette force militaire puise sa source dans le *Kagda-Turinevya*, ou « Code du guerrier », vieux de plus de 10'000 ans, faisant de cette armée le plus vieux corps de Chevaliers (dans le sens médiéval du terme) encore en service dans la Sphère. Une force qui a donné des cauchemars à *l'Ar Lauriëntur* avant l'incorporation des Ligues atlani, au Haut-commandement karlan à l'époque de la Première guerre stellaire, ou à la Fédération des hautes-terres lors de leur attaque sur la République de Listant...

AMBIANCE

Eokard est le cœur autoproclamé de la nation atalen, le conservatoire de ses traditions et de ses coutumes. C'est une mission que ses habitants prennent très au sérieux ; si on ne le comprend pas d'emblée, on risque de s'attirer de graves ennuis – en se moquant d'une garde en uniforme, par exemple. Eokard est une planète tournée vers le passé, sa conservation et, dans le cas de certains exilés Eyldar, sa résurrection.

Une bonne occasion de jeter des personnages sur Eokard est de faire en sorte qu'ils aient besoin d'un document rare, qui ne se trouve que dans les Archives royales.

VILLES

Tara Eokardya

La capitale planétaire accueille 15 millions d'habitants. C'est la contribution durable de la première famille royale d'Eokard, éteinte pour avoir trop aimé la guerre. Elle a été bâtie au centre d'une grande plaine dans l'hémisphère sud, à l'emplacement du premier atterrissage. Tara Eokardya occupe un cercle grossier de 100 km de diamètre et ne compte pas moins de quatre enceintes complètes, plus deux autres partielles, un peu comme les cercles de bois sur un tronc coupé.

C'est une magnifique cité, à l'architecture sobre et harmonieuse, sans hiérarchisation précise ni ghetto. Le centre de la ville n'est même pas occupé par le Palais royal (appelé aussi Palais vert, en raison de la végétation qui l'entoure), mais par un grand lac circulaire, d'où émergent six rivières qui traversent ensuite la cité. Les Terriens, qui ont une vaste connaissance des lacs circulaires, supposent que c'était l'emplacement d'un ancien palais, détruit pour des raisons obscures.

Typiques de l'architecture atalen – et adaptées au climat tropical – les bâtisses sont souvent en sous-sol : seuls deux ou trois étages dépassent du niveau du sol, alors que cinq ou six niveaux s'étendent autour d'une vaste cour, plusieurs mètres sous terre. Peu de rues sont conçues pour la circulation routière : la plupart sont étroites et souvent tortueuses. La ville compte une série de petits métros/tramways électriques, qui sillonnent les quartiers en quasi-silence, sur des voies propres ; il y a aussi de nombreuses places d'atterrissage pour engins volants sur le toit des immeubles.

L'Université royale est attenante au Palais et à peu près aussi grande que

lui ; les fonctions des deux domaines sont d'ailleurs quelques peu mélangées, car de nombreuses bibliothèques, collections d'art et archives sont dans le Palais lui-même. L'université est un creuset d'idées nouvelles et radicales, contrepoint aux traditions locales. Sa réputation y attire des étudiants venus de presque toute la Sphère.

LIGUES ATLANI ATALËNTURI

On appelle « Liges atlani » l'alliance politique et militaire entre la République de Listant, la Fédération brivianne et le Royaume d'Eokard. Même si on a tendance à voir cette alliance comme une institution étatique, ce n'est pas vraiment le cas : tout au plus un protocole d'entente et de consultation mutuelles entre les trois gouvernements planétaires et des accords de libre échange et de libre circulation.

Les choses ont cependant un peu changé ces deux derniers siècles : l'arrivée des Terriens dans le paysage a provoqué pas mal de remue-ménage, suffisamment en tous cas pour que les trois planètes décident de mettre en place une cellule de liaison permanente et organisent des réunions un peu plus formelles et régulières que précédemment.

Derrière cette petite révolution, beaucoup d'esprits méfiants voient la patte du clan Eredisti, de Brivianë (ce dernier point est suffisant pour attirer la paranoïa de la plupart des clans dirigeants de Listant et Eokard). Le clan a de fait investi une part non négligeable de sa fortune dans la construction de la station spatiale Elentar Arag, qui abrite depuis 2187 les réunions gouvernementales et les quelques administrations communes.

Le fait que la station soit en passe de devenir un nœud de commerce majeur dans la région n'a bien évidemment rien à voir...

GUILDES MARCHANDES SIYANSK (GMS ; NOM ORIGINAL INRETRANSCRIPTIBLE)

Population : 45 milliards (estimation Cepmes)

Gouvernement : fédération de corporations

Dirigeant : *Assilvhyerd* (direction collégiale)

Capitale : Cchlatzstrill-wlyßi (Cchlatzstrill)

Langue officielle : aucune ; siyaner, atalen, eyldarin et anglais galactique couramment parlés

GÉOGRAPHIE

Définir les contours des Guildes marchandes siyansk (note : on dit indifféremment « la GMS » ou « les GMS ») est un exercice difficile : les GMS ne sont pas à proprement parler un État. C'est plutôt un conglomérat

commercial à la structure très complexe, une fédération baroque de sociétés. Les GMS possèdent une quinzaine de planètes, contrôlent plus de 25% de cinq autres et en louent trois autres. De plus les GMS possèdent ou louent une multitude de territoires planétaires et d'industries, sans parler d'une nuée de stations spatiales ou astéroïdales.

Outre ces possessions, la force des GMS réside dans la multitude de comptoirs des guildes, que l'on peut trouver à travers toute la Sphère. Ces comptoirs peuvent aller d'une simple échoppe à une station spatiale quasi complète (une part non négligeable de la station Thirteen Stars appartient aux GMS).

Propriétés : Cchlatszstrill (100%), Dlatzsgnat (100%), Sstrapsllit (88%), Yvis-saaldii (86%), Wlitzssyaa (80%), Cahchavassli (78%), Oavamissztrill (75%), Saegnoir (71%), Raavish'ho (67%), Amalatis (66%), Illisatril (66%), Devian (61%), Otamarè (58%), Tlasszsatrasil (55%), Dor Politi (51%) ; colonies : Elicoon (41%; FEF), Iskander (36%; FEF), Irrwisch (32%; indépendante), Amilacard (27%; FEF), Tbalda (25%) ; 20 autres colonies de moindre importance (entre 1 et 24%), parmi lesquelles Lobos (21%; FEF) et Vaioladin (19%; FEF) ; 246 comptoirs dans toute la Sphère (et je dis bien toute, espace Karlan compris)

Population

Environ 45 milliards d'individus sont affiliés aux GMS ; un décompte précis est impossible du fait d'un système politique très flexible et changeant. La population est plutôt mélangée : la moitié est Siyani, on compte 30% d'Atlani et 15% d'Eyldar. Le 5% restant est composé de « divers », principalement des Humains et des Karlan. Là encore, ces proportions sont très floues, car les Siyani ont beaucoup de peine à distinguer les différents humanoïdes.

Si la population apparaît très bigarrée, les Atlani et, dans une moindre mesure, les Eyldar vivent dans des environnements relativement cloisonnés : généralement une compagnie commerciale structurée autour d'un clan familial.

SYSTÈME POLITIQUE

Les GMS sont une fédération de corporations à laquelle on a donné le statut d'État. Elles sont dirigées par trois conseils ; d'abord, l'*A'Silvhyerd* est composé des cinq guildes les plus puissantes, surnommées par les Eyldar les « Cinq étoiles ». Tous les treize ans, ce conseil est reformé après des calculs très complexes. Le deuxième conseil,

que les Terriens appellent le « Sénat », comporte les sept guildes les plus anciennes et sert de contrepoids conservateur. Il y a enfin le Conseil artistique ; sa composition est floue : la plupart de ses membres étant retirés de la vie publique, leurs noms ne sont connus que dans de rares cas.

Les Cinq étoiles dirigent les GMS et ont notamment le pouvoir de lever des taxes et de signer des traités. Dans les faits, c'est plus complexe : le second conseil a un droit de regard sur le premier, de nombreuses commissions compliquent l'organigramme, et enfin certaines guildes ont des droits particuliers – souvent achetés pour un certain laps de temps.

Le Conseil artistique, qui ne se réunit pas de façon régulière, semble avoir pour but de tracer les grandes lignes de la politique siyansk. C'est une entité à mi-chemin entre une autorité morale ou religieuse et un Conseil constitutionnel – même si les GMS n'ont pas de Constitution à proprement parler. Les recommandations du Conseil artistique sont cependant suivies scrupuleusement, non seulement par les deux autres Conseils, mais aussi par l'ensemble des Siyani.

À un niveau plus local, les choses varient énormément suivant les Guildes en place, le rapport des forces entre elles, les différentes cultures dominantes, le secteur stellaire – en fait un peu tout, jusqu'à l'influence des marées (très important pour un Siyan !) et l'âge du Capitaine. En règle générale, les structures de pouvoirs des GMS se retrouvent souvent – du moins dans leur esprit – à un niveau local. Surtout si la guilde en charge est d'origine siyansk, bien sûr.

Société

La structure de la société dans les GMS est très fortement calquée sur

les trois aspects fondamentaux de la vie siyansk : le travail, les affaires et les arts. Le travail inclut toute activité manuelle, du manœuvre au chirurgien, et est considéré comme vil et honteux – mais il n'est pas taxé et payé bien.

Les affaires sont le cœur de la vie siyansk ; tout se vend et s'achète – et surtout se marchande. La mentalité siyansk ne reconnaît pas la notion d'affaire équitable, mais plutôt d'affaire où chacun a fait un très bon profit.

L'art est l'activité la plus noble : musique, sculpture sur astéroïdes, mathématiques – ce que l'on veut, tant que cela ne sert à rien et ne rapporte rien non plus (sinon, ce serait du travail). Presque tous les Siyani pratiquent une forme d'art, les riches y engloutissent des sommes colossales.

Le statut est déterminé par les diverses activités (travail, affaires, art) d'un individu. La richesse est importante, mais c'est seulement un moyen pour élever ses activités ; il est d'ailleurs naturel d'exposer ses signes extérieurs de richesses : ce sont les seuls reconnus. Ces considérations concernent aussi les guildes : une guilde de commerce est bien plus prestigieuse qu'une corporation qui fabrique des objets.

La criminalité et la violence sont très faibles dans les GMS. D'un côté, beaucoup de choses y sont légales ; de l'autre, la violence est sévèrement réprimée et qui plus est considérée comme du travail. Dans les faits, la violence s'exprime surtout en dehors de la juridiction des GMS – typiquement lors d'actions hostiles entre guildes.

Si les différentes races (Anthropomorphes et Siyani) vivent séparément pour des raisons pratiques – la maison idéale d'un Siyan est un étang saumâtre – elles ont néanmoins une culture commune. Le découpage social selon les trois activités sociales est très marqué chez les

Eyldar, de même l'esthétique des Atlani est très fortement asymétrique.

L'arrivée des Terriens dans la Sphère n'a pas beaucoup changé le paysage socioculturel ; les rares immigrants humains ont souvent fui pour cause de différences d'opinions avec des autorités locales (du genre de celles qui figurent sur des casiers judiciaires) et font profil bas.

ÉCONOMIE

Les GMS ont les plus grandes banques, compagnies d'assurances, et, bien sûr, compagnies de transport interstellaire de la Sphère ; les Siyani ont eu quelques millénaires pour peaufiner leurs formules. C'est aussi une grande nation industrielle : selon le proverbe, « 90% des objets idiots sont fabriqués dans les GMS, et c'est bien parce que les Terriens font concurrence ». Les biens de consommation ne représentent cependant qu'une petite part des revenus des Guildes : en tête viennent les services, suivis de près par le commerce de biens précieux – matériaux rares et produits de luxe.

Ce dernier marché est le plus prestigieux, celui où ils ne connaissent pratiquement pas de concurrence. Rien ne peut égaler la richesse et l'exotisme d'un marché siyansk. C'est aussi un marché qui a beaucoup souffert avec la fin de l'*Arlauriëntur* – ce qui explique le déclin ou plutôt la récession des GMS. Néanmoins les Siyani comptent chaque année plus de clients parmi les riches Terriens.

La zone terrienne représente naturellement un nouveau marché pour les guildes, mais entre les barrières tarifaires et la relative pauvreté du Terrien moyen, les seuls commerces vraiment lucratifs concernent les armes et les drogues. Certains affirment qu'une zone humaine prospère redonnerait puissance aux GMS. Les GMS seraient

d'ailleurs directement intervenues dans l'économie terrienne pour éviter une banqueroute planétaire, dans la première moitié du XXI^e siècle.

Le point le plus controversé de la puissance économique des GMS est sans nul doute ses réserves. En effet, chaque guildes possède de nombreux entrepôts où sont stockés les biens les plus hétéroclites dans l'attente d'un marché. Personne ne sait exactement ce que contiennent ces capharnaüms et il est impossible d'en évaluer la valeur.

Technologie

Technologiquement, la situation des GMS n'est pas très claire. La civilisation siyansk, principalement marchande, n'est pas une civilisation d'inventeurs. De rares percées s'opèrent de temps en temps au niveau de la médecine (surtout pour les Siyani ; rares sont les technologies applicables aux Anthropomorphes) ou de la navigation hyperspatiale, mais c'est à peu près tout.

En général, les Siyani se contentent de copier les autres races (les Siyani ne reconnaissent pas la propriété intellectuelle). Ils possèdent toutefois un énorme savoir-faire en matière de manufacture de masse, et les banques de données les plus complètes et les mieux structurées de la Sphère. Certains affirment qu'elles contiennent même des technologies venant de civilisations inconnues. Vu les prix d'accès à ces bases, personne ne s'est amusé à vérifier cette théorie.

Enfin dans le domaine de la recherche fondamentale, les riches artistes Siyani écrasent tout le monde. Les mathématiques siyansk sont les seules à englober toutes les subtilités des Horizons de Tzegorine. Évidemment, étant de l'art, ces théories ne sont en général pas appliquées (ce serait vulgaire) ; de toute façon, aucun scientifique honnête ne peut admettre les comprendre.

FORCES ARMÉES

Les GMS n'ont pas d'armée unifiée : chaque guildes gère ses forces de défense. En général, elles possèdent un noyau de troupes affiliées à la guildes, qu'elles complètent avec des mercenaires. Les mercenaires viennent en général de guildes spécialisées, internes aux GMS – et, si les budgets sont très faibles, de la Frontière. Le résultat est très variable selon les activités de la guildes et sa richesse.

Ces troupes sont plus des forces de police qu'une véritable armée. Naturellement chaque guildes a du matériel, des procédures et structures complètement différentes. Si les guildes ont tendance à se serrer les coudes en cas de coup dur, elles sont quasiment incapables de se synchroniser pour de véritables opérations militaires.

Si les GMS donnent l'impression d'être défendues par une police hétéroclite, elles n'en sont pas pour autant une proie facile. En effet en cas de conflit, les guildes savent très bien utiliser leur point fort : l'argent. Il permet de corrompre des troupes, d'engager des mercenaires et de les équiper au mieux, et même d'obtenir l'intervention de troupes d'autres armées. La rumeur affirme qu'on a vu des vaisseaux karlan défendre des vaisseaux des GMS. Naturellement, ce n'est qu'une rumeur...

AMBIANCE

Si vous pensiez que l'univers de Tigres Volants est absurde, attendez d'avoir rencontré des Siyani. En jouant sur les particularismes culturels, une simple escale dans un des ports des GMS peut se transformer en voyage surréaliste ; les mondes siyansk sont probablement là où le dépaysement est le plus fort.

Bien évidemment, la principale raison pour venir chez les Guildes, c'est le commerce : acheter, vendre, échanger

des choses rares et chères, ou trouver des informations importantes. Ou alors pour un vol pur et simple... On y trouve les marchands les plus riches, les marchandises les plus rares, ainsi que des quantités invraisemblables de choses bizarres aux effets secondaires non répertoriés.

FÉDÉRATION DES ÉTATS DE LA FRONTIÈRE

(BORDERLINE STATES FEDERATION)

Population : 75.6 milliards (recensement de 2206)

Gouvernement : Confédération

Président : présidence vacante depuis 2249

Capitale : Presidium (jusqu'en 2249) ; Caramer Laeralis, sur Caramer, et Tara Kaïldiena, sur Kaïldien, font pour le moment office de « capitales administratives ».

Langues officielles : atalen, anglais galactique

GÉOGRAPHIE

Historiquement, la Fédération des États de la Frontière a toujours joué un rôle de frange : refuge (certains disent « dépotoir ») pour les exclus, criminels et opposants politiques de tout poil, puis elle s'est retrouvée entre le Haut-commandement karlan et l'*Arlauriëntur*. C'est une hérédité qui marque.

En 2290, la Fédération des États de la Frontière est forte de 37 États membres (sur les 41 d'origine), répartis dans 32 systèmes solaires différents, plus deux « nations nomades », composées de clans stellaires eyldarin ou atlani. La FEF ne possède aucune colonie à proprement parler, les États ayant tous le même statut politique au sein de la Fédération.

Depuis 2296, sept mondes, représentant onze nations, ont fait sécession pour (re)devenir les Principautés-unies (q.v.),

L'autre raison, c'est le mercenariat : les mondes siyansk regorgent d'opportunités – de celles qui font bang ! et qui rapportent gros. Ce n'est pas forcément très légal, mais la légalité en GMS est une notion fluctuante (les mauvaises langues disent même qu'elle est cotée en bourse).

ramenant la FEF à 26 États-membres sur 25 systèmes.

Composition : Caramer, Kaïldien, Jalbis, Paliental, Tamarisk, Eurhybia, Dagaband, Labadi, Junguli, Yerl-Arag, Panda, Asouman, Avadi-Arag (PU), Vadilar (PU), Terpanrë (PU), Mugen (PU), Isterna (PU), Castarnac (7 stations astéroïdales ; PU), Crêvecoeur (station astéroïdale), Presidium (hors-service), Gairdril (hors-service), Vetos (hors-service), Neovil (hors-service), Vaioladin (81%), Lobos (79%), Amilacard (73% ; PU), Iskander (64%), Elicoon (59%), Dor Politi (49%), Tbslda (45%), Otamarë (42%), Trian (35%), Amalatis (34%)

Population

La population de la Frontière est très difficile à estimer, car en constante fluctuation, de par la violence quotidienne d'une part et les fréquents exodes massifs d'autre part. Le chiffre officiel (datant du début du siècle) est d'environ 75 milliards d'individus (62 milliards depuis 2296). Les Atlani, les Eyldar et les Siyani semblent y être en majorité, à parts à peu près égales ; les Terriens y sont plutôt nombreux, si on considère la distance d'avec la Terre (en moyenne, plus de 100 années-lumière), mais ce sont pour la plupart des mercenaires, ou descendants d'iceux.

SYSTÈME POLITIQUE

La Fédération des États de la Frontière, en tant qu'entité politique, est née à la fin de l'*Arlauriëntur*. À l'origine, il s'agissait d'une grande et belle idée et, comme toutes les grandes et belles idées, elle mourut peu de temps après, dans d'atroces souffrances.

La FEF est l'association libre de planètes et habitats spatiaux, égaux entre eux. Chaque nation a son propre gouvernement, qui doit être désignée au moins partiellement par le peuple ; ce dernier élit aussi un quota de députés auprès du Conseil de la Frontière, organe législatif de la FEF. L'exécutif est désigné sous le terme de « Présidence » et comporte un Président et un nombre variable de Secrétaires fédéraux. Enfin, une Cour fédérale gère le côté judiciaire – ce qui nous permet de remarquer que, non contente d'avoir une base démocratique, la FEF pratique aussi la séparation des pouvoirs.

« Pratique » serait en fait plus juste. Le système n'a jamais très bien marché, principalement à cause de jalousies entre nations et de grenouillages politiques intenses. Ni l'adjonction des Principautés-unies à la FEF en 1044, ni la grande dépression de 2000, n'ont arrangé les choses. L'invasion de Trian, puis celle de Presidium ont donné le coup de grâce ; depuis, la Présidence est vacante (le dernier président se serait enfui avec la caisse), le Conseil de la Frontière se réunit chaque fois qu'il lui tombe un œil et la Cour fédérale est aux abonnés absents.

Société

La société de la Frontière est un concept ; je ne vois pas comment expliquer ça autrement. C'est un curieux mélange entre les sociétés eyldarin, atalen, siyansk et terriennes, avec pas mal d'idées empruntées aux exilés utopistes des premiers temps, des fragments de

culture karlan et des particularismes locaux totalement inclassables.

Dans les faits, ça ressemble surtout à un mélange entre chaos, bordel, désordre et foutoir. Si quelques planètes parviennent à maintenir un niveau social raisonnable et un calme précaire et relatif, la plupart des mondes de la FEF sont, pour l'observateur éventuel, à deux doigts de l'état de guerre – dans la mauvaise direction.

Nombreuses sont les cités où la violence urbaine est omniprésente. Le *Vehicular Duelling* aussi, mais c'est souvent plus une conséquence qu'une cause : à moins d'une voiture blindée et d'une mitrailleuse en tourelle, l'heure de pointe peut être mortelle. Même avec, d'ailleurs... La raison du plus fort est souvent la meilleure.

Dans ces conditions, on ne s'étonnera pas si la corruption est une pratique tellement répandue qu'il est même inutile de demander l'heure à un flic sans lui présenter un billet de 1\$. À défaut de force dissuasive, un pécule confortable permet de s'offrir une protection rapprochée propre à calmer les esprits. La Frontière est le paradis des mercenaires de tous poils. Et des pirates, aussi. Parfois, ce sont les mêmes.

Au final, le fait que la Frontière ait encore des habitants et même une société est la preuve qu'on peut s'habituer à tout. Il est vrai que les habitants de la FEF font souvent montre d'une désinvolture à toute épreuve ; une guerre des gangs à Moscou, une baston autoroutière au Texas ou une attaque de pirates, pour eux, c'est mardi.

ÉCONOMIE

Sur le papier, la FEF devrait être une des nations les plus riches de la Sphère : elle compte une quarantaine de planètes terraformes et de vastes

ressources naturelles, plus pas mal d'industries lourdes et des universités renommées. Dans les faits, le chaos social qui y règne annihile les capacités de la grande majorité des entrepreneurs ; même les Américains hésitent !

En fait, la plupart des nations de la FEF essayent de vivre en autarcie, ou alors en faisant des échanges avec leurs voisins les plus proches. L'approvisionnement de la FEF, surtout depuis les Guerres corporatives, est assez hasardeux. Seules des compagnies comme les Tigres Volants et la GIC (q.v. les deux) n'ont pas grand-chose à craindre des pirates, l'une ayant passé un marché avec la Dame de Fer, l'autre étant pote avec elle. En conséquence, ces deux consortiums font un peu les prix qu'ils veulent.

Technologie

Accolé à la FEF, le terme fait figure d'oxymore. La Frontière n'est pas vraiment réputée pour ses innovations – à part dans les techniques de piraterie. Pourtant, les grandes universités de la région ont des unités de recherche très performantes et il existe aussi quelques industries de pointe, surtout dans les domaines des mines et de l'agro-alimentaire. Mais ce sont des exceptions, qui plus est noyées dans le bruit ambiant.

On compte aussi quelques entreprises, spécialisées dans le domaine militaire, qui ont décidé d'installer des laboratoires de recherche et développement, afin de profiter du terrain pour des tests grandeur nature, mais c'est assez peu flatteur.

FORCES ARMÉES

Chacun des États de la Frontière dispose d'une force militaire conséquente, mais l'unité nationale est tellement faible qu'ils ne mobilisent que lorsque l'ennemi est à leur porte. Les mondes des Princi-

pautés-unies sont ceux qui disposent des meilleures forces armées de la FEF, avec un matériel vieillissant, mais un personnel avec un très bon niveau de compétence et une discipline qui manque singulièrement à leurs compatriotes. Manque de bol : ils sont sécessionnistes...

Un des derniers actes de la Présidence fut de recourir aux services d'organisations mercenaires, parmi lesquelles la Dame de Fer, les Tigres Volants et *The Gods of War*. Il y a au moins une quinzaine d'autres groupes majeurs, mais ce sont ces trois-là qui assurent les deux tiers du travail, les autres étant plus spécifiquement localisés. On appelle cette force du nom générique de « Coalition mercenaire », généralement quand on ne veut pas citer des noms spécifiques et mal vus – quelques-unes de ces organisations étant hors-la-loi partout ailleurs dans la Sphère.

AMBIANCE

En argot, dire « c'est la Frontière » signifie que c'est le bordel ; ça a le mérite d'être clair. Tout peut arriver : le meilleur comme le pire – mais surtout le pire... En 2290–2300, la FEF est la zone de guerre numéro un de la Sphère : la Fédération des hautes-terres y occupe toujours quelques planètes, les organisations mercenaires pullulent, les pirates aussi. En termes capitalistes, c'est une nation pleine d'opportunités.

Il ne faut cependant pas perdre de vue que, s'il y a des zones de chaos, il existe aussi un certain nombre d'endroits civilisés – ou qui, du moins, présentent un semblant de civilisation, surtout comparé à ce qu'il y a autour. N'oublions pas non plus qu'à l'origine, la FEF n'a pas été seulement un dépotoir à repris de justice, mais aussi un lieu d'exil pour libres-penseurs et opposants politiques. L'endroit est nettement plus subtil qu'il n'y paraît.

VILLES

Caramer Laeralis

Une des plus grandes cités de la FEF, elle est située au pôle sud de Caramer car, la planète étant couverte de déserts brûlants, c'est là où il fait le plus frais. C'est le point de passage obligé pour toutes les marchandises de l'hémisphère sud, car c'est là où se trouve l'un des deux starports (l'autre se trouve au pôle nord). Ces starports polaires sont d'ailleurs copieusement détestés par tous les pilotes de la Sphère.

La ville compte un gigantesque port, enchevêtrement d'îlots de béton portant docks et hangars, reliés entre eux par de multiples ponts et passerelles de tous ordres, le tout sillonné par une marée ininterrompue de véhicules multiples et variés. De ce port part une autoroute cyclopéenne, qui traverse la montagne pour accéder au plateau où sont concentrés starport et aéroport intercontinental.

Toute l'économie de Caramer orbite autour de ces deux lieux. On trouve aussi un grand quartier des affaires et deux banlieues, constituée d'énormes quartiers regroupés en bâtiments monoblocs pouvant faire jusqu'à 1,5 km de côté, sur 25 étages, portant de une à trois tours d'habitation.

Rajoutez à cela l'ancien port, effondré à la suite d'une catastrophe et muré par la suite, et une sorte de bidonville sanieux entre les deux banlieues, saupoudrez de la corruption habituelle, et vous comprendrez pourquoi on dit que Caramer Laeralis est tout juste moins dangereuse que Los Angeles, parce qu'il y a moins de flics.

Accessoirement, c'est l'un des ports d'attache principaux de la Dame de Fer en FEF.

Dirvendra

Une des plus anciennes stations spatiales de la Frontière, Dirvendra date de la première vague de colonisation

atalen (env. -8000). Elle est située dans le système d'Amilacard, autour d'une planète gazeuse de taille moyenne (à peu près la moitié de Jupiter) à l'extérieur du système, qui compte une étoile jaune de petite taille, deux planètes et quelques astéroïdes. L'autre planète, Amilacard elle-même, a été surnommée « Ami-la-crade » par les francophones de la Frontière. C'est une planète-dépot, qui doit une certaine fortune au recyclage des déchets qu'on lui envoie.

Dirvendra se présente sous la forme d'un tube de 1 km de long pour 200 m de diamètre. Anciennement rotative, elle a reçu des systèmes gravitationnels vers -4500. Les installations de survie et toute la partie technique de la station se trouvent à une extrémité de la station : réacteur à fusion, centrale solaire, systèmes gravitationnels, recycleurs d'air, etc.

Le starport se trouve à l'autre bout ; c'est aussi une partie vitale, mais pour une autre raison. Dirvendra est une station de transit pour certaines planètes de la Frontière, mais de moins en moins utilisée ; un comptoir marchand local pour de petites exploitations locales. Les trois gigantesques colonies orbitales d'Amilacard drainent la plupart du transit.

Entre les deux se trouve la partie d'habitation, qui occupe le gros de l'espace de la station. Environ 20'000 habitants vivent sur les parois intérieures du tube, dans un habitat à l'architecture atlano-eyldarin. Les habitants viennent souvent des clans anciens et traditionalistes : principalement des clans stellaires dont Dirvendra est le port d'attache, mais aussi d'anciens clans dirigeants de l'*Arlauriëntur*, qui s'y sont réfugiés. La vie y est paisible, dans une gravité plus faible que la normale (0,7 G, environ).

PRINCIPAUTÉS-UNIES

(ARANTARI)

Population : 13,3 milliards**Gouvernement** : aristocratie ; indépendant depuis le 16 juillet 2296**Leader** : présidence collégiale, « les Onze » ; clan dirigeant : clan Iliarsin**Capitale** : Tara Avadienea**Langue officielle** : atalen

GÉOPOLITIQUE

Les Principautés sont composées de onze seigneuries, réparties sur sept systèmes planétaires. Pour la plupart, ces systèmes sont situés non loin des Lignes atlani ; les planètes des Principautés-unies sont parmi les plus anciens mondes colonisés de la Sphère.

Avadi Arag, monde industriel et le plus proche (physiquement et culturel-

lement) des Lignes atlani, est le monde « dominant » des Principautés ; c'est aussi le plus riche et celui sur lequel se situe la capitale, Tara Avadienea.

Seigneuries : Avadi Arag ; Mugen ; Terpendrë ; Isterna ; Vadilar et Erjen Arag (Vadilar), Amilacard et Divendra (Amilacard) ; Mithrandas, Aerun et Rithisandir (Castarnac).

Population

Les quelque treize milliards d'habitants des Principautés-unies sont pour la plupart des Atlani. La population eyldarin atteint 10% du total ; la plupart viennent de clans stellaires. Les autres cultures forment ensemble un autre 10% de la population.

Tara Avadienea, la plus grande cité, atteint à peine les 4 millions d'habitants. Les Principautés accueillent des habitats spatiaux gigantesques : 20% de la population vit hors des planètes et la population stellaire nomade atteint presque 200 millions de personnes.

SYSTÈME POLITIQUE

Selon une tradition solidement établie, les Principautés-unies ne sont ni des principautés, ni unies ; la traduction littérale est : « alliance des seigneuries ». Le mot « principauté » vient du fait que le clan dirigeant (le clan Iliarsin) descend de la première famille royale d'Eokard, disparue lors des événements qui, selon toute vraisemblance, ont donné naissance au lac circulaire de Tara Eokardia.

Le gouvernement a pour nom « Les Onze » ; c'est un conseil exécutif, qui regroupe un dirigeant et deux ministres par seigneurie. Il y a aussi un Parlement, « La Voix », consultatif, mais très influent, et des institutions surprenantes pour une culture atlano-eyldarin : une Loi fondamentale, des élections au suffrage universel, une démocratie directe locale, des contre-pouvoirs, des médias libres et indépendants du pouvoir, etc.

Société

Les Principautés-unies se sont développées à partir des différentes couches sociales qui se sont retrouvées, de gré ou de force, sur les planètes en question, unifiées par Edran shi-Iliarsin, premier et seul roi d'Avadi Arag. Le fait d'avoir pu rallier sous une seule bannière autant de fortes têtes et de radicaux de tous bords apparaît encore maintenant comme un tour de force majeur.

La région a longtemps été un des rares endroits garantissant l'exercice public de la religion et la liberté d'expression. En revanche, la société est organisée de

manière stricte et quasi-militaire, qui fait penser à Eokard, mais avec moins de pittoresque et plus de pragmatisme. Les traditions martiales incluent un entraînement précoce au combat et l'armée est un ascenseur social très puissant.

Si l'on excepte les plus hautes couches du pouvoir, réservées au clan Iliarsin, les postes à responsabilités sont ouverts aux plus méritants ; les plus élevés de ces postes viennent avec un titre de noblesse. Autre particularisme culturel, cette société très mobile est habitée par un fort sentiment de compétition et compte de multiples codes d'honneur, souvent contradictoires. Là encore, les conflits se règlent de manière rituelle ; un coup bas serait déshonorant ! Même les Siyani l'admettent...

Le Clan Iliarsin

Clan dirigeant des Principautés, il est gigantesque : entre 50'000 et 100'000 personnes, selon les estimations. Le Clan est divisé en Seigneuries, au nombre de onze. Chaque Seigneurie intègre un nombre variable de Maisons (*Anpalar*, pl. *Anpalari*), qui elles-mêmes sont divisées en Familles (*Eweth*, pl. *Ewith*).

Autour du clan gravitent une douzaine de Maisons alliées, que les médias appellent « les vautours » ; il arrive que ces alliés soient admis au sein du clan, alors que parfois des Familles, voire des Maisons entières en sont exclues. De temps à autre, des membres de Maisons alliées sont nommés à des postes d'importance moyenne, parfois même à des ministères.

Seule l'armée échappe – volontairement – au contrôle du Clan.

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

Les mondes des Principautés sont des planètes principalement agricoles et marchandes. Mises à part les compagnies de transports, les industries locales

sont tournées vers l'intérieur. De plus, l'économie est très protectionniste : de forts droits de douane frappent un certain nombre de produits, principalement les marchandises non-vitales qui peuvent être produites sur place.

Avadi Arag et sa « ceinture industrielle » orbitale est une exception. Terpendrë et Mugen sont deux autres mondes où l'industrie lourde domine : Terpendrë pour ses chantiers et habitats spatiaux, qui sert d'escale obligatoire à de nombreux clans stellaires, et Mugen, capitale minière des Principautés, dont le système stellaire ne compte aucune planète, mais une multitude de cités sous dôme et d'habitats.

Terpendrë pose d'ailleurs un problème géostratégique majeur : si cinq des sept mondes des Principautés sont très proches les uns des autres, cette planète (ainsi qu'Isterna, une planète agricole mineure) se situe plus de quinze années-lumière au-delà des frontières. En cas de conflit, elles pourraient se retrouver rapidement assiégées.

FORCES ARMÉES

Les Principautés sont un des rares endroits de la Frontière qui entretienne une force armée autre que symbolique. C'est même une force majeure, qui aligne du matériel récent et, grâce aux traditions militaires locales, des combattants nombreux et bien entraînés.

L'armée des Principautés se base surtout sur sa flotte spatiale : les chantiers spatiaux de Terpendrë comptent parmi les plus pointus de la Sphère, ayant réussi l'intégration des technologies atlano-eyldarin, siyansk, terriennes et quelques bricolages karlan. Les Patrouilleurs forment le fer de lance de cette flotte ; c'est un modèle de vaisseau qui combine la puissance de feu, les détecteurs et la rapidité d'un intercepteur lourd avec l'autonomie d'un destroyer léger.

Cela dit, les Principautés ont perdu près des deux tiers de leurs forces face aux Highlanders, entre 2207 et 2250 et, si elles ont pu en reconstituer une partie, ce n'est pas encore la gloire des grands jours. Ces vingt dernières années, un grand nombre d'anciens militaires (principalement terriens) ont été invités par le clan Iliarsin pour donner des cours de tactique et de stratégie.

AMBIANCE

Les Principautés-unies sont un État aux multiples facettes : un gros soupçon de tradition militaire atalen, un zeste d'*Ar-lauriëntur*, deux doigts de bordel, façon FEF. Avec en plus un gouvernement à mi-chemin entre le despotisme plus ou moins éclairé et la démocratie locale.

Depuis leur indépendance, les Principautés sont devenus un des principaux points chauds de la Sphère. Les incidents de frontière avec, justement, la Frontière se multiplient pendant qu'un intense ballet diplomatique a lieu autour du gouvernement. Les pirates se tâtent, les Américains et leur *task force* font de temps en temps le ménage, histoire de se faire bien voir. Les Siyani et les autres corporations avancent leurs pions et les différentes composantes du clan dirigeant sont sollicitées par tout un chacun. Bref, y'a de quoi faire.

PRINCIPAUTÉS-UNIES : LA SITUATION HISTORIQUE

Même si tout le monde s'y attendait, la sécession des Principautés-unies a jeté un froid dans la Sphère. La FEF s'en prend un grand coup dans la crédibilité et quelques grandes gueules en appellent à la guerre. Personne dans la FEF n'est cependant très enthousiaste pour aller casser la tête aux Principautés – à part la GIC et une partie de la Coalition mercenaire.

La GIC se voyait bouffer la FEF toute crue en contrôlant le trafic interstellaire ; les compagnies des Principautés ne sont pas du même avis et bloquent des points de transits importants. La Coalition ensuite : après la fin de la guerre sur Trian, les mercenaires s'emmerdent. Or, rien n'est plus dangereux qu'un mercenaire qui s'emmerde (même les militaires sont moins chiants).

Relations internationales

Légalement, les Principautés-unies ont quitté la FEF dans les formes. Cette dernière conteste en argumentant que beaucoup des démarches ont été faites *in absentia* ; ce à quoi les Principautés rétorquent que ce n'est pas leur faute si c'est la gabegie... Le nouvel État a déposé une demande d'entrée au sein du Cepmes et attend avec anxiété des reconnaissances internationales, qui tardent à venir.

La Fédération des hautes-terres joue la carte politique et affiche une neutralité bienveillante ; ce n'est pas réciproque. Ce n'est pas non plus le grand amour avec les

Guildes siyansk, principalement pour des raisons de concurrence pour le commerce dans la Frontière. Avec l'*Elcarasiri*, c'est à peine plus cordial : il y a des points communs culturels, mais les appétits de la Ligue stellaire suscitent la méfiance. Méfiance encore, mais dans l'autre sens pour les Liges atlani : le Royaume d'Eokard craint les prétentions potentielles sur le trône et, en règle générale, l'enthousiasme militaire des Principautés incite plus au respect qu'à la confiance.

L'Europe assume avec fierté sa neutralité neutre d'extrême-centre mou ; elle observe et attend. Un peu comme la République eyldarin, d'ailleurs, qui considère avoir déjà assez de problèmes avec l'*Elcarasiri* et laisse les Atlani se dépatouiller avec le bébé. Les Karlan semblent se désintéresser de la question, mais, avec les Karlan, on ne sait jamais. Seuls les NAUS sont ouvertement intéressés ; une task force stellaire a été envoyée en patrouille dans la région, comme ça pour voir – ce qui n'a pas amusé le commandement de l'Alliance nord-atlantique.

LIGUE STELLAIRE

(ELCARASIRI)

Population : 21.1 milliards (estimation)

Gouvernement : aristocratie

Dirigeants : présidence collégiale (*Hiryëntur*)

Capitale : Siltacaran (Maedien)

Langue officielle : eyldarin ; atalen et ra'kharist parlés ; l'anglais galactique est quasiment inconnu.

GÉOGRAPHIE

Situé aux confins de la Sphère, entre l'espace contrôlé par la GMS et le Haut-commandement karlan, cet État est composé d'une demi-douzaine de planètes habitables, plus une dizaine de mondes miniers. Le tout forme un espace d'une douzaine d'années-lumière

de rayon, dont le monde le plus proche se trouve à 280 AL de Fantir.

Cet espace est considéré comme extrêmement dangereux par toutes les compagnies de transport, principalement à cause de l'immense collection de mines qui y ont été disséminées, mais aussi par la présence du Haut-commandement karlan, qui parfois lance des raids sur les routes commerciales.

Possessions : Maedien ; Lasyanin ; Erednalis ; Tilmanenta ; Gwaltathin / Hrr-jaind'ka ; Rireni / Ljarwran'ka ; *Elbari* (stations spatiales).

Population

Elle abrite environ 20 milliards d'individus, pour un tiers Atlani ; le reste est composé d'Eyldar (30%), de Karlan *hjangri* (20%) et d'autres (Humains, Talvarids et Siyani). 15% de la population vit hors-planète, dans des stations orbitales ou astéroïdales, alors qu'un cinquième de cette même population habite des mondes non terraformés.

SYSTÈME POLITIQUE

Politiquement parlant, la Ligue stellaire est une sorte de république féodale. Contrairement à la République eyldarin, c'est un État sans grosses disparités culturelles d'une planète à l'autre, si l'on excepte les particularismes *hjangri*.

On y trouve deux castes : les nobles (*Hireni*) et les non-nobles (*Weythreni*). Comme presque toutes les sociétés atlano-eyldarin du genre, elle est très mobile : le passage d'une caste à l'autre peut se faire facilement.

Le pouvoir central de Siltacaran est un conseil (*Hiryëntur*) de douze nobles élus par leurs pairs. Il commande aux gouverneurs (*Tarhireni* ; un par planète et au moins un pour cinq centres miniers), qui ont la charge des activités régionales et influent sur les pouvoirs populaires (*Weythënturi*). Cette influence est suffisamment subtile pour que le peuple soit persuadé d'être dirigé par les seuls *Weythënturi*.

Climat social

La vie est réglée par le *Syëllethindi* (les Lois de la Vie), mélange assez déroutant entre les principes philosophiques eyldarin classiques, le Code du guerrier d'Eokard, des éléments culturels karlan intégrés au fil des ans et du nationalisme. En gros, chaque citoyen de l'*Elcarasiri* vit pour la défense de sa terre, de sa planète et de sa nation. Dans cet ordre. Tout

le monde apprend à se servir d'armes et à avoir une « attitude combattante ».

Ces Lois ont une grande importance dans la cohésion nationale. Le seul défaut est qu'il y a pas mal de déchets : une certaine frange de la population est assez instable mentalement et finit par ne plus rentrer dans le moule. Suit alors la fuite vers une planète de la Sphère, vers un des deux mondes karlan, ou alors une longue période de traitement, voire un exil intérieur dans certaines communautés reculées.

Bien que ni l'ensemble de lois fondamentales de l'*Elcarasiri*, ni la culture de la Ligue ne fasse état de discriminations raciales ou sociales, il faut bien se rendre compte que ce sont principalement les Atlani et les Eyldar qui tiennent le haut du pavé dans la société. Sur deux planètes appartenant autrefois au Haut-commandement karlan, on trouve une majorité de Karlan *hjangri* ; ces planètes ont un statut spécial d'autonomie et des gouverneurs *hjangri*.

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

Les ressources principales de l'*Elcarasiri* proviennent de ses complexes miniers, ainsi que d'industries alimentaire et militaire florissantes. La Ligue était jusqu'à présent en totale autarcie, ce qui fait que son extension vers la Sphère se fait, d'un point de vue économique, au ralenti.

Il est pour le moment très difficile de se rendre dans la Ligue stellaire pour y faire du tourisme, en raison d'abord de son éloignement, ainsi qu'à cause de la méfiance qu'on y montre envers les étrangers. Les douanes sont taquines et la libre circulation des personnes reste une théorie. Il faut un visa pour se rendre dans l'*Elcarasiri* ; pour l'obtenir, il faut s'adresser aux représentations diplomatiques de la Ligue stellaire, qui sont elles-mêmes peu nombreuses : Fantir, Cchlatzstrillwlyssi, Central City et Tara Eokardya.

FORCES ARMÉES

Attention : boîte à baffes majeure ! L'armée, non contente de posséder de l'équipement datant de l'*Arlauriëntur*, s'est amusée à le perfectionner. Les plus impressionnantes avancées se situent au niveau de la technologie spatiale, qui rivalise avec celle des Karlan ; cela dit, l'*Elcarasiri* semble peu enthousiaste à révéler ses petits secrets. Toutes les troupes sont, à un niveau quelconque, motorisées, ce qui donne une idée de la mobilité de cette armée.

Au sein de la société, on est bien loin des principes pacifistes de la République eyldarin : l'armée reste un sujet de fierté, de même qu'un formidable outil d'ascension sociale. L'engagement est volontaire, même s'il est fortement conseillé à des sujets particuliers dès l'adolescence.

HAUT-COMMANDEMENT KARLAN

[SJKRIJKANS'KRLAN R'IKHIRJTIN]

Population : 61.1 milliards (officielle) ; 100 milliards (estimée)

Gouvernement : militaire

Dirigeants : inconnus

Capitale : Aakavarien

Langue officielle : Ra'kharist

GÉOGRAPHIE

L'espace karlan occupe une vaste frange de la Sphère, formant une frontière infranchissable et difficilement contournable, surtout avec la technologie spatiale actuelle (peu ont essayé, aucun n'est revenu faire un exposé sérieux sur

la question). Disons-le tout net : on n'en sait que ce qu'il veut bien communiquer.

Le Haut-commandement recense officiellement près de 300 « secteurs », qui peuvent aussi bien être des systèmes stellaires, des planètes, des habitats spatiaux ou des astéroïdes. Lorsqu'on demande à quoi correspond un secteur, les Karlan répondent « à un secteur » ; ce genre de réponses est assez typique. On estime à 40 le nombre de planètes habitables sans problèmes, mais il est fort probable qu'il y en ait plus.

De nombreux rapports font état, au sein de la culture karlan, d'un concept de « sanctuaire », ou « d'espace sacré », qui pourrait être un grand secteur (un, voire plusieurs systèmes stellaires) au cœur du Haut-commandement. Les Karlan semblent vouer un grand respect mêlé de crainte à ce « sanctuaire », digne de tous les sacrifices. D'autres experts pensent qu'il s'agit plutôt d'une extension du concept de vie privée des Karlan.

Possessions (déclassifiées) : Aakavarien, Tchtakavarlin, Shrishinu, Tzkriltsin, Khartras, Dor Elestralin, Terelin (station spatiale), Virishartar (station spatiale), Kvrikavartan (station spatiale).

Population

On estime la population du Haut-commandement karlan à près de 100 milliards de personnes, mais ceux-ci n'en avouent qu'une soixantaine. Il est difficile de dire ce qui est compté comme population ; on soupçonne que les Hjandri ne le sont pas, ainsi qu'un certain nombre de peuples soumis non répertoriés par le Cepmes. Beaucoup d'estimations viennent de marchands Siyani, seuls habilités à commercer avec certains secteurs – et on suppose qu'ils ne disent pas tout.

De la population déclarée, les Karlan représentent 90% ; le 10% restant sont les « peuples soumis » : principalement des Eyldar et des Atlani.

SYSTÈME POLITIQUE

Ce qu'on appelle le Haut-commandement est un Conseil formé des cinq plus hauts gradés de la nation karlan. Ce n'est pas vraiment une dictature militaire, puisque toute la société ressemble à une hiérarchie de castes militaires. Les non-militaires (le concept de « civil » n'existe pas chez les Karlan) sont peu nombreux (10–15% de la population) et sont déconsidérés ; c'est un statut humiliant.

L'unité politique de base est donc le secteur, parfois regroupés en « région » ; les secteurs sont aussi subdivisés en « districts », puis en « commandements ». Le gouvernement revient bien évidemment aux militaires : « task forces » pour les régions, « flottes » pour les secteurs, « armées » pour les districts et « brigades » pour les commandements.

L'administration est gérée par un système de communications dense, tentaculaire, très complexe mais redoutablement efficace. La loi vient sous deux formes : les « règles » sont des absolus, des lois, alors que les « principes » sont des codes moins formels ; enfreindre une règle est un crime, enfreindre un principe entraîne plutôt une mauvaise note. Le système judiciaire ne connaît pas d'avocats : c'est à l'accusé de se défendre ; beaucoup de marchands l'ont appris à leurs dépens.

Société

L'armée est divisée en unités aux fonctions déterminées, plus ou moins prestigieuses ; évidemment, les unités combattantes sont très prestigieuses.

La société semble très mobile : les soldats sont transférés vers une unité ou une autre, en fonction de leurs requêtes, de leurs capacités et de leurs mérites ; idem pour les grades, qui font office d'échelle sociale. Ces grades sont très nombreux et très alambiqués : certains corps comptent, dit-on, jusqu'à une centaine de grades.

Comme mentionné, les non-militaires sont considérés comme des citoyens de deuxième classe, relégués aux tâches subalternes. Les peuples des « protectorats » karlan – en d'autres termes, les peuples soumis – sont encore plus mal lotis : ils ont le choix entre l'assimilation et vivre en autarcie, sans pouvoir quitter leur monde. Même assimilé, il semble impossible à un non-Karlan de devenir un « citoyen » du Haut-commandement ; au mieux, ils peuvent accéder à un statut intermédiaire d'allié.

Sur certains de ces protectorats conquis pendant la Première guerre stellaire, on compte des mondes tenus par des Eyldar ou des Atlani. Il y a aussi des mondes peuplés par les Karlan *hjandri*. Mais ce sont des sujets (jeu de mots !) sur lequel le Haut-commandement n'aime pas trop s'étendre.

ÉCONOMIE

Jusqu'à il y a une vingtaine d'années, les Karlan ne faisaient presque pas de commerce avec le reste de la Sphère. Il y avait toujours un certain nombre de marchands (Siyani, surtout) qui pouvait s'aventurer sur certains mondes-frontières, en suivant des routes bien précises, et ramenait des matières premières en échange de produits nutritifs, mais cela restait rare. Comme dans beaucoup de nations de la Sphère, les planètes doivent pouvoir tourner en autarcie.

La décision d'ouvrir cinq starports planétaires et trois stations spatiales

comme autant de ports francs, près de la FEF, a surpris tout le monde. C'était probablement le but : créer un gros barouf médiatique – même si on ne sait pas vraiment pourquoi non plus. Le côté politique de la décision transparaît quand on observe les échanges de près : le trafic est somnolent, mais ininterrompu. Il consiste principalement en des matières premières ou quelques produits semi-finis, très semblables à ce que l'on trouve ailleurs dans la Sphère. Les prix sont suffisamment compétitifs pour attirer les marchands, mais pas assez pour provoquer une ruée ; là encore, on pense que c'est calculé.

Il est à noter que le Haut-commandement n'a pas de monnaie dans le sens où nous l'entendons, mais utilise pour les transactions internes une unité monétaire abstraite, le *Werk'hal*. Toutes les transactions monétaires se font par le biais de l'électronique, mais elles restent assez rares. La plupart des besoins sont assurés par l'État.

Technologie

Les Karlan sont passés maîtres en ce qui concerne les applications des champs de Tzegorine, notamment la maîtrise de l'hyperespace. Leurs vaisseaux vont beaucoup plus vite et beaucoup plus loin (par un facteur deux à cinq, suivant les sources) que des vaisseaux équivalents dans le reste de la Sphère. Ils maîtrisent aussi les technologies annexes : antigravité et champs de forces.

La métallurgie et les matériaux composites est un autre des domaines de prédilection karlan. Notamment, les véhicules karlan n'utilisent que très rarement des boucliers défensifs, mais ont des blindages redoutablement efficaces. L'armement est, bien entendu, le troisième point fort.

Pour le reste, c'est assez flou ; on suppose que les Karlan ont accès à une

technologie de terraformation et aussi de très bonnes connaissances en médecine et biologie. Ils sont par contre très demandeurs en ce qui concerne l'agro-alimentaire mais, pour une raison qui échappent à tout le monde, préfèrent les produits artificiellement recomposés aux aliments naturels.

FORCES ARMÉES

Comment expliquer ça sans sombrer dans l'euphémisme ? Bon, vous avez lu les chapitres précédents, non ? En bref, ce ne sont pas des nabots, tant du point de vue physique que militaire. Leur flotte spatiale est largement assez impressionnante pour qu'il n'y ait que les Highlanders pour oser taper dessus, leurs troupes au sol, équipées d'armes soniques et fortement motorisées, ne sont pas en reste. Il n'y a guère que l'aviation qui soit un peu le parent pauvre de l'histoire, mais ils compensent avec des moyens d'interception orbitaux et au sol. Quant au nombre, voir plus haut.

Il faut cependant ajouter deux points : d'une part, les historiens terriens ont récemment remarqué que les Karlan n'avaient jamais initié une guerre ou un conflit. Le plus souvent, leurs attaques répondaient à une offensive initiale ; parfois, il s'agissait de reprendre d'anciennes positions perdues auparavant. L'autre point, nettement plus inquiétant, est que selon de nombreux stratèges, le gros des forces karlan manque ; pas qu'il ait disparu, mais probablement qu'il est engagé ailleurs. Sur l'autre frontière...

AMBIANCE

Vous voulez vraiment aller là-bas ?... Soyons clair : c'est très loin, ce n'est pas accueillant et les boîtes de nuit sont en dessous de tout. Les seuls territoires

auxquels des étrangers auront accès facilement sont les Ports francs, qui ressemblent de loin à des colonies pénitentiaires – et de près aussi, d'ailleurs...

On peut imaginer que des personnages se retrouvent à jouer les escortes pour un marchand, ou alors doivent tenter une dangereuse extraction en territoire karlan. Ils ont intérêt à courir vite : les vaisseaux du Haut-commandement sont les plus rapides de la Sphère.

UNION POPULAIRE HJANDRI

Après la fin de la Première guerre d'expansion, les Hjändri décidèrent d'agir politiquement, en déposant une quantité impressionnante de plaintes auprès du Cepmes et en demandant la reconnaissance d'une nation, l'Union populaire *hjändri*.

Jusqu'à présent, le Cepmes a accepté la requête, mais n'a encore rien fait. Les Karlan bloquent, mais les querelles interminables et inextricables qui opposent la kyrielle de tribus dominantes au sein de cette entité n'arrangent rien au problème.

L'Union populaire *hjändri* a, pour le moment, un statut d'observateur au Cepmes et, de fait, une petite représentation diplomatique située en bordure d'un des déserts équatoriaux de Fantir. Sa structure reste mystérieuse – même pour ses propres membres : il n'est pas rare de voir une douzaine de « représentants officiels » se taper dessus pour savoir qui parle effectivement pour la nation.

LES PLANÈTES INDÉPENDANTES

À côté des grands blocs géopolitiques, il existe une poignée de mondes indépendants ; si la plupart ont acquis leur indépendance à la faveur de l'effondrement de l'*Arlauriëntur*, certaines sont bien plus anciennes que ça.

En 2300, la Sphère compte entre neuf et treize planètes indépendantes. Le Cepmes a fixé ce nombre à onze, mais on suppose que c'est une décision purement bureaucratique (le fait que onze soit un nombre premier est assez parlant en ce sens). Pendant longtemps, ces onze nations siégeaient ensemble, mais, en même temps que les NAUS ont été regroupés en un seul siège, les mondes indépendants ont été autorisés à former trois groupes.

LES ANNEAUX D'ACIER

Ces quatre planètes, éparpillées entre les confins de la FEF et les limites de l'espace atalen, est une sorte de Principautés-unies en miniature. À l'origine, Sanadar Erwunteri, ancien roi de Listant exilé de sa planète, a réussi à conquérir trois colonies et s'allier avec une quatrième.

Aujourd'hui, les « Anneaux » sont gouvernés par une des quatre branches du clan Erwunteri. Par la vertu d'anciens traités, les cousins n'ont pas le droit de se taper dessus parmi, ce qui n'empêche pas des réunions de famille houleuses et des relations fraîches. Le clan arrive néanmoins le plus souvent à afficher une politique commune au Cepmes, oscillant entre modernité et traditionalisme.

Les relations internationales varient suivant les mondes, mais restent farouchement indépendantistes : les puissants et remuants voisins que sont les Lignes atlani, la FEF, les Guildes siyansk, les

Terriens et, plus récemment, les Principautés-unies sont vus avec une méfiance teintée d'inquiétude. Les « Anneaux », comme la plupart des mondes atlani de la Frontière, ont une tradition militaire ancienne et respectée, mais n'ont pas vraiment les ressources pour résister à un assaut frontal.

Néanmoins, Turwanë et Kaïran-Arag, deux des quatre « Anneaux », ont récemment entamé des relations commerciales avec les États terriens – mais pas avec les plus gros, puisqu'il s'agit de la CASR et d'Israël. Ces cinquante dernières années, des portions de territoire peu habitées ont été aménagées en centres de vacances ; la proximité de ces deux monde avec l'espace terrien (moins de 50 AL de la Terre, trois semaines de voyage) en font une destination de choix pour les retraités et les gens fortunés.

Dormilgren, l'ancien monde-capitale des « Anneaux », se remet d'une guerre civile qui l'a ravagée pendant les 150 ans qui ont suivi la crise financière de 2000 en FEF. L'avènement d'une nouvelle reine à poigne à la fin du XXI^e siècle a causé un grand coup de balai dans la structure du clan. Enfin, les trois autres regardent avec une certaine inquiétude les mauvaises fréquentations de la petite dernière, Lithlandir, avec la Fédération des hautes-terres.

LA BANNIÈRE DU CYGNE

Avant l'arrivée de l'*Elcarasiri*, on les appelait « la mini-*Arlauriëntur* » ; c'est très exagéré. S'il est vrai que ces trois mondes sont majoritairement eyldarin et ont gardé la plupart des traditions d'avant la Révolution, ils sont nettement plus influencés par la culture des

clans stellaires (*elenari*). Au reste, ce sont des planètes orientées vers l'espace, deux d'entre elles ne sont d'ailleurs que marginalement habitables.

Le nom « Bannière du cygne » désigne une sorte de coopérative marchande, fondée sur un modèle hybride atlano-siyano-eyldarin qui regroupe les plus grands clans stellaires marchands. Cette compagnie a une direction bicéphale, composée de membres des clans Dulsinir et Gilmardar ; l'un représente les intérêts planétaires, l'autre les clans stellaires.

Fidèles à la culture *elenari*, les habitants de Lisenil, Dor Elduëni et Kardistil conjuguent le mode de vie eyldarin avec un pragmatisme commercial qui inspire le respect jusque dans les guildes siyansk mineures. Lisenil et Kardistil ont des chantiers spatiaux très réputés, où notamment on construit et répare les traditionnels voiliers solaires ; Dor Elduëni est un monde principalement agricole, mais encore très sauvage.

Les mondes de la Bannière du cygne sont un peu éparpillés : Lisenil est dans la Frontière (tout en ne faisant pas partie de la FEF), non loin de l'espace siyansk, alors que Kardistil est proche de Fantir, côté eyldarin. Dor Elduëni est suffisamment proche de la Terre pour avoir été un temps dans le collimateur de la Fédération des hautes-terres – qui, après la perte du « Gabriel Fore », a finalement changé d'avis sur l'opportunité d'attaquer des Eyldar.

Ils gardent quelques liens discrets avec la République eyldarin, principalement pour des raisons familiales ; certains clans sont plus enthousiastes vis-à-vis de l'*Elcarasiri* mais, en règle générale, la prudence domine. « Prudence » est en fait le maître mot de leur diplomatie : on ne leur connaît pas d'inimitiés, mais aucune alliance ferme, non plus.

LA GRANDE ALLIANCE

Aujourd'hui, le nom fait sourire. Mais, un *lien* après la chute de l'*Arlauriëntur*, les mondes de la Grande alliance rivalisaient en taille et en puissance avec les grandes nations de l'époque – ou tout au moins ce qu'il en restait. Confédération de planètes indépendantes, la Grande alliance était dotée d'un gouvernement central nominatif, aux pouvoirs étriqués ; la mode était alors à l'indépendance à tous crins et à la psychose anti-Karlan, anti-Eyldar et/ou anti-Siyani.

Le défaut de la structure était similaire à son avantage : peu de contraintes, donc peu de force. Au fur et à mesure, la plupart des membres de la Grande alliance ont fini par rejoindre la FEF, les Principautés-unies, ou ont été rachetées par les Guildes siyansk. Et ainsi, en 2300, la Grande alliance ne compte plus que quatre membres : Stiala, Ostarwen, Ajdara et Ybris. La bonne nouvelle, c'est que cette composition est en place depuis plus de deux millénaires ; on peut donc admettre que l'hémorragie a cessé.

La mauvaise, c'est que le poids politique, économique ou militaire des nations de la Grande alliance est équivalent à zéro. Et que quatre fois zéro, ça ne fait pas grand-chose. Du coup, pas mal de gens regardent ces planètes avec avidité. En effet, aussi insignifiantes soient-elles, elles n'en regorgent pas moins de ressources – mal exploitées par des gestionnaires corrompus et une population apathique. Techniquement, ils fonctionnent en autarcie, avec une production de surplus à peine suffisante pour couvrir des besoins d'urgence.

Les Terriens, pour ne parler que d'eux, ont envoyé sur place une foule considérable de « conseillers techniques », mandatés pour aider les populations dans le besoin (et pousser le gouvernement dans les bras des mandataires, mais comme ça va sans le dire, alors on ne le dit pas). Le

premier problème, c'est que ce ne sont pas les seuls à avoir eu l'idée ; le second problème est que la population est modérément enthousiaste.

La Grande alliance a un surnom : « la Grande alliance des fainéants » ; en fait, ses quatre mondes ont mis en place une culture qui rappelle assez les traits les plus caricaturaux de la Corse : faible amour pour le travail, indigènes fiers et ombrageux, querelles de clans qui font même peur aux habitants de Listant. Ce qui est assez ennuyeux quand on sait que les élites locales se sont faites monter le bourrichon par les conseillers techniques susmentionnés et, pour beaucoup, se voient un avenir radieux, à l'aune du productivisme et de la puissance militaire.

Les seuls qui s'en sortent raisonnablement bien sont les Européens – mais principalement grâce à l'appui d'intérêts privés de Copacabana – qui ont réussi à convertir une partie de la population d'Ybris au tourisme de masse. Suivent les Highlanders, qui privilégient sur Ajdara et Stiala une approche sur le long terme, alors qu'une improbable alliance Israël/NAUS se heurte à une tout aussi improbable coalition atlano-siyansk sur Ostarwen.

Récemment, on soupçonne que les dirigeants de la Grande alliance se soient mis d'accord pour continuer à laisser les conseillers techniques venir dépenser leurs devises sur place (les expatriés sont devenus la première source de revenus de trois des quatre mondes...) et prolonger le spectacle.

IRRWISCH

Planète indépendante (mais partiellement contrôlée par la GMS), Irrwisch est un monde à la réputation particulièrement trouble, une sorte de port franc pour pirates et contrebandiers,

non loin des limites de l'espace karlan. Ses autorités refusent obstinément de rejoindre le Cepmes et même la partie contrôlée par les Siyani fait peu d'efforts de transparence. Interpol soupçonne que les trafics qui orbitent autour d'Irrwisch sont si juteux que personne n'a intérêt à ce que le Cepmes mette son nez dedans.

Le gouvernement local est une sorte de Conseil d'administration (avec un nom plus ronflant) qui regroupe les principaux intérêts : population (particulièrement remuante), syndicats, guildes et corporations, groupes mafieux et pirates, mercenaires, etc. Aussi curieux que cela puisse paraître, la planète n'a pas la réputation d'être un monde invivable, mais il est déconseillé d'y aller sans un sérieux parrainage et un armement dissuasif.

L'ARLAURIËNTUR

L'*Arlauriëntur* est un abus de langage. L'ensemble de la nation était appelé *Eltarandor* ; *Arlauriëntur* représentait un des trois conseils gouvernants.

Géopolitique

L'*Eltarandor* était divisée en « couronnes » (*Elsantiri*, sing. *Elsantir*), par leur importance et leur éloignement des centres. La Première couronne (*Elminsantir*) était composée des planètes-mères des différentes cultures composant l'*Arlauriëntur*. Les planètes de la Deuxième couronne (*Elsinsantir*), ont été colonisées dans les premiers millénaires de l'expansion, avant la Guerre. La Troisième couronne (*Elcirsantir*) comptait dans ses rangs les mondes les plus lointains et les nations alliées.

Système politique et social

L'*Eltarandor* était gouvernée par une direction collégiale, composée de trois

conseils distincts (*Ēnturi*) : l'*Arlauriēntur* (politique), le *Dagarēntur* (militaire) et le *Varsiēntur* (économique).

La société comptait trois classes, assez ouvertes et mobiles. Les Dirigeants (*Arantari*, sg. *Arantar*) en étaient les décideurs. Les Seigneurs, qui dirigeaient une province, formaient un groupe à part : ils assignaient offices et charges aux autres Dirigeants. Les Libres (*Erbelain*, sg. *Erbelen*) formaient le gros de la troupe, la classe moyenne, du simple artisan ou agriculteur, jusqu'au chef d'entreprise. Tous ces gens n'avaient qu'une responsabilité très limitée et étaient subordonnés à un *Arantar*.

Enfin, les non-Libres (*Siserbelain*, sg. *Siserbelen*), parfois considérés comme des esclaves par des historiens terriens un peu trop sur leur truc, formaient une classe de domestiques. Ils n'étaient pas employés à des travaux pénibles (il y avait des machines, pour ça) ; la plupart étaient du personnel de maison, le plus souvent intégré à la cellule familiale. Ils jouissaient des mêmes droits que les autres citoyens, si ce n'est celui de disposer d'eux-mêmes.

L'armée (*Sildagarin*)

Dérivée du système atalen, basé sur le volontariat et assorti d'incitatifs sociaux importants, elle comportait trois types de forces : les garnisons planétaires (*erdagarini*, sg. *erdagarin*) chargées de la défense des systèmes solaires et du maintien de l'ordre social ; les forces interstellaires (*eldagarini*), patrouillant les zones inexplorées ou peu sûres et pouvant agir un

peu partout dans la Sphère en cas de problème ; et les réserves (*hwerdagarini*), c'est-à-dire des combattants entraînés, mais menant une vie normale jusqu'à ce qu'on ait besoin d'eux.



ORGANISATIONS TRANSNATIONALES

Note : cette liste n'est qu'un panorama ; elle est loin d'inclure toutes les organisations non-étatiques de la Sphère.

Je suppose que vous l'aviez compris, mais je préfère être sûr...

toutes les nations terriennes sont entrées en bloc quasi-compact au Cepmes entre 2101 et 2105. En fait, tout est dans le terme « disposant de »...

Le RPF et l'Union sacrée talvarid sont deux cas spéciaux, puisque l'un n'est pas officiellement une nation reconnue, puisque sans territoire (si l'on excepte l'ambassade d'Asgard), alors que la seconde n'a accès à la Sphère que par d'autres nations. Il y a aussi un certain nombre d'observateurs, qui peuvent assister aux débats et s'adresser aux Conseils, sans pour autant avoir le droit de vote. Parmi ceux-ci, on compte le clan Maygran et l'Union populaire *hjangdri*.

CONSEIL ÉCONOMIQUE, POLITIQUE ET MILITAIRE DES ÉTATS DE LA SPHÈRE (CEPMES)

Après plus de 3500 ans d'existence, l'honorable institution reste encore, pour le commun des mortels, quelque chose de flou, de mal défini et d'incroyablement bordélique. C'est peut-être parce que le Cepmes est quelque chose de flou, mal défini et incroyablement bordélique.

terres, de la République eyldarin et du Rowaan Powerforce.

En gros, de Gaulle l'aurait appelé « le machin », la Suisse aurait obstinément refusé d'en entendre parler et son efficacité aurait fait rire n'importe quel fonctionnaire soviétique. Cependant, et malgré le fait que tout le monde veut tirer la couverture à soi, le Cepmes représente une force de cohésion.

Les Conseils

Dans son appareil politique, le Cepmes est composé de trois Conseils, ou Chambres. C'est au **Conseil législatif** qu'il revient de mettre au point les différents projets de lois, qui sont habituellement proposés par les représentants des États membres. Le vote se fait à une majorité de 75,1% des membres totaux. Chaque État a droit à deux représentants au Conseil législatif.

Le **Conseil décisionnaire**, appelé aussi la Cour stellaire (ou « Cour des miracles », à cause de quelques décisions passées), est un tribunal chargé de juger les litiges internationaux. Il siège 24 heures sur 24 ; chaque État fournit trois jurés, chacun d'entre eux siégeant deux fois quatre heures chacun dans la journée.

Enfin, c'est au **Conseil exécutif**, comprenant un représentant par

HISTORIQUE

Le Cepmes est né en -1368 de la volonté commune des Siyani et des Karlan d'enquiquiner l'*Arlauriëntur eyldarin* en créant une institution supranationale. Il s'est transformé, au fil des siècles, en un organisme parlant d'une seule voix pour les peuples de la Sphère – en théorie, tout au moins.

En pratique, c'est une sorte de fédération d'États, ainsi qu'une administration bureaucratique qui aimerait bien avoir son mot à dire sur toutes les activités politiques de la Sphère. Ce qui devient difficile lorsqu'il s'agit, par exemple, de mettre d'accord des représentants du Haut-commandement karlan, de la Fédération des hautes-

ORGANISATION

Le Cepmes siège à Tara Fantirëa, cité principale de Fantir. Il est difficile de le rater : il se trouve sous « La Boule », une coupole de 1 km de haut et 15 km de diamètre à sa base.

Membres du Cepmes

Selon les textes actuels, peut entrer au Cepmes, toute nation disposant de la technologie suffisante pour accéder à Fantir. Simple. Tellement simple que, même si techniquement seuls les HIGHLANDERS et l'Alliance nord-atlantique avaient la propulsion hyperspatiale,

État membre, de faire respecter les législations et appliquer les décisions du Conseil décisionnaire. Pour cela, il commande un certain nombre de Commissions et d'Agences (la différence est que les agences ont des pouvoirs d'action). C'est au Conseil exécutif que sont rattachés, à de rares exceptions près, les différents organismes annexes au Cepmes.

Représentation et fonctionnement

Si, avant le Choc terrien, le système de représentation ne posait pas trop de problèmes, les grandes nations se sont brutalement aperçues, avec l'arrivée d'Israël ou Copacabana, qu'elles avaient autant de poids que des poussières cosmiques de 10 millions d'habitants. Il y eut de longues palabres, qui ont abouti à l'intégration de toutes les nations terriennes (à part celles des Caraïbes, qui n'ont pas daigné répondre dans les temps), la réunion des NAUS en une seule nation et la division du groupe des planètes indépendantes en trois alliances.

La bureaucratie du Cepmes est une industrie gigantesque ; il y a des planètes dont la population est moins importante que le Bureau des finances... Fantir étant une planète siyansk, ce sont principalement des Siyani et des Snivels qui forment le corps des fonctionnaires. Autant dire que le côté kafaïen des administrations prend ici des proportions épiques !

La bonne nouvelle est que, quelles que soient les conditions, le travail de l'administration se fait. La légendaire inertie du fonctionariat est autant sa faiblesse (il est impossible de changer les choses) que sa force (elle ne s'arrête jamais) : même au plus fort des bombardements de l'*Arlauriëntur*, les circulaires circulaient et les formulaires étaient formulés. L'intendance suit et l'administration ne lâche pas.

Les finances proviennent en partie des cotisations des États membres, basées sur un calcul effroyablement complexe tenant compte de la richesse, la productivité et le potentiel de développement, plus quelques variables aléatoires pour faire joli. Quant à savoir quelle proportion exacte vient effectivement de ces cotisations, les avis diffèrent : les chiffres officiels parlent de 75%, d'autres de 10%. La différence s'explique par la gestion des comptes, confiée à une Commission financière dont les rapports annuels sont tortueux et bourrés de termes techniques à double sens et d'échafaudages alambiqués.

Le principal problème du Cepmes est son impuissance dès qu'un des États se désolidarise du reste de la Sphère : il ne reste dans ce cas qu'à déclarer les désormais habituelles mesures de rétorsion économique. Autant dire que si ça peut faire peur à des petites nations, la Fédération des hautes-terres (au hasard) s'en brosse les falaises avec un séquoia adulte.

La Force d'interposition

Les prémices et les bases légales de la Force d'interposition remontent à la coalition informelle qui avait défendu Fantir en -641. Les idioties des HIGHLANDERS ont fini par pousser à la mise en place d'un corps militaire indépendant et permanent. Les bases légales étant souples (certains diront « inexistantes »), cela n'a pas posé de problème – jusqu'à la première intervention, le 19 mars 2147.

Les États-membres se sont alors aperçus qu'il existait désormais une force militaire qui pouvait s'interposer dans tous les conflits possibles et imaginables et leur rendre la vie impossible. Ainsi, en 2148, une large coalition emballa la Force d'interposition dans une

série de procédures complexes : elle ne peut plus intervenir qu'à la demande expresse d'une nation, lors d'une attaque militaire d'un tiers, et ce dans les dix jours suivant l'attaque. Ainsi, les Guerres corporatives ont été considérées comme des troubles intérieurs et, lors de l'attaque de Presidium, il fallut trois semaines au Conseil de la Frontière pour prévenir le Cepmes.

La Force d'interposition est constituée d'anciens militaires de carrière, avec au minimum dix ans de service actif dans une unité d'élite. Le commandement a été presque toujours confié à des Terriens, très appréciés pour leur « professionnalisme » – à savoir leur manque d'états d'âme quand il s'agit de tirer sur des congénères. Le Cepmes peut aussi mander un État-membre pour des opérations ponctuelles de maintien de la paix. Ces troupes sont alors placées sous le commandement de la FI et considérées comme telles, avec quelques restrictions quand à l'usage de la force.

Le Corps des explorateurs spatiaux

Conçu au départ (vers -400) comme une simple agence chargée de rassembler les données sur les différentes planètes avec lesquelles on avait perdu tout contact, le Corps des explorateurs spatiaux a longtemps végété dans un état proche de la mort clinique ; sa version actuelle date de 2268. Il est constitué en grande partie de personnel de vaisseaux spatiaux (ingénieurs, techniciens, pilotes, etc.), plus des scientifiques et des archivistes, et enfin une petite portion de militaires, souvent venus de la Force d'interposition.

Le Corps a dans ses archives la trace d'une grande partie des anciennes possessions de l'*Arlauriëntur* : une vingtaine de sites dont on ne sait pas

vraiment pour certains s'il s'agit de planètes, de stations ou d'avant-postes. Le problème n'est pas tant de les trouver, mais d'y aller : beaucoup de ces endroits sont constellés de dispositifs de défense et des mines spatiales. Une douzaine de vaisseaux ont déjà ainsi été perdus.

C'est un organisme encore sous-financé et qui ne peut pas lancer autant d'expéditions qu'il ne l'aimerait. Il a récemment commencé à employer des pilotes ou des sociétés privées pour retrouver les planètes, avec bien évidemment des « primes à la découverte » en argent ou en nature, elle se poursuit toujours depuis 2287, avec pour l'instant de maigres résultats, mais pour des coûts limités.

Interpol

L'*Interstellar Criminal Police* n'est pas une idée nouvelle. Dès la fondation du Cepmes, les différentes organisations de maintien de l'ordre et de la paix sociale de la Sphère avaient déjà fait cause commune pour la poursuite des criminels dangereux. Elles avaient constitué une grande base de données pour permettre un suivi optimal des affaires d'une planète à l'autre.

Le Choc terrien a précipité un peu les choses, en amenant encore plus de criminels et encore plus de méthodes tordues pour courber la loi. La forme actuelle de l'ISCP fut créée en 2163 : c'est une agence internationale de lutte contre la criminalité, tant au niveau informatif qu'à un niveau plus actif.

Interpol a acquis, avec les années et les actions, de plus en plus d'indépendance, au grand dam de certains. Elle veille à faire respecter un semblant de loi là où il n'y en a pas (notamment dans l'espace et sur les planètes du Cepmes, voir plus loin) et à traquer les criminels internationaux.

Croix-Rouge internationale

La Croix-Rouge internationale a connu des fortunes diverses : récupérée au XXI^e siècle par l'Église chrétienne, c'est une organisation qui coordonne les soins et l'assistance aux populations dans le besoin ; elle a aussi une branche plus scientifique, qui surveille l'état sanitaire de la Sphère en général.

Elle a été « offerte » au Cepmes, comme une preuve des idéaux terriens d'assistance et de secours. Au vu des sommes englouties chaque année par l'organisation, des esprits chagrins doutent qu'il s'agisse d'un cadeau, mais le fait est que la Croix-Rouge a, de tous les organes du Cepmes, la meilleure image auprès de la population. Le nom « Croix-Rouge » n'est d'ailleurs pas son nom officiel originel, mais une survivance, qui a fini par devenir officielle, d'ailleurs.

LE CEPMES-NATION

Le Cepmes est-il une nation ? Il contrôle au moins une planète : Fantir. Il contrôle aussi un certain nombre de mondes sur lesquels il y a un gouvernement de tutelle, en attendant une procédure d'autodétermination, comme sur les planètes redécouvertes.

Mais alors, le Cepmes a-t-il le droit de siéger au Cepmes ?

Bon, c'est un peu plus compliqué que cela. Il faut dans ce cas comprendre le Cepmes comme administrant des territoires au nom de toutes les nations de la Sphère. Mais là encore, les textes de lois sont très vaporeux, quand ils ne sont pas inexistantes ou contradictoires.

Fantir

Fantir est administrée par une Chambre des représentants, élue par la population résidente. Cette Chambre rend des comptes sur certains points au Conseil exécutif du Cepmes, auquel

s'ajoute pour l'occasion des observateurs de la Guilde marchande siyansk, qui n'a pas perdu tous ses droits sur la planète. La Chambre a néanmoins une grande autonomie sur nombre de sujets.

Fantir est réellement un cas à part dans la Sphère, car si elle a tout de l'État indépendant (un gouvernement, une économie propre et des forces de police non négligeables), elle est néanmoins sous la tutelle, du Cepmes d'une part, et de la GMS pour une part moins grande.

Les planètes sous tutelles

Il y a pour le moment sept planètes dans la Sphère qui sont sous tutelle du Cepmes : Elliani, Varkan, Alleari, Dor Cillian, Jeris-Arag, Belgast et Cirvanil. Ce sont pour la plupart des mondes découverts récemment, en attente d'un vote d'autodétermination. Bien que permettant d'éviter invasions et autres incorporations plus ou moins de force, cette législation est assez mal vécue par les planètes visées ; s'ils ne forment pas carrément une coalition anti-Cepmes, ces mondes resteront sans doute indépendants à l'issue du vote.

Il arrive parfois que ce ne soit pas le Cepmes lui-même qui se charge de la tutelle, mais un État qui agit alors sous mandat, un peu comme avec la Force d'interposition. C'est notamment le cas sur Alleari, qui est sous la férule de la Confédération européenne, ainsi que Jeris-Arag, chaperonné par les Ligues atlani.

Une exception notable est Elliani, petite planète non loin de Fantir, qui appartenait autrefois à la GMS. Cette dernière n'a rien trouvé de mieux pendant la fin de l'*Arlauriëntur* que de l'abandonner, purement et simplement. Les notables ont alors appelé le Cepmes à l'aide, qui depuis gouverne la planète d'une manière « temporaire » (depuis 3000 ans), en attendant que quelqu'un veuille bien la reprendre. La Fédération des hautes-

terres s'est bien proposée, mais tout le reste de la Sphère a dit « non ! ».

Les « Frontalières » du Cepmes...

Dor Alcarda et Eredlar, deux planètes situées dans la Frontière, sont depuis 2241 sous un gouvernement de tutelle. À peu près dans la même position qu'Elliani, c'est-à-dire séparées de leur État-mère par la quasi-disparition de celui-ci, elles ont été reprises par le Cepmes. Celui-ci a fait tout son possible pour remettre en état l'économie des deux planètes – et y est même si bien parvenu que les autochtones refusent depuis d'élire le moindre gouvernement autonomiste.

La situation est ennuyeuse pour le Cepmes : les deux mondes sont maintenant économiquement stables et même plutôt prospères ; de fait, la présence du Cepmes ne se justifie plus, d'autant que la FEF a réclamé le retour de ses enfants en son sein. Mais la population indigène, face au chaos de la Frontière, préfère encore être sous domination étrangère et en bonne santé que libre et malade.

Le dilemme s'accroît encore quand on sait que toutes deux possèdent certaines industries stratégiques, qui fournissent équipement et services aux différents organismes du Cepmes, sans compter une source de revenus non négligeable.

Les territoires administrés

Il y a aussi, au sein de certaines planètes, souvent dans des zones de conflits, des portions de territoire qui sont administrés par le Cepmes. Ce sont des zones démilitarisées, pour des raisons humanitaires (centre de population important) ou économique (site vital : champs pétrolifères, mines diverses, etc.). Leur situation est là encore temporaire, les terres étant restituées à leur pays d'appartenance à la fin du conflit.

C'est notamment le cas de plusieurs zones sur Alt, qui ont été mises en

place lors du retour des Talvarids engagés pendant la Première guerre stellaire et qui, depuis l'invasion highlander, servent de postes d'observation et de centres de distribution pour l'assistance aux populations déplacées par le conflit.

La « nationalité Cepmes »

Toute personne naissant ou habitant pendant plus de vingt ans sur Fantir ou sur une planète administrée par le Cepmes obtient automatiquement un passeport du Cepmes. Pour un territoire administré, lorsqu'il devient, ou se rattache à, une nation indépendante, les citoyens Cepmes perdent ce passeport au profit de celui du nouvel État ; il n'y a pas de double nationalité possible avec un passeport du Cepmes.

ALT

La planète-mère des Talvarids est officiellement une planète du Cepmes. Dans les faits, elle ne comptait, avant l'invasion highlander, qu'un petit nombre d'avant-postes et de stations orbitales.

Aujourd'hui, la situation est plus floue : l'Union sacrée talvarid revendique la planète pour elle, les Highlanders (en fait, surtout les clans talvarids à qui ils sont alliés) aussi, certains groupes mercenaires

exercent un contrôle de fait sur quelques secteurs et le Cepmes a renforcé massivement sa présence.

Aujourd'hui, Alt a un statut similaire aux planètes sous tutelle. Cependant, la situation y est telle qu'elle est une classe à elle toute seule.

QUESTION IDIOTE : LE CEPMES FAIT-IL L'UNANIMITÉ ?

La réponse, disons-le tout de suite, est non. Depuis la Guerre stellaire, les Eylidar méprisent le Cepmes, à qui ils reprochent sa trop grande rigidité (en même temps que son manque d'efficacité réelle) et dont ils ont tendance à ignorer les règlements quand ça les arrange.

D'ailleurs, celle-ci leur rend bien : la dernière trouvaille pour enquiquiner les Eylidar consiste, depuis 2101, à changer les anciens standards eyldarin par des nouveaux, de préférence d'origine terrienne. C'est ainsi que sont nées les idées de monnaie unique (le Crédit), de langue universelle (l'anglais galactique), de nouvelles unités de temps, de distance, etc.

Bien que cela ressemble à une tentative de culturicide, les Eylidar se sont mollement écrasés, à de rares exceptions près. Il faut dire que cette « déseyldarinisation » n'a pas été jusqu'à présent d'une efficacité redoutable.

LES TIGRES VOLANTS

(FLYING TIGERS ENTERPRISES)

De toutes les organisations de la Sphère, les Tigres volants sont sans aucun doute le prototype de la bande de fous, moitié mercenaires, moitié redresseurs de torts, formés en compagnie marchande pour que ça fasse mieux sur la carte de visite.

C'est aussi en passe de devenir un exemple de ce qui se passe lorsqu'un

modèle utopique est rattrapé par le monde réel.

HISTORIQUE

En 1940, le général français Georges-Louis Chenal crée les « Flying Tigers », une compagnie mercenaire, pour lutter

contre le Japon. Montée avec des fonds américains et des infrastructures françaises, cette compagnie permet aux USA d'aider leurs alliés chinois tout en restant officiellement neutres.

Après la guerre, les Tigres volants deviennent une compagnie de transport, tout en gardant une puissance militaire et des liens serrés avec les services secrets américains. On la retrouve dans nombre de conflits locaux, avant de disparaître avec la Troisième guerre mondiale.

Elle renaît dès 2099 sous le nom de Flying Tigers Enterprises, et se sert de ses activités commerciales pour faire de l'espionnage industriel et militaire pour le compte de l'Alliance nord-atlantique. En 2110, elle est la première compagnie terrienne à se lancer dans le fret interstellaire, ce qui lui donne un financement suffisant pour s'émanciper des services américains.

Elle se frotte à la Fédération des hautes-terres qui, en 2124, la désigne comme responsable de la destruction de plusieurs de leurs bases (en fait, les Tigres volants ravitaillaient les rebelles qui, eux, faisaient sauter les bases). On trouve le nom de la compagnie plusieurs fois associé à la mise en place de maquis rowaans.

Mais c'est dans la Frontière que les Tigres volants trouvent leur plus gros marché : conflits locaux, puis expéditions highlanders, puis les transports dangereux. En 2213, les Tigres volants intègrent la Coalition mercenaire qui défend la FEF et surtout, en 2240, deviennent le fournisseur officiel de la Croix-Rouge.

En 2300, la compagnie continue à assurer des transports de fret d'un bout à l'autre de la Sphère et à fournir des mercenaires – avec une nette préférence pour tout ce qui peut enquiquiner les Highlanders.

ORGANISATION

Comme mentionné, il y a deux facettes à cette compagnie : le transport de marchandise, principalement interstellaire, et les activités mercenaires. Difficile de dire laquelle prend le pas sur l'autre, voire même, suivant les endroits, laquelle sert de couverture à l'autre... Si, officiellement, les deux activités sont le fait de la même compagnie, il y a deux cultures d'entreprise différentes. Entre mercenaires (« *grunts* ») et commerciaux (« *suits* »), c'est clair : on n'est pas du même monde.

La holding mère, FT Holding, inc., se trouve basée sur le vaisseau USS Liberty ; elle a donc un statut d'extraterritorialité qui agace beaucoup de monde, à commencer par le Cepmes. L'absence d'impôt est un avantage très relatif, car amplement compensé par les frais d'entretien du siège central.

La FTH regroupe trois compagnies : Flying Tigers, inc., qui est la compagnie mercenaire (basée elle aussi sur le Liberty, mais avec un siège opérationnel à Caramer Laeralis) ; Flying Tigers Enterprises, dont le siège se trouve à Tara Fantirëa et qui regroupe les activités de transport ; et FT Financials, qui gère tous les aspects pécuniers de la holding depuis Utopia, une cité corporatiste non loin du starport de Brest/Pointe-de-Bretagne.

Sans avoir été totalement coupés, les liens entre les Tigres volants et l'Alliance nord-atlantique apparaissent aujourd'hui comme bien ténus. Sans les subsides conséquents qui tenaient la compagnie à flots dans le passé, les gouvernements ont moins de moyens de pression. Cependant, les amitiés restent ; idéologiquement, les Tigres volants n'ont jamais été très loin des positions américano-européennes et ils ont toujours une dent contre les Highlanders.

Transports

La Flying Tigers Entreprises peut se targuer d'avoir une des flottes les plus modernes de la Sphère ; les mauvaises langues disent que c'est parce qu'ils cassent beaucoup de vaisseaux. Ce n'est pas tout à fait faux, mais c'est à rapprocher de la spécialité de la compagnie : les « transports sensibles », cargaisons et/ou destinations dangereuses (notamment la FEF).

Solidement implantée dans la Frontière, la compagnie est une des deux seules à proposer des liaisons régulières avec tous les mondes de la FEF. Elle a aussi réussi à décrocher le marché de l'aide humanitaire en devenant fournisseur officiel (et unique) de la Croix-Rouge internationale. Elle peut bien sûr compter sur les vaisseaux de sa flotte mercenaire pour escorter ses convois.

Mercenariat

Au départ une organisation paramilitaire bien sérieuse, les Tigres volants ont viré au cours des deux cents dernières années au bordel (presque) complet. La faute aux *Tigres de la Frontière*, une série de romans devenus une série télévisée très populaire, qui a fait des Tigres volants une icône populaire et romantique. Même si tout le monde nie en bloc, on soupçonne qu'il s'agit d'une opération de communication. Ça a malheureusement très bien marché, surtout chez les Eyldar et les Terriens, qui ont vu là un des derniers bastions de l'Aventure.

L'afflux massif de cas sociaux idéalistes a provoqué une série de révolutions au sein de la compagnie. Les uniformes, qui n'étaient « pas cool » et les officiers de la vieille garde, pour à peu près les mêmes raisons, ont été les premiers à se retrouver contre le mur. Alors que tout le monde s'attendait à une reprise en main musclée, les

Guerres corporatives ont envoyé tout ce petit monde au front. Contre toute attente, ces touristes s'avèrent presque aussi efficaces que leurs prédécesseurs – et en tout cas mieux accueillis.

Au final, les Tigres volants ont gardé grades et hiérarchie militaire, qui servent principalement à déterminer la feuille de paie à la fin du mois. Elle a par contre radicalement modifié sa politique concernant la discipline interne et le port de l'uniforme, entre autres, laissant aux officiers et sous-officiers toute latitude pour régler les problèmes comme ils l'entendent ; l'essentiel est que les missions soient accomplies dans les temps et dans les budgets.

GUILDE INTERGALACTIQUE DU COMMERCE (GIC)

[EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE]

De fondation relativement récente, la GIC est la petite bête noire qui monte dans les compagnies de transport interstellaire. C'est l'archétype du trust terrien qui se lance sans état d'âme à la conquête de la Sphère, bousculant l'ordre établi et parvenant même à donner des leçons de *realpolitik* aux Siyani.

HISTORIQUE

La GIC est née de la fusion des Transports siyansk internationaux et du méga-trust terrien Trans-World Inc. en 2117 – fusion qui fit à l'époque à peu près autant de bruit qu'un *Monsters of Rock* pendant un congrès de mimes.

Les premiers avaient à leur actif le déclenchement de cinq des dix-sept Guerres mondiales siyansk, plus d'innombrables escarmouches. Des gens avaient fini par s'énerver et la compa-

gnie était alors au bord de l'asphyxie. De son côté, Trans-World Inc. multinationale basée à Paris, s'était taillée une réputation d'agressivité hors du commun (et parfois hors proportion). Deuxième, après les Tigres volants, à se lancer dans le transport intersidéral, elle avait eu l'idée brillante d'engager des mercenaires pour piquer trois cargos à la Fédération des hautes-terres.

La fusion s'est faite dans une atmosphère de franche camaraderie : dans les deux semaines précédentes, il y eut une épidémie de malheureux accidents parmi les cadres supérieurs et plusieurs commissions d'enquête ont commencé à mettre leur nez dans les placards (ceux à squelettes). La légende veut que les deux parties soient venues à la réunion finale avec une centaine de mercenaires ; les négociations ont duré trois jours, non-stop, pour arriver à un accord que personne n'a

jamais vu et dont le peu de détails connus donnent des maux de tête aux économistes les plus chevronnés.

Le premier janvier 2118, la Sphère s'est donc réveillée avec deux dangers publics en moins, mais avec un nouveau monstre sur les bras ; brutal, le lendemain de veille ! Les réseaux siyansk, associés à la redoutable efficacité de la gestion terrienne des problèmes (i.e bang !) ont rapidement propulsé la GIC vers les sommets de sa branche. Attaquée plusieurs fois pour concurrence déloyale (et actes de guerre mineurs), elle a toujours su sortir blanchie de ces accusations grâce aux avocats les mieux payés de toute la Sphère – ainsi qu'aux pots-de-vin les plus faramineux de l'Histoire.

La GIC s'est attirée la haine farouche de toutes les guildes siyansk en général et de la GMS en particulier. Son implantation sur le territoire de cette dernière en 2161, considérée par les milieux économiques comme une véritable provocation, a d'ailleurs failli résulter en un début de guerre corporative. Mais c'est surtout en FEF que le sens des affaires de la GIC prit toute sa signification, par une alliance avec la Dame de fer et d'autres compagnies pirates pendant les Guerres corporatives.

ORGANISATION

Le siège social du groupe GIC est à la fois à Paris et à Fantir, avec une structure holding fantôme sur Thirteen Stars, histoire d'enquiquiner les impôts. Somme toute, à peu près tout a été fait pour limiter les interférences étatiques – et un certain nombre de méthodes originales ont même été inventées à l'occasion.

Le Conseil d'administration est composé pour un tiers de Terriens, un autre tiers de Siyani, plus un dernier tiers incluant des cadres-maison et des « guildes alliées ». Officiellement, Terriens et Siya-

ni contrôlent la GIC de façon équitable, mais on tolère une certaine marge d'erreur pour satisfaire l'aversion des Siyani pour la symétrie. Il en va de même pour le reste du groupe, à part pour les bureaux régionaux (qui prennent ce qu'ils ont sur place). Les querelles de politique interne sont légion et peuvent parfois prendre des tours brutaux ; la GIC a cependant une sécurité interne, la G-Sec, fort diligente pour calmer les esprits.

Outre la GIC, le trust possède aussi un institut financier, la Banque intergalactique du commerce (BIC), une part importante dans le chantier spatial highlander Norway Civilian Spacecraft Inc., trois chaînes de restaurants et deux chaînes d'hôtels. On estime que la GIC emploie douze millions et demi de personnes dans toute la Sphère, incluant les espions et informateurs, mais pas les douaniers et autres fonctionnaires corrompus. Tout compris, c'est la douzième compagnie de la Sphère par son chiffre d'affaire.

La devise de la GIC est « Tout, Partout ! ». Elle s'y tient avec une constance telle que certains Conspirationnistes pensent que la partie « intergalactique » de son nom n'est pas seulement une mégalomanie de publicitaire. Elle possède la plus importante flottille de vaisseaux spatiaux civils de toute la Sphère, avec plus de 7500 unités de toutes tailles. La maison fait un peu tout, mais sa spécialité est le transport rapide. Dans la FEF, elle fait même office de service postal.

LE CLAN MAYGRAN

(PALARAM MAYGRANĒ)

Le clan Maygran est un clan eyldarin très connu (au moins par son nom), puisque c'est plus ou moins eux qui ont le monopole du processus de terraformation des

La GIC assure sa défense par un service juridique à toute épreuve (qui emploie presque autant d'avocats que le Département de la Justice des USA), mais aussi par la G-Sec susmentionnée, qui compte près de 400'000 membres combattants. Ils sont bien équipés, bien entraînés et surtout très bien payés. Employés officiellement pour la protection des marchandises et des locaux de la GIC, il leur arrive aussi de faire des descentes sur des concurrents un peu trop collants ou corriger un intermédiaire (trop) véreux.

L'accord de non-agression et de protection signé avec la Dame de fer, auquel personne (pas même les principaux intéressés) ne croyait lors de sa signature, se révéla des plus précieux lors des Guerres corporatives de 2236 à 2255. On peut dire à l'heure actuelle que si la GIC possède la moitié des stations de ravitaillement de la Frontière et a droit à une quasi-priorité sur le transport de toute marchandise vers, ou de, la FEF, elle le doit bien à la Dame de fer, qui trouve là une source supplémentaire et régulière de revenus et de matériel.

Bien qu'étant en théorie alliés (en tous cas par la bande) au sein de la Coalition mercenaire, la GIC et les Tigres volants ne se font pas de cadeaux au niveau concurrentiel. Cela dit, les deux parties savent qu'elles n'ont rien à gagner dans une confrontation directe ; les taquinerie restent donc dans les limites de la bienséance.

planètes. En d'autres termes, s'il y a tant de mondes terraformés dans la Sphère, c'est le fait quasi-exclusif du clan Maygran – qui en est très fier, d'ailleurs.

HISTORIQUE

Les origines de ce clan remontent à près de 10'000 ans. À l'époque le clan était une petite famille des plus remuantes – un peu trop, puisque ses membres ont été désignés comme responsables de la première grande catastrophe spatiale de l'histoire eyldarin. Le clan a été alors condamné à l'exil – autant dire une condamnation à mort.

Une vingtaine d'Eyldar étaient partis sur un vaisseau plus qu'expérimental ; 500 ans plus tard, une centaine de personnes et une trentaine de vaisseaux réapparaissent. Avec en prime un nouveau monde : LaynĒ, première planète terraformée. La peine d'exil fut annulée, mais le Clan est resté nomade et a continué à terraformer, sa flotte s'enrichissant au fur et à mesure pour devenir une des plus grandes de la Sphère.

Actuellement, les Terriens sont leurs meilleurs clients : le gouvernement européen a commandité en 2150 une coopération technique sur la terraformation de Venus (la transformation de l'atmosphère est en cours) et les NAUS ont eux commandé en 2240 la terraformation de Mars. Certaines rumeurs affirment que la Fédération des hautes-terres négocierait celle de Titan. Le Vatican, enfin, a acquis en 2288 une planète terminée, Eden (localisation inconnue) ; les premiers colons devraient débarquer en 2300.

ORGANISATION

Le clan Maygran est dirigé par onze personnes : les *Mincyriani* (sg. *Mincyryan*, « premiers navigateurs »), qui firent tous partie du groupe originel. Ils commandent les capitaines (*Cyrbir*, fém. *Cyrbiel*, pl. *Cyrbirin/Cyrbiali*) qui chacun dirigent un vaisseau. L'organisation d'un vaisseau donné est très variable, suivant les capitaines et les vaisseaux.

Au sein du clan, il y a « Ceux des vaisseaux » (*Elencien*, fém. *Elenciel*, pl. *Eleniciani/Elenciali*) et « Ceux qui errent » (*Bandras*, fém. *Bandryn*, pl. *Bandreis/Bandrini*). Les premiers font la terraformation elle-même, les seconds cherchent du matériel génétique. On les trouve dans tous les lieux où la vie peut exister : des plaines radioactives de Chine aux profondeurs de la jungle d'Alt.

Le clan est environ constitué à 80% d'Eyldar, le reste étant des Atlani et des Ataneyldar. Le clan n'ayant pas connu les troubles de la Révolution, on devine aisément que le climat est plutôt conservateur. De fait, il est très difficile d'intégrer le clan Maygran ; le fait que le clan garde jalousement ses secrets et soit particulièrement paranoïaque sur ce point n'aide pas.

À l'achat, les mondes sont fournis avec une garantie de cinq *lieni* (720 ans). Durant ce laps de temps, le clan a un droit de regard sur l'administration technique et écologique du monde. Les problèmes politiques sont laissés au client et, en cas de litige, au Cepmes. Le paiement est généralement très complexe, et peut s'étendre sur plusieurs siècles.

Le clan est considéré comme une entité séparée de la République eyldarin, même s'il entretient des rapports privilégiés et un certain nombre d'alliances avec celle-ci, notamment dans le domaine des banques génétiques. Ses vaisseaux battent le pavillon du clan, qui a ses propres ambassadeurs et possède le

statut d'observateur au Cepmes, bien qu'il ne se mêle que très rarement de politique. D'une manière générale ses rares avis sont écoutés très attentivement ; après tout, personne ne veut voir sa planète terraformée une deuxième fois.

MOYENS

La flotte Maygran compte actuellement près de 150 vaisseaux, allant de la petite estafette d'observation à la *Battlestar* reconvertie ; le clan possède même quelques unités karlan. D'une manière générale, les engins sont robustes et les équipages, qui sont généralement nés à bord de ces vaisseaux, très bien entraînés et très motivés. Si la plupart des engins du clan ne sont pas à proprement parler armés, ils sont équipés pour faire changer d'orbite des astéroïdes de glace ou pour faire sauter un satellite gênant. Il n'y eut que la Dame de fer, en son temps, pour avoir l'idée stupide d'attaquer un convoi du clan (et y gagner un bloc de 1500 tonnes de glace incrusté dans le flanc), lequel clan méprise lourdement cette même Dame de fer depuis sa participation à la destruction de Presidium.

Le clan considère la terraformation de l'univers comme un devoir, celui de répandre la vie dans la galaxie. Il semble certain qu'il ait une ou deux planètes de réserve déjà terraformées et qui n'attendent qu'un acheteur. On ignore le volume exact de sa fortune, mais même les Siyani la considèrent avec respect.

le moyen sûr et classe pour acheter des choses qui font mal, c'est Cash & Kill.

HISTORIQUE

L'origine de Cash & Kill remonte aux années 1950 sur Terre. Puisant probablement dans les stocks gigantesques de matériel de guerre hérités de la Deuxième guerre mondiale, Cash & Kill est déjà la source d'approvisionnement préférée des terroristes, révolutionnaires et milieux criminels divers. D'une discrétion exemplaire et suivant pas à pas les technologies les plus pointues, Cash & Kill est alors l'interlocuteur indispensable pour les petits conflits comme pour les guerres majeures – sans que son nom n'apparaisse jamais dans des archives officielles.

La fin de la Troisième guerre mondiale ne fait que ralentir ses activités, en désorganisant temporairement ses structures de distribution. Les nombreux conflits des Années d'Ombre continuent à alimenter Cash & Kill, et réciproquement. Elle rachète des usines, les refondant en fabriques d'armement sous diverses couvertures. Des bureaux informatisés fleurissent dans différents coins de la planète, un nouveau contingent d'informateurs et de contacts est recruté : Cash & Kill regagne calmement son piédestal.

Selon les sources du FBI, le réseau approvisionne la Ville libre de Copacabana, les maquis rowaans, ainsi que les Commandos *Exodus* d'Israël et l'insurrection armée en Scandinavie. Ils ont aussi des antennes en Amérique du nord, à qui on doit sans doute le succès des Guerres de sécession américaines. Ce n'est que vers 2090 que le grand public apprend d'ailleurs l'existence – souvent assimilée d'ailleurs à une légende – de ce réseau gigantesque.

Cash & Kill arrive à l'âge de l'espace avec le but avoué d'agrandir sa sphère

CASH & KILL

{« VOUS PAYEZ, NOUS FOURNISSONS ! »}

Si vous voulez acheter des armes, vous pouvez aller au supermarché (si vous êtes en Amérique du nord), chez un armurier, ou aller voir le punk sega du

coin de la rue. Mais soit le choix n'est pas terrible, les formalités administratives un peu pénibles, ou alors les risques d'arnaque considérables. Aujourd'hui,

d'influence à toute la Galaxie. À ce niveau-là, l'organisation a rencontré pas mal de problèmes de concurrence, dus notamment aux Guildes *siyansk* – chacune ayant une section « trafic d'armes » et entendant ne céder le monopole à personne, surtout pas à des petits blancs-becs de Terriens fraîchement arrivés. Mais le réseau a su faire face, tout en préservant sa réputation de discrétion : on ne sait pas réellement de quelle manière, mais Cash & Kill a réussi à se faire suffisamment d'amis et d'alliés dans la Sphère pour que personne n'ose s'attaquer directement à eux.

ORGANISATION

Le business principal de Cash & Kill, c'est la vente d'armes. Cela implique tout ce qu'on peut trouver sur le marché de la Sphère en matière d'armement, du poing américain à la *Battlestar* d'occasion (avec une boîte de munitions). Cash & Kill fournit aussi dans toutes les quantités : du derringier au transcontainer de missiles nucléaires, avec comme seule restriction le stock disponible. Autre particularité : tout contrat n'est que ponctuel ; le réseau fournit des marchandises, pas un approvisionnement régulier.

Personne ne sait précisément comment fonctionne l'organisation derrière Cash & Kill ; il semble que ce soit une structure cellulaire décentralisée, reliée par les moyens de communication les plus modernes (notamment par transmission tachyonique), dont on soupçonne qu'il transite par des réseaux corporatifs, voire gouvernementaux. Les cadres de l'organisation sont peu nombreux : à peine une quinzaine de personnes dans toute la Sphère ; beaucoup de choses reposent sur les partenaires locaux, qui souvent communiquent entre eux sans avoir

recours à la « tête ». Les fournisseurs sont multiples, légitimes ou criminels ; beaucoup ne savent pas qu'ils travaillent pour Cash & Kill.

Le système de vente repose sur des principes de prudence et d'anonymat absolu. Le client ne rencontrera que très rarement une personne de Cash & Kill, tout se fait dans des « points de vente » cachés. Ces bureaux sont habituellement décorés avec un luxe de bon goût et équipés d'un terminal couplé à un traducteur électronique, permettant de comprendre les quinze langages les plus parlés de la Sphère.

L'organisation ne vend pas à n'importe qui. Ses informateurs sont habituellement très bien renseignés sur les moyens financiers de l'acheteur éventuel. Autant dire que la sécurité des transactions est quasi-absolue, une action des forces de l'ordre ne résultant au maximum qu'en la chute de la filière locale, qui, après épuration et vérifications, se reformera ailleurs.

Selon les estimations d'Interpol, Cash & Kill emploierait près de 100'000 personnes, informateurs inclus. Toujours selon les mêmes sources, on estime cependant que le « noyau » ne compte pas plus de mille individus dans toute la Sphère, toute l'organisation étant probablement centrée sur la Terre. On sait aussi que le RPF travaille main dans la main avec Cash & Kill, alors que les hypothèses de connexion entre eux et l'Autre voie (q.v.), bien que probables, n'ont jamais pu être prouvées.

LASERVISION/MIND'S EYE

(« WATCH THE WORLD ! »)

Les mass media en général, et la télévision en particulier, sont une de ces inventions terriennes qui ont surpris la

LA LIGUE DES ARMURIERS (PALARAM ANGRANDAËNTÈ)

La Sphère n'a pas attendu les Terriens pour se lancer dans le trafic d'armes ; très tôt, dans ce qui allait devenir la Frontière, plusieurs clans atlani se chargeaient de fournir au plus offrant les moyens de leur propre destruction. Au fil des siècles, les clans finirent par se fédérer et devenir un authentique « clan de l'ombre », autrement dit une mafia à la sauce atlano-eyldarin.

Cependant, ces mêmes Terriens ont forcé le clan à s'adapter à des pratiques commerciales un peu plus sauvage que ce dont ils avaient l'habitude. Plutôt que de lutter, le clan s'est reconverti dans le rare, le spécial, le luxueux ; en un mot : le cher. On ne s'adresse pas à la Ligue pour commander une caisse de grenade ou même des munitions pour *Starstrike* ; on la contacte plutôt pour obtenir une panoplie d'*Angristi*, une *Alkivinar* ou des pièces de moteur hyperspatial pour *Battlestar*.

La grande force de la Ligue, c'est son réseau de contacts : non seulement des vendeurs et des trafiquants, mais aussi des antiquaires, des familles bien introduites, des guildes marchandes peu scrupuleuses et même des artisans de renom. Sans avoir pignon sur rue, la Ligue a suffisamment de goût (et de soutiens bien placés) pour ne pas se cacher – pour qui sait chercher.

Sphère. Pas tant qu'on ne connaissait pas la transmission d'images, d'informations et de divertissements, mais

l'idée de combiner les trois ensemble n'était encore venue à personne.

Des chaînes comme Laservision / Mind's Eye ont aussi apporté le journalisme d'investigation. Les peuples de la Sphère n'avaient jusqu'alors qu'une vague idée de ce que bricolaient leurs gouvernants et, à vrai dire, ne tenaient pas à le savoir. Payer des gens pour mettre leur nez là-dedans apparut une fois encore comme une nouveauté.

Ce n'est pas rien de dire que ce ne fut pas du goût de tout le monde : le Cepmes eut même à examiner une motion pour classer le journalisme comme une activité d'espionnage. Mais c'est comme pour tout : on s'habitue. Même si le journalisme reste une activité majoritairement terrienne, il fait maintenant partie du décor. Certains non-Terriens trouvent même ça amusant.

HISTORIQUE

Mind's Eye est une des premières chaînes de télévision à avoir eu pour ambition de couvrir assez largement l'espace non-Terrien. À l'origine, on trouve une petite station locale de Columbus, Ardanya, fondée par des expatriés terriens vers 1996 et rachetée en 2108 par une équipe américaine et européenne, qui installe bureaux et studios dans les nouvelles Cités franches d'Eridia et loue un émetteur tachyonique. Elle commence à émettre en 2110 vers les nouvelles colonies terriennes et, via des relais régionaux, jusque sur Terre.

On s'est longtemps posé la question de l'origine des fonds initiaux de Mind's Eyes ; au vu de la période, on a longtemps soupçonné des investissements *offshore* du crime organisé, au moment de sa grande débâcle terrienne. Ce n'est probablement pas le cas : cinq des membres fondateurs étaient à la tête de fortunes personnelles considérables. Mais les comptes originels de la compa-

gnie ont subi quelques « coupes sélectives » au cours des déménagements, ce qui les rend particulièrement opaques.

La chaîne doit principalement sa réputation à son action lors de la prise d'Alt par la Fédération des hautes-terres. Une équipe de reportage se trouvait sur la planète lors de l'invasion et, après une évasion, le vol d'uniformes highlanders et le détournement d'un vaisseau rapide, les journalistes annoncent l'invasion, moins de quatre jours après le début des hostilités. Du coup, les Highlanders se font sérieusement montrer du doigt et la Sphère découvre la puissance de la presse.

Le problème principal de Mind's Eye a été pendant longtemps les coûts d'exploitation liés à la retransmission de ses programmes à l'échelle interstellaire. En 2187, Mind's Eye entre dans un « partenariat stratégique » avec Laservision – une des rares compagnies audiovisuelles américaines qui n'appartienne pas à l'un des deux conglomérats, US-Media ou NorAmNet. Ce partenariat a permis aux deux réseaux d'acheter leurs propres antennes, sur la Lune, Asgard, Fantir et Alenia, ainsi que d'obtenir de la bande passante sur d'autres réseaux tachyoniques à de meilleures conditions. Les deux chaînes ont fini par fusionner leur offre en 2201.

ORGANISATION

Laservision / Mind's Eye se retrouvent au sein d'une holding, baptisée Tachyomedia et basée dans les Cités franches d'Eridia. Un arrangement avec la République eyldarin pour l'usage des antennes tachyoniques leur a permis de réduire les charges fiscales. La chaîne est financée à 80% par les abonnements et à 15% par la publicité. Les 5% restants viennent de fonds privés et de mécénat.

Dans les faits, les deux compagnies sont très indépendantes l'une de l'autre,

avec une culture d'entreprise radicalement opposée : Laservision, basée à Los Angeles, est une grosse compagnie, qui recherche l'audience et fait dans les informations en temps réel, le sport et les divertissements bas de gamme. Mind's Eye est installée sur Eridia, avec un réseau de correspondants à travers toute la Sphère ; son administration centrale est un petit noyau, qui travaille plus comme une famille que comme une entreprise. Les programmes de Mind's Eye sont plutôt axés sur les reportages, les documentaires, les débats et les fictions.

Malgré de telles différences, les dirigeants des deux compagnies parviennent à trouver un terrain d'entente. Les experts de la branche ont longtemps pensé que l'une ou l'autre prendrait un jour le dessus ; en un siècle, ce n'est jamais arrivé. On dit souvent qu'elles sont si différentes qu'elles ne cherchent même plus à se comprendre, mais cohabitent chacune dans leur coin.

La compagnie compte 1200 employés, dont 200 sur Eridia et 500 à Los Angeles. Entre son réseau et celui de Laservision, Mind's Eye couvre tout l'espace terrien et atalen, une bonne partie de l'espace eyldarin et une moitié de la Frontière et de la GMS. On dit que même les ports-francs karlan captent certaines émissions...

SERVICES

Mind's Eye est une chaîne à péage ; ses programmes sont cryptés de façon à n'être reçu que par les abonnés qui ont le code idoine. C'est en tous cas la théorie. En pratique, il existe des décodeurs « pirate » à l'efficacité aléatoire, ainsi que des petits malins qui décodent l'image une fois, puis la redistribuent décodée. La compagnie gère le premier problème en restant à la pointe de la technologie et

en changeant suffisamment souvent ses systèmes de cryptage pour décourager les moins persévérants des pirates ; quant au second, il a parfois droit à la visite d'avocats méchants. Mind's Eye plaisante avec beaucoup de choses, mais pas avec son fond de commerce.

Mind's Eye, c'est une chaîne généraliste et une tripotée de sous-chaines thématiques : informations, sport, musique, films, etc. C'est aussi des services interactifs, souvent publicitaires. La plupart des programmes sont accessibles dans les six principales langues terriennes (anglais galactique, chinois, russe, hindi, arabe et espagnol), plus l'atalen ; quelques-uns sont aussi traduits en eyldarin. Des sous-titres sont aussi disponibles pour à peu près tous les langages de la Sphère.

Mind's Eye a été la première à développer une technologie permettant de voir ses images dans les trois formats : holo-animation (holovision), léger relief (3-View) ou image plate. L'abonnement annuel aux émissions de la chaîne coûte 2000\$.

MYSTERYNETWORK

Cette chaîne de télévision privée a été fondée vers 2030 par un magnat de la presse à scandales dans la toute jeune New Jerusalem Republic (NJR ; cf. **États-Unis d'Amérique**). L'aventure a mal tourné, suite à un changement de régime, et le personnel a dû se débrouiller seul. La chaîne, qui avait entre-temps recueilli une

audience non négligeable, réussit à lancer une souscription nationale qui assura son autofinancement. MysteryNetwork est restée une chaîne indépendante jusqu'à son rachat, en 2261, par Intermedia, un consortium particulièrement opaque basé à Singapore.

MysteryNetwork est spécialisée dans le paranormal : elle diffuse principalement des reportages, des documentaires, des fictions, mais aussi de rares émissions de variété et des jeux ; les fictions sont accompagnées d'un gros logo pour éviter les confusions (il y a eu des procès). Néanmoins, MysteryNetwork est loin d'être la télé-tabloïd qu'on peut s'amuser à parodier. Elle compte en ses rangs un certain nombre d'Arcanistes (pas toujours très contrôlés) et d'érudits sur ce genre de choses – ou du moins le prétend-elle – et parvient souvent à des conclusions assez justes sur des sujets brûlants (un peu par bol, ou par instinct, plus que par pure déduction).

Basé à Salt Lake City, NJR, MysteryNetwork entretient un réseau de correspondants locaux, assez dense sur les NAUS : en moyenne deux personnes par État, avec deux rédactions régionales, à Washington DC et Los Angeles. Elle compte un peu moins de personnel en Europe (en tout cinquante personnes, surtout basées à Paris et Prague), une bonne troupe à Copa (une rédaction de douze personnes), et quelques correspondants – rares et souvent clandestins – chez les Highlanders.

née, qui attire toujours les jeunes aventuriers en mal de sensations fortes. Et comme pour les Tigres volants, le réveil est parfois rude pour ces idéalistes.

HISTOIRE

La Dame de fer fut fondée aux alentours de 2005 par un groupe de jeunes Terriens d'Ardanya désœuvrés qui voulaient devenir pirates de l'espace. Les mêmes avaient cependant des contacts et ont découvert, on ne sait comment, une ancienne base spatiale de l'*Arlauriëntur*. Du coup, personne n'a ri lorsqu'on vit apparaître, trois ans plus tard, une archaïque *Battlestar* tout ce qu'il y a de plus opérationnelle, nommée la Dame de fer et garnie d'un équipage de barjots.

En quelques années, la troupe réussit l'exploit de fâcher la République eyldarin avec certaines guildes siyansk et de mobiliser une petite escouade de vaisseaux mandés par le Cepmes pour faire cesser cette douteuse plaisanterie – sans succès. En un petit siècle, la Dame de fer devient une compagnie pirate mineure, certes, mais réputée ; son attitude un peu romantique et débridée lui attira d'ailleurs autant de haine que de sympathie.

Les choses changent avec l'arrivée des Highlanders ; ceux-ci n'ayant qu'un sens de l'humour très rudimentaire, ils envoyèrent leur flotte spatiale purifier un peu l'espace autour de leurs colonies et sur les routes marchandes. Quelques tatannes assez conséquentes plus tard, la Dame de fer disparaît de l'espace. Disparition temporaire : en 2126, la Dame de fer surgit brusquement de l'hyperespace et vaporise les fleurons de la flotte highlander avant que ceux-ci aient réussi à trouver le bouton « Alarme générale ! » La légende veut que Gabriel Fore reçut plus

LA DAME DE FER

(THE IRON LADY)

La Dame de fer est une des organisations les plus controversées de la Sphère. Pirates et terroristes pour les uns, héros

de la liberté pour d'autres ; comme les Tigres volants, la compagnie jouit d'une aura romantique disproportion-

tard un télégramme (chanté) : « Un partout, la balle au centre ! »

En 2211, la Fédération des États de la Frontière, qui servait déjà, depuis un petit moment, de port d'attache à la compagnie, les appelle au secours. La Dame de fer devient alors une compagnie mercenaire au service de la FEF – tout en continuant à piller les différents cargos juteux passant à portée.

ORGANISATION (?)

Un peu à l'instar des Tigres volants, la Dame de fer a une double réputation : c'est un appau à jeunes romantiques désireux s'engager dans une vie d'aventures et de Causes Nobles. Pour le grand public, il s'agit de la lie de la Sphère : déserteurs, condamnés de droit commun, psychopathes, maniaques, extrémistes de tout bord. Pour une bonne partie des habitants de la Frontière, ce sont aussi des héros : ceux qui luttent contre le Méchant Envahisseur.

D'un autre côté, la Dame de fer ne sait pas ce qu'elle se veut non plus : composée de multiples groupes, courants et tendances, elle oscille entre la piraterie de ses débuts, le réalisme économique du mercenariat moderne, plus quelques dérives idéologico-religieuses des plus bizarres.

La Dame de fer est organisée en cinq strikeforces : platine, or, acier, rouge et noire, des plus calmes aux plus excités. Chaque strikeforce comporte des Divisions, qui elles-mêmes sont composées de Groupes ; il existe aussi des groupes indépendants au sein des strikeforces, et des divisions rattachées à aucune strikeforce, histoire de compliquer encore le tableau. Le nom des divisions et groupes est souvent inspiré par un groupe de rock (généralement de métal, parce que c'est ce qui sonne le mieux).

Il existe, au sein de la Dame de fer, plusieurs rangs : Suivant (la base), Chevalier, Leader, Prince et Seigneur (réservé aux dirigeants de la Compagnie). Ces titres sont attribués pour récompenser des réussites, des actes de bravoure – ou de dinguerie spectaculaire, voire même des deux. Il n'y a pas de hiérarchie dans ces titres : un Leader ne donne pas le droit de donner des ordres à un Chevalier ou un Suivant ; ces titres sont plus des titres de chevalerie que des grades. L'organisation ne reconnaît que les responsables des différents groupes et sous-groupes – même si au sein des unités, une hiérarchie plus conséquente peut se créer.

Au final, la Dame de fer est une organisation gigantesque (les plus enthousiastes parlent d'un million de personnes), composée d'une flopée de cellules qui parfois se font la gueule, éparpillées sur une surface gigantesque (rien que la Frontière, c'est pas loin de 100 AL). L'énergie nécessaire pour que ce ne soit pas l'entropie totale est énorme (l'état entropique est déjà bien avancé). Régulièrement, certains groupes font des bêtises dans leur coin, ce qui nécessite des reprises en main plus ou moins musclées.

Les nouveaux membres de la Dame de fer sont, comme ceux d'autres groupes mercenaires, d'ailleurs, priés d'amener avec eux leur matériel en même temps que leurs divers talents.

À remarquer qu'au cours de ces cinquante dernières années, ce qui n'était qu'une bande de pirates particulièrement dangereux (ce qui n'est déjà pas mal) est devenue une sorte de secte, où la Dame de fer est devenue une entité divine, sorte de sainte Vierge métallique. D'abord lancées comme une boutade par la première équipe, les expressions du style : « Que la Dame de fer te vienne en aide ! », ou : « Louée soit la Dame de fer ! »

sont rapidement passées dans le langage courant. Au point qu'il existe maintenant une liturgie informelle à la gloire de la Dame de fer, Reine de l'Espace et des Mondes.

NUEVA TORTUGA, INC.

La Nueva Tortuga est née au tout début des « opérations de police » (= invasions) highlanders en FEF – plus précisément, lorsque la FEF a offert aux groupes pirates et mercenaires sur son territoire amnistie, soutien logistique et éternelle reconnaissance en échange de leur soutien militaire. Elle s'est formée vers 2211 de la fusion entre un noyau dur de pirates-et-fiers-de-l'être qui avaient fait sécession de la Dame de fer, quelques groupes plus ou moins mafieux terriens, ainsi que quelques vieux clans criminels indigènes. Les trois groupes, d'importance et d'influence plus ou moins égale, se partagent le pouvoir.

La Nueva Tortuga est présente dans une grande partie de la FEF : dans les secteurs à forte activité terrienne, ce sont les mafieux terriens qui dominent, dans les secteurs à haut risque, les anciens pirates de la Dame de fer, et partout ailleurs les clans eyldarin et atlani.

L'organisation se comporte tout à la fois comme une organisation criminelle, une confrérie pirate, une banque de commerce, un investisseur institutionnel et une compagnie de sécurité. D'un point de vue légal, elle offre des financements et des assurances à des transporteurs indépendants et propose des services d'escorte et de protection pour véhicules et bâtiments, ainsi que des services bancaires marchands. Mais elle s'adonne aussi au piratage de vaisseaux non assurés, au prêt sur gages, au jeu, à la « protection », parfois aussi enlèvements et assassinats, mais c'est rare. Au blanchiment d'argent, aussi ; tant qu'à faire...

Entre sa façade légale et ses activités occultes, la Nueva Tortuga est très bien enracinée dans le paysage socio-

économique local. Les autorités hésitent à agir directement contre elle, d'abord parce que c'est aussi une force militaire non négligeable, mais aussi parce qu'elle

représente une partie importante de l'économie locale. Le plus souvent, il y a des arrangements plus ou moins conciliants.

centralisée ; ses membres se rencontrent en personne le moins souvent possible.

Parmi les éléments constitutifs de l'organisation, Network s'occupe des communications, ainsi que de l'obtention d'informations ; c'est l'unité « espionnage industriel » de l'organisation, avec des connaissances non négligeables en sabotage. Le côté « action » est cependant laissé à Surgery, unité de combat équipée pour les actions rapides et discrètes, fortement motorisée et très mobile ; elle sert à « récolter des fonds », infiltrer des endroits très protégés, enlever ou assassiner des individus encombrants. Pour la baston lourde, il faut appeler Strike, qui ne fait pas dans la dentelle, mais plutôt de la dentelle : le maximum de dommages en un minimum de temps. On y trouve aussi les spécialistes en explosifs.

Midas, Hermes et Zeus couronnent le tout : Midas est chargé du blanchiment d'argent et des investissements de l'organisation ; cela représente une somme énorme, de l'ordre du milliard de dollars, au moins – plus probablement une dizaine. Hermes regroupe les scientifiques au service de l'organisation : le plus souvent des fondations privées dont les employés ne savent pas pour qui ni ce sur quoi ils travaillent. Zeus représente l'administration de The Web et sa structure dirigeante ; on pense que le Conseil est composé de douze membres, deux par groupe, plus quatre ou cinq « observateurs » étrangers à l'organisation.

The Web est surtout actif dans l'espace Terrien et principalement autour de la Terre elle-même. Mais son implication a déjà été confirmée par Interpol dans le cas d'un certain nombre d'actions ailleurs dans la Sphère ; on dit par exemple que la TTT (voir **Quelques grandes dates...**) a eu recours à des experts de l'organisation pour s'assurer sa place pendant les Guerres corporatives.

THE WEB

(LA TOILE)

The Web est la plus tristement connue des organisations terroristes, une sorte d'internationale de la violence qui serait passée de l'idéal révolutionnaire au pragmatisme économique : des mercenaires de la terreur.

HISTORIQUE

En 2092, la Fédération des hautes-terres met au point un projet audacieux pour s'assurer le contrôle de l'Europe – ou tout au moins l'occuper sérieusement : elle prend contact avec des mouvements indépendantistes, montant pour l'occasion une structure fédératrice et des canaux de soutien matériel, avec la promesse de leur laisser la gestion de l'Europe en cas de victoire finale.

Elle n'a pas prévu que les NAUS aient eu la même idée – et personne n'a pensé que leurs mouvances terroristes respectives finissent un jour par se contacter, découvrent le pot aux roses et décident de faire cause commune. La scission ne s'est pas faite tout de suite, mais, aux cours des mois, les deux gouvernements ont commencé à se rendre compte, chacun de leur côté, que leur créature échappait à tout contrôle.

En 2099, les capitales de l'ANA et de la Fédération des hautes-terres devaient être la cible des plus grands attentats jamais vus sur Terre, histoire de montrer la puissance de l'organisation aux deux grands blocs. À la suite de fuites, seule l'attaque de New York

a lieu, faisant plus de dix mille morts, alors qu'elle devait raser Manhattan ; The Web se retrouve avec une immense chasse au terroriste sur le dos.

L'organisation tire les leçons de cet échec et réforme ses buts et de sa structure : toute référence idéologique disparaît et The Web devient une forme de syndicat du crime, plus spécifiquement tourné vers la lutte anti-institutionnelle en général et antigouvernementale en particulier.

Les actions violentes directes sur Terre deviennent plus rares, souvent des actions de prestige ou à but très lucratif : sabotage industriel, vols audacieux, etc. Par contre, The Web renforce ses activités d'entraînement et d'encadrement de groupes indépendantistes : reliquats des Royaumes sorciers africains, mouvements de résistance amérindiens des deux côtés de la frontière, pirates dans les mers des Caraïbes, le long de l'Océan Indien, dans les mers du sud-est asiatique et dans les champs d'astéroïdes du système Sol, etc.

ORGANISATION

The Web est organisé comme une compagnie privée : elle a son Conseil d'administration (appelé simplement « Le Conseil »), un certain nombre de sous-groupes spécialisés avec à leur tête des directeurs, et en dessous des cadres et des exécutants. Profitant de communications modernes, l'organisation est très dé-

La troupe

Les exécutants sont recrutés parmi les mercenaires, les soldats d'élite, les guérilleros, les bandes de motards, les gangs de rues, etc. Chaque cas est examiné avec le plus grand soin ; toute tentative d'infiltration s'est jusqu'à présent soldée par un échec. Les recrues ont droit à un stage d'évaluation et d'entraînement de trois mois, qui se déroule avec conditions et munitions de guerre. The Web dispose de camps d'entraînement

dans les steppes de Russie, dans le nord du Canada ou sur quelques planètes désertes. Chacun est ensuite dirigé vers ce qui sera sa spécialité par la suite.

The Web utilise du matériel perfectionné, souvent volé aux différentes armées de la Sphère ou acheté auprès de compagnies nord-américaines ou israéliennes (via *Cash & Kill* ou une autre organisation de ce genre). Ils veulent ce qu'il y a de mieux et l'obtiennent assez rapidement, d'ailleurs.

Rowaan Powerforce et le *Rowaan People's Front*. La seconde organisation est politique, une sorte de gouvernement du peuple rowaan, et la première est son bras armé ; en vérité, il s'agit de la même organisation et la manœuvre ne trompe personne. L'aile politique du RPF est composée d'individus charismatiques et propres sur eux, qui n'ont de rapports avec l'aile militaire que par le Sénat (voir plus loin), qui les chapeaute. Elle donne néanmoins au RPF une légitimité publique.

Deux organisations, mais un seul but : la reconnaissance du Peuple rowaan et, à plus long terme, la fondation d'une Nation rowaan (dans un endroit qui convienne à tout le monde, ce qui est loin d'être évident). À vrai dire, le RPF ressemble plus à une armée en marche qu'à une de ces organisations de résistance rencontrées dans l'Histoire moderne : il a un commandement militaire solidement établi, des lignes de communications, des réseaux de soutien, des plans de bataille et une stratégie. Ce n'est pas forcément très clair de prime abord : les cellules du RPF sont souvent très indépendantes, coupées du monde ; mais si on regarde à plus grande échelle, et sur une durée de plusieurs années, on voit apparaître les lignes directrices.

C'est aussi une grande organisation : on compte qu'entre 70 et 85% des Rowaans sont, à un niveau ou un autre, membres du RPF, ce qui représente, à vue de nez (de truffe ?), dix millions d'individus. On peut ajouter à cela un nombre à peu près équivalent de membres actifs non Rowaans, plus autant de sympathisants. Fort heureusement pour la Fédération des hautes-terres, ces membres ne sont pas tous des combattants ; en fait, ces derniers représentent une proportion de moins en moins grande de l'organisation. La masse du RPF est composée d'administrateurs, de marchands, de transporteurs et de collecteurs de fonds,

ROWAAN POWERFORCE (RPF)

Comme son nom l'indique, le *Rowaan Powerforce* est indissociable du peuple Rowaan. Le RPF est en effet plus qu'un groupuscule révolutionnaire quelconque, voire une simple force armée de plus sur l'échiquier politique, c'est la bannière de toute une nation.

HISTOIRE

Espèce pragmatique par excellence, les Rowaans ne s'intéressent que peu à leur histoire, sinon pour en faire des légendes propres à exemplifier leur lutte.

Les Rowaans n'ont jamais été bien accueillis ; mais, tel Papy, ils font de la résistance. On suppose que la réunion fondatrice du RPF eut lieu, non en 2055 comme le dit la légende, mais plutôt vers 2069. Les structures du mouvement sont suffisamment larges et peu coercitives pour empêcher des schismes majeurs et préserver l'unité du mouvement. Les Rowaans sont même tellement organisés que, pendant la Quatrième guerre mondiale, ce sont eux que l'Alliance nord-atlantique subventionne le plus.

C'est à cette période que commence l'amour des Rowaans pour l'aviation : Américains et Européens leur fourguent

tous leurs vieux – et immenses – stocks d'engins volants datant de la Troisième guerre mondiale. Des bases et des entrepôts sont vidés du jour au lendemain dans le cadre de cet effort de guerre caché.

Pendant les dernières années du conflit mondial, le RPF profite de ses moyens et de son rayonnement dans la nébuleuse des associations anti-highlanders plus ou moins actives pour fédérer en son sein un grand nombre de ces mouvements. Mais elle a déjà le regard tourné vers la ligne bleue des étoiles et prépare son départ. En 2126, une section du RPF s'installe sur Alt avec armes et bagages et, depuis, l'organisation met un point d'honneur à pourrir la vie des Highlanders sur tous les mondes où ces derniers s'installent.

À la surprise générale, le RPF reçoit la reconnaissance officielle du Cepmes en 2219 au cours d'une session des plus houleuses, ce qui leur donne le droit de siéger comme nation indépendante à l'Honorable Institution.

ORGANISATION

Avant toute chose, précisons qu'il n'y a officiellement pas un, mais deux RPF : le

en bref de toute l'infrastructure dont a besoin le RPF pour mener sa lutte sur près d'une vingtaine de planètes.

Une organisation de ce calibre nécessite plus qu'une simple coordination. À sa tête se trouve un Conseil de 25 personnes : les représentants des 20 Cellules de résistance dans la Sphère, que l'on appelle des Généraux, et les cinq Chefs du mouvement. Ces cinq chefs sont désignés par un Sénat, qui regroupe une centaine de personnalités influentes du mouvement, qui a pour but de mettre en place les stratégies à long terme et régler les querelles idéologiques ; les Rowaans étant ce qu'ils sont, les réunions du Sénat sont souvent houleuses...

Ces deux organes décident ensemble de la stratégie générale du RPF, stratégie qui est développée par chacun des Généraux pour sa Cellule, celle-ci pouvant représenter d'un continent à un système solaire entier. Chaque Cellule est divisée en plusieurs Escadrons, à savoir des bases de 20 à 200 personnes permanentes ou mobiles suivant les exigences de la situation. Les Escadrons sont dirigés par un Commandant et divisés en un certain nombre d'Équipes, commandées par un Lieutenant. Les problèmes d'intendance sont réglés au niveau de l'Escadron, plus rarement au niveau de la Cellule. Les problèmes inhérents à l'arrestation ou le décès de hautes personnalités sont résolus par des promotions immédiates.

À noter que les finances du RPF sont des plus fournies. En effet, celui-ci se livre au trafic de matériel et de technologie militaire de la Fédération, et ce au profit de multiples corporations, telles Cash & Kill ou les Ligues des Armuriers. Cette méthode leur permet d'une part de mettre la main sur du matériel des plus sophistiqués pour équiper leur maquis et de l'autre d'apporter suffisamment de capitaux pour assurer un large fonctionnement du RPF tout entier.

UNION SACRÉE TALVARID

L'Union sacrée talvarid est encore une traduction – pour une fois pas totalement foireuse – d'un vieux concept : l'assemblée où les anciens combattants de l'*Arlauriëntur*, revenus au pays, décidaient de leurs plans de conquête et des changements qu'ils allaient apporter à la société.

Les Talvarids ont été découverts par l'*Arlauriëntur* qui, pendant la Première guerre stellaire, les a utilisés comme combattants de choc : grands, massifs et agressifs, ils étaient parfaits dans ce rôle. Après la fin de l'*Arlauriëntur*, la République eyldarin décida de ramener les Talvarids dans leur milieu d'origine. La planète, pas assez développée pour être admise au Cepmes, fut cependant gardée au sein de l'organisation avec un statut spécial, permettant le commerce d'objets de technologie pas trop avancée, ainsi que de légers coups de pouce au niveau technique.

Ce que personne n'avait prévu, c'est que les rapatriés avaient d'autres plans. Ils sont revenus au pays avec, dans leurs valises, des gadgets, des idées et, surtout, des ambitions. Ils ont ainsi conquis leur monde d'origine en moins de dix ans et en ont changé sa structure sociale, s'imposant comme une élite, se taillant des empires et se tapant dessus parmi.

Lorsque la Fédération rapplique avec armes, bagages et gros sabots, elle a donc beau jeu de s'allier avec quelques nations mineures, en leur promettant une assistance technologique et militaire, en échange de menus services – et d'une part du butin. L'Union sacrée a donc été ressuscitée par les autres clans et, si beaucoup y voient le symbole d'une unité du peuple talvarid, d'autres se méfient d'une nouvelle révolution sociale en cours.

ASSOCIATION SPORTIVE AUTOMOBILE MONDIALE (WORLD AUTO SPORT ASSOCIATION – WASA)

Association sportive pour les uns, syndicat de gladiateurs des temps modernes pour d'autres, lobby de tueurs psychopathes pour certains, la WASA représente à la perfection la schizophrénie de la société américaine vis-à-vis des armes en général et du combat véhiculaire organisé en particulier.

HISTORIQUE

La *World Auto Sport Association* est née en 2076 sur les bases de la *North-American V-Duelling Federation*. Les NAUS retrouvent la communauté mondiale et le *Vehicular Duelling* gagne une masse considérable de nouveaux amateurs

potentiels. La réponse populaire à cette nouvelle structure fut massive et enthousiaste : tout le monde voulait faire partie de la WASA – et, au final, un peu n'importe qui en faisait partie... S'en suit de nombreuses crises ; lors de la saison 2103–2104, plus de quinze duellistes et une centaine de spectateurs sont tués à cause de matériel défectueux ou de non-respect des règles de sécurité.

Période faste pour l'audience télévisée, elle se solde par une reprise en main massive de l'organisation et une plus sévère réglementation. En 2107, un nouveau règlement entre en vigueur : la WASA édicte des normes draconiennes de sécurité et retire son soutien aux événements ne

répondant pas à ces normes. Si cette action réussit à redorer le blason de l'association aux yeux des professionnels et des organisations gouvernementales, beaucoup d'amateurs s'estiment grugés et de nombreux stades doivent fermer, faute de fonds pour assurer les aménagements nécessaires.

Parallèlement, l'association se tourne vers des actions plus politiques, suivant la tentative d'interdiction du *V-Duelling* par les autorités américaines. Dans les dernières années du XXI^e siècle, la WASA opère un rapprochement stratégique et économique, d'une part avec d'autres associations de lobbying, d'autre part avec des constructeurs automobiles et des fabricants d'armes.

Son potentiel d'action en fait rapidement un acteur incontournable dans de nombreux secteurs économiques et politiques. Passées quelques années de radicalisme de bon ton pour une jeune organisation, la WASA adopte assez vite des positions modérées, qui lui ménagent une position privilégiée auprès des médias et instances dirigeantes des NAUS.

ORGANISATION

La WASA n'est pas seulement une fédération sportive parmi tant d'autres ; c'est aussi un des groupes les plus influents des NAUS, qui peut faire pression sur tous les niveaux de l'administration fédérale et auprès des grands industriels de la branche. La WASA fédère non seulement les duellistes amateurs et professionnels, mais aussi une bonne part des professionnels de la route, ainsi que les simples conducteurs de voitures et les amateurs d'armes à feu.

Elle publie des aides à l'achat de matériel, avec les tests comparatifs parmi les plus rigoureux de la profession. Elle a aussi une importance touristique majeure, avec un catalogue de guides couvrant tous les NAUS. Sa filiale juridique peut fournir aux membres de

l'association une assistance légale immédiate. Enfin, plusieurs partenariats avec des services de santé locaux et nationaux sont disponibles, avec secours d'urgence et soins de haute qualité.

La WASA sponsorise près de la moitié des championnats régionaux et nationaux, ainsi que le Championnat du monde de *V-Duelling* et de *Duelracing*. Elle a élaboré des règles strictes de « Chevalerie sportive », de sécurité et de restrictions matérielles pour les événements, que même les non-membres de la WASA observent. De plus, l'association a établi de strictes distinctions au niveau des combats, séparant professionnels et amateurs, délimitant les différentes classes de véhicules, séparant les événements de *V-Duelling* (combat) et de *Duelracing* (course, plus un peu de combat), ainsi qu'une classe *Delirium* pour les événements exotiques (qui doivent

d'abord recevoir l'aval de la WASA avant d'être organisés).

La WASA possède aussi des Centres d'entraînement, qui sont en fait de véritables écoles de guérilla urbaine et de conduite de combat. L'accès à ces centres est réservé aux seuls membres de l'association (qui fait passer tous les cinq ans des tests médicaux et psychiatriques). On y trouve en général un centre sportif, un circuit de vitesse, une mini-ville, un circuit « tout-terrain », de nombreux simulateurs de conduite et de pilotage, un ou plusieurs gymnases, les bureaux de la section locale et de nombreuses salles de cours et de séminaires. Le centre de Niedrichsburg, sur Europa, s'étend sur 25'000 km² et comprend une place spéciale pour le combat aérien ; on considère qu'il s'agit là du plus grand centre d'entraînement paramilitaire privé de la Sphère.

LA ROSE DE MARS

(THE ROSE OF MARS)

La Rose de Mars est une des organisations publiques les plus discrètes et dont pourtant on parle beaucoup – pour en dire pas mal de bêtises, d'ailleurs. Il est vrai que l'idée d'une organisation qui chapeaute des Arcanistes a de quoi faire fantasmer plus d'un Conspirationniste.

Bien sûr, la Rose de Mars n'est pas une fondation philanthropique et certains de ces agissements ont fait grincer plus d'une paire de mâchoires. Il n'empêche que, malgré son côté « Corps Psi », mitigé franc-maçon, voire sectaire, l'organisation est bien moins dangereuse que ce qu'en disent les gazettes.

HISTORIQUE

La Rose de Mars prend sa source dans les « Ghettos mutants » instaurés pendant

les Années d'Ombre, et dans les luttes de 2012–2014. La Rose de Mars prend alors le nom du pub de Copacabana qui abritait les réunions ; c'est d'abord un club politique, aux tendances révolutionnaires.

Au lendemain de l'indépendance, la Rose de Mars périclité, sous la force conjuguée du manque d'intérêt et du décès des personnes atteintes de mutations stériles ou non-viables. Il faut le schisme brutal, en 2016, de la frange la plus radicale pour que le mouvement commence, dix ans plus tard, sa lente transformation : les membres dotés de pouvoirs extrasensoriels, qui avaient déjà eu une influence prépondérante au sein de la Rose de Mars (et sans tricher), font du mouvement une organisation de défense des droits des mutants en général, et des Arcanistes en particulier.

Si l'on excepte quelques membres fondateurs, la Rose de Mars devient en 2041 uniquement composée d'Arcanistes et lance officiellement ses programmes de développement d'Arcanes. Non sans mal : entre 2043 et 2060, il fallut pas moins de huit interventions péremptoires des autorités de la Ville libre pour éviter que des citoyens inquiets (sans parler de la police américaine) ne rase le pub et ses habitués.

L'utilité de la Rose de Mars devient apparente avec l'invasion highlander : victime, dans un premier temps, d'une traque sans merci, l'organisation est un des atouts les plus précieux des réseaux de résistance – sans lesquels l'insurrection de 2071 n'aurait jamais réussi. Elle devient alors le symbole d'une ville qui essaye d'intégrer les Arcanes à la vie quotidienne, en même temps qu'un avertissement aux éventuels emmerdeurs : petite cité, mais au potentiel de nuisance considérable...

L'entrée de Copacabana au Cepmes a été longtemps attendue par la Rose de Mars – même si celle-ci avait déjà des contacts dans la Sphère. Attirée par les connaissances mystiques millénaires comme une phalène par un projecteur de DCA, elle se heurte bien vite aux limites de l'infosocialisme à l'eyldarin : les Arcanes font partie des sujets que les Eyldar et les Atlani n'aiment pas partager avec des étrangers.

Qu'à cela ne tienne ! Utilisant l'infrastructure du pub, la Rose de Mars commence à essaimer à travers la Sphère et commence une intense campagne de récolte et de compilation de savoirs arcaniques. Pas toujours par les moyens les plus légaux – ce qui entraîne quelques tensions internationales.

ORGANISATION

On pourrait résumer l'activité principale de la Rose de Mars en disant

que c'est une « école de psis », où les jeunes adeptes peuvent compléter leurs connaissances auprès de plus âgés. C'est le but principal de l'organisation, mais ce n'est pas le seul.

Elle forme aussi un réseau d'Arcanistes, respectant une éthique commune, dont l'influence dépasse nettement les limites de l'espace terrien. Les nations extra-terrestres la reconnaissent aussi comme une organisation ayant à sa charge la surveillance de la Terre (et de sa proche banlieue) en ce qui concerne les événements paranormaux et les Arcanistes fous. En clair, si quelqu'un ouvre une Porte des Enfers sur Terre, c'est la Rose de Mars qui s'y colle...

Nombre d'observateurs y voient aussi une branche des services de renseignement de Copacabana. S'il est vrai que l'organisation ne rechigne que rarement à donner un coup de main amical aux autorités de la Ville libre, les relations entre les deux sont plus complexes. Au reste, les frasques des adeptes dans certaines planètes de la République eyldarin ou des Liges atlani a valu à Copacabana pas mal de problèmes.

Là-dessus se greffe la chaîne de pubs « *Rose of Mars* » : une cinquantaine d'établissements que l'on trouve sur une douzaine de planètes de la Sphère, et qui souvent se doublent d'une petite infrastructure d'import-export en bières et spiritueux divers. Mais il ne s'agit là que d'une société normale – dont certains membres de l'organisation arcaniste détiennent tout de même la majorité et dont le reste du capital est savamment verrouillé. On ne peut pas dire qu'elle soit florissante, mais néanmoins elle parvient à ne pas perdre d'argent.

Hierarchie

La Rose de Mars fonctionne au mérite. Elle a mis en place une forme de hiérarchie, qui se base sur l'étendue des

pouvoirs. Si ces rangs ne sont que rarement employés comme des signes de déférence (il est commun qu'un adepte appelle son *mentor* « maître », mais il est déjà plus rare que le contraire se produise), ce sont néanmoins des marques d'avancement qui donnent lieu à un minimum de cérémonial. Seule concession, semble-t-il héritée de pratiques eyldarin : les Grands-Maîtres, gagnent le titre de « *Lord* » ou « *Lady* ».

L'autorité suprême de la Rose de Mars est le Conseil de la Rose, qui est composé – en théorie : certains ont plus de deux cents ans et sont un peu liquides – de tous les Grands-Maîtres de l'organisation. Ce Conseil élit tous les cinq ans un président parmi ses membres. Actuellement, il s'agit de *Lady Della Quera*, Alphanne de Copacabana, âgée de 87 ans, en paraissant 40 et en avouant à peine 30.

La Rose de Mars n'a pas à proprement parler de structure interne chargée de faire la police en son sein. Toutefois, pour les cas vraiment grave de manquement au règlement interne et de désobéissance, il existe un éventail de punitions, de la plus bénigne à la définitive. Les jugements sont habituellement prononcés par les plus anciens (et donc en général les plus puissants) de la Rose de Mars et ne souffrent que rarement des oppositions.

Les officines locales disposent de pas mal d'autonomie – ce qui pose parfois des problèmes, quand certains directeurs régionaux de la Frontière se laissent aller à aider la Coalition mercenaire par pur anti-highlanderisme primaire. Il faut tout de même préciser que la Rose de Mars milite toujours pour la reconnaissance du statut de psi et de la citoyenneté des mutants en général dans toutes les sociétés de la Sphère. À ces deux buts s'est rajouté assez récemment un troisième : s'oppo-

ser à la soif de pouvoir de l'Autre voie par tous les moyens possibles.

Note : le mot « rose » ayant en eyldarin un sous-entendu graveleux (plus que tout autre

mot, s'entend), il ne faut pas trop s'étonner si un Eylda ricane à la mention du nom « Rose de Mars » ou « Conseil de la Rose ».

L'AUTRE VOIE

(THE ALTERNATE WAY)

Fantasma conspirationniste ou réelle cabale d'Arcanistes, ce que l'on connaît de cette organisation est principalement une série de constructions journalistiques, mais qui reposent sur des faits avérés. Difficile de séparer le vrai du faux...

HISTORIQUE

À l'origine, il y a, en 2016, la scission au sein de la Rose de Mars de plusieurs éminents membres, partisans d'une confrontation dure et dénonçant le changement de politique. La rupture ne se fait pas dans le calme et le groupe dissident se réfugie dans le *no man's land* panaméen, pour finir par passer en NAUS.

Une des grandes théories à la mode veut qu'ils soient entrés en contact avec d'anciens membres de la CIA et qu'une alliance de circonstance se soit alors formée entre les deux groupes parias. Toujours est-il qu'une fois passé au nord, le groupe se met rapidement en cheville avec plusieurs associations américaines tout aussi extrémistes, telles le parti patriotique *Jackson Myer Memorial Association* et des sectes, comme la *Church of True Memory*, ainsi que divers groupuscules néo-nazis.

L'action de l'Autre voie se fait avec les années de plus en plus subtile, passant par de multiples compagnies, s'infiltrant un peu partout, bref se formant en un véritable *illuminatus* tentacu-

laire, omniprésent mais pourtant invisible et intangible.

ORGANISATION

Avant tout chose, précisons que personne ne sait si l'Autre voie existe vraiment. Les preuves de son action sont présentes, mais le nom même ne semble remonter qu'à des sources journalistiques ; la seule mention vient de l'affaire du satellite au-dessus de Central City et, même sur ce coup, des doutes subsistent (le nom circulait déjà avant). Il y a donc une organisation, mais personne ne peut vraiment dire si elle s'appelle vraiment « Autre voie » ; on gardera ce nom cependant pour simplifier.

Le but ultime que semble s'être fixé cette organisation occulte est une prise de contrôle mondiale par les « individus d'exception » – comprenez, les Arcanistes. Pour ce qu'on sait de sa structure actuelle, elle repose sur un noyau central composé exclusivement d'Arcanistes. Autour de ce noyau gravitent les « Mères », plusieurs organisations – associations politiques, fondations financières, compagnies – qui contrôlent elles-mêmes une myriade de petites ou grosses compagnies, principalement aux NAUS. Le FBI estime sa taille à plus de 10 000 groupes ; on dit que même la WASA est incriminée.

Évidemment, la plupart de ces groupes n'y voient que du bleu. De fait,

peu de gens croient véritablement à l'existence de l'Autre voie, même si les médias enfourchent de temps à autre ce cheval de bataille pour se faire mousser. Il se peut qu'il ne s'agisse d'ailleurs là que d'un prête-nom pour quelque chose d'encore plus grand et d'encore plus obscur.

On leur doit une panne de courant de plus de 24 heures sur la ville de Los Angeles en 2007, le lancement d'un faux satellite-espion au-dessus de la capitale de la Fédération des hautes-terres, ainsi que plusieurs vols de technologie de part et d'autre de la Sphère. Une de leurs dernières lubies semble être les « technologies interdites » (nanotechnologie, interface informatique directe, génétique humaine, etc.), ce qui n'est pas sans causer une bonne dose de catastrophes, dont sans doute une grande partie des événements inexplicables qui se sont déroulés ces dernières décennies aux États-Unis.

Hierarchie

Les structures de l'Autre voie sont similaires à celles de la Rose de Mars, mais nettement plus rigides et formelles. On avance au mérite et selon son niveau de capacités arcaniques. Les Arcanistes de niveau inférieur doivent respect et obéissance à leurs supérieurs ; tout manquement à la discipline ou aux ordres se voit immédiatement sanctionné, parfois par la peine capitale.

Les adeptes ont cependant accès à de vastes connaissances, notamment un réseau informatique qui renferme une quantité impressionnante d'archives sur les Arcanes et l'occultisme. Certains transfuges parlèrent même d'une réalité virtuelle basée sur une certaine forme d'Arcane, peu avant d'être éliminés dans des circonstances mystérieuses.

BIENVENUE À COPACABANA

VILLE LIBRE DE COPACABANA (CIDADE LIVRE DE COPACABANA)

Statut : Ville libre

Superficie : 561,38 km²

Altitude maximale : 748 m (Corcovado) ;

minimale : -49 m (starport)

Habitants : 7,26 millions officiellement (*Cariocas* ou *Copacajuns*) ; plus probablement 12,2 million.

Langues officielles : Portugais copacajun (ou Copacajun tout court), Anglais (galactique)

Taux d'alphabétisation : 89,9% (moyenne de la Sphère : 96,2%)

Religions officielles : aucune ; la plus pratiquée : catholicisme (romain réformé) 43%

Monnaie : Cruzado (5 Cz = 1 Cr), Crédit et Dollar largement acceptés

Enclave située au beau milieu de la Fédération des hautes-terres, Copacabana en représente en quelque sorte le négatif (ou positif ; c'est selon).

D'une part, le gouvernement a une réputation de transparence et/ou de laxisme, à la limite de l'anarchie. Ensuite, on trouve à Copacabana des représen-

tants de toutes les cultures de la Sphère. Même des Karlan. Enfin, cette cité est un des rares endroits où les arcanistes peuvent exercer leur art au grand jour sans risquer des désagréments corporels.

VOUS ÊTES ICI

Pourquoi Copacabana ? D'abord parce que c'est un endroit exotique – en tous cas pour nous autres, Européens ; des Brésiliens pourraient voir ça d'un œil un peu plus blasé, je suppose – mais néanmoins familier : on est toujours sur Terre.

Ensuite, sa diversité culturelle en fait une sorte de Sphère en miniature ; de plus, avec un Starport, on n'est jamais très loin des étoiles. Enfin, Copacabana est emblématique de l'univers de Tigres Volants, en ce sens que c'est un État qui n'existe pas avant la Troisième guerre mondiale.

Et puis bon, il y fait beau. On ne va pas se plaindre.

AVANT COPACABANA

Les premiers camps pour mutants sont créés dans la foulée du « décret Pasada », qui entre en application le 1^{er} mars 2002 et qui considère les mutants comme des dangers potentiels pour la société. Les deux autres camps de Rio de Janeiro (Ilha de Governador et Niterdi) ferment en 2006 et tous les mutants sont transférés alors à Copacabana. Dans le même temps, mutants et opposants politiques à la *Pax Americana* qui règne sur le sous-continent esquissent un timide rapprochement.

FONDATION DE LA VILLE LIBRE

Au début des années 2010, on commence à entendre parler d'un certain Kelvin Alahuana. Amérindien, avocat, et doté d'un charisme certain, il fédère les clans, noue les alliances avec les politiques, organise la rébellion et, le 24 janvier 2012, annonce la fondation de la Ville libre de Copacabana.

Les Américains, qui ont toujours eu horreur de se faire piquer leurs bonnes idées (surtout si c'est pour les utiliser contre eux), envoient la police, puis l'armée. Mais le quartier est défendu maison par maison, les combattants utilisent des tunnels pour attaquer les positions arrière ; en bref, Copacabana devient un Viêt-Nam urbain, avec encore plus de caméras.

Trois semaines après le début de la révolte, les autorités américaines jettent

PRESQUE TROIS CENTS ANS D'HISTOIRE

La légende de Copacabana veut qu'elle soit née avec les premières discriminations envers les Mutants : une société

d'exclus, réplique utopique et libertaire à l'État américain. C'est un peu exagéré.

l'éponge, mais la Ville libre doit attendre encore deux ans pour être reconstruite par la communauté internationale. Elle reste alors un bidonville crasseux, vaguement autonome, physiquement séparé de l'opulente Rio de Janeiro : les *bondes* font demi-tour dans Botafogo – quartier-frontière où zonent squatters et criminels – et les services d'approvisionnement en eau et en électricité s'arrêtent à la lisière du quartier.

Vers 2040, quelques années après la fin de la crise économique engendrée par la Troisième guerre mondiale, la Ville libre s'oriente vers les activités culturelles et devient en quelque sorte le quartier à la mode de Rio, puis une référence mondiale dans le domaine des arts. Entre 2040 et 2053, d'autres territoires cariocas (Ipanema, Leblon, Jardin Botânico) se rallient à la Ville libre plus ou moins calmement, mais les montagnes forment toujours une frontière plus que symbolique entre Copacabana et Rio-l'Américaine.

Après le 23 avril 2053, Kelvin Altahuana et le général Eduardo Della Montes (petit-fils du commandant en chef des forces de sécurité de Rio de Janeiro, à la tête des forces américaines lors de la répression des révoltes de 2012) lancent le rapprochement entre Copacabana et Rio. Della Montes devient un des plus chauds partisans d'une réconciliation nationale et de la fin de la discrimination anti-mutants ; il est élu maire de Rio de Janeiro en 2055, gouverneur en 2061, puis Président des États-Unis sud-américains en 2066 et en 2070.

Sa mort fut pour tous les Américains une tragédie.

AFFAIRES DE FAMILLE

Le revirement du général Eduardo Della Montes est de l'étoffe dont on fait les romans à l'eau de rose (nonobstant le fait

que l'eau de rose n'est pas un tissu, mais laissez-moi mélanger mes périphrases en paix !). Il implique une bonne partie du clan Salion et la fille du général, Lucia Della Montes, le tout dans des circonstances vaporeuses.

Quoi qu'il se soit passé, le clan Salion considère l'affaire comme close ; si on les interroge sur la question, ils répondent à chaque fois par une explication plus farfelue que la précédente, avec l'air le plus sérieux possible. Ce qui agace tout le monde. Le clan Salion est très fort pour agacer tout le monde.

OCCUPATION HIGHLANDER ET LIBÉRATION

Copacabana est un des objectifs principaux de l'attaque highlander de 2070. Pendant quatre ans, Copacabana et Rio de Janeiro vivent sous un régime d'exactions ; pour les soldats occupants, peu lettrés et superstitieux, les Copacajuns sont l'équivalent culturel de suppôts du Diable. On estime à 100'000 le nombre de victimes de la période 2070-2074.

Le soulèvement de 2074, appelé aussi la Seconde révolution, est considéré par beaucoup comme étant le véritable événement fondateur de la Ville libre de Copacabana, puisqu'il donna au nouvel État une cohésion nationale et ses frontières actuelles. On retrouve à sa tête le même homme que pour la Première révolution : Kelvin Altahuana.

Sa réussite est tout autant due au ralliement des populations de Copacabana et de Rio de Janeiro qu'à un soutien massif de l'Alliance nord-atlantique. De plus, pour les Highlanders, le soulèvement a lieu au plus mauvais moment et au plus mauvais endroit : au cœur de leur nouveau territoire, dans sa partie la plus riche, et la plus éloignée des zones de front.

AVEC DE TELS ENNEMIS...

À la réflexion, on se rend compte que les Highlanders ont fait le meilleur choix en accordant l'indépendance à Copacabana, et que celle-ci leur a rendu service en s'en contentant. Un certain nombre de signes prouvent *a posteriori* que l'insurrection gagnait du terrain, dans les cœurs de la population civile américaine sinon dans les rues. On peut se plaire à imaginer la suite des événements si Copacabana n'avait été que le début d'une vaste révolte du sud américain.

ARTIS ET ASTRÆ

Depuis la Révolution jusqu'en 2090, de gros efforts sont consacrés à la reconstruction, l'aménagement et la mise en valeur de la cité. C'est l'affaire de la population toute entière : tout le monde s'engage sur des chantiers. Les Copacajuns s'appliquent à faire de leur cité une ville à visage humain, bannissant les hautes tours impersonnelles, les ghettos de bureaux et intégrant l'industrie, le commerce et les arts dans la ville.

Le modèle plaît : dès la fin de la Quatrième guerre mondiale, de nombreux artistes, architectes et décorateurs viennent s'installer à Copacabana. La municipalité, dans un de ses rares moments de mégalomanie, décide alors de construire à Copacabana le premier Starport de la Terre.

L'idée s'impose difficilement en raison des coûts pharaoniques de l'entreprise, ainsi que de la réticence des autochtones, qui craignent de se prendre une soucoupe volante sur le coin de la calebasse. Néanmoins, après l'entrée de Copacabana au Cepmes en 2105, le financement est bouclé grâce à des investisseurs privés highlanders et l'appui de la République eyldarin.

Les travaux durent plus de dix ans et sont accomplis avec une célérité et

un sérieux qui laissent parfois plus d'un expert : les travaux du Starport et du raccordement autoroutier et ferroviaire d'icelui se terminent à temps et on parvient même à l'exploit d'économiser un petit pour-cent du budget initialement prévu.

Starport modeste, Copacabana devient néanmoins un centre de transit important, apportant à la ville un afflux de capitaux et une prospérité bienvenue pour certains, un peu blasphématoire pour d'autres : Copacabana n'est plus la cité utopique des artistes et des rêveurs d'un monde meilleur, elle joue désormais dans la cour des grandes métropoles marchandes de la Sphère. Rentrée dans le rang, en quelque sorte.

PRIMS, M'SIEUR !

L'annonce de la construction du starport de Copacabana, et surtout son inauguration rapide, n'a pas fait que des heureux. Les Européens, qui avaient lancé le projet de starport à Brest bien avant, font la gueule.

Brest a en fait souffert d'un problème très européen : la mégalomanie multilatérale. De nombreux directeurs se succèdent sur le projet et tous veulent y laisser leur empreinte. Résultat : le projet prend vingt-cinq ans de retard (et plus personne ne se souvient des initiateurs).

Pour être tout à fait honnête, on dira que la guerre de 2086-2090 en Europe n'a pas arrangé les choses et qu'au final, Brest/Pointe-de-Bretagne est une infrastructure nettement plus ambitieuse que Copacabana.

COPACABANA ET LA SPHÈRE

Dans le rang, vraiment ?

La politique égalitariste mise en place dès les premiers jours de Copacabana, en 2012, a durablement influencé

les mentalités. Quels que soient la race, l'ethnie, le sexe, le langage ou la religion, tous les êtres doués de raison naissent, vivent et demeurent égaux devant la société copacajun – et pour parodier Einstein, ce n'est pas seulement la loi, c'est aussi et surtout une bonne idée. Et une bonne idée qui marche, ce qui est assez rare pour qu'on le signale.

De plus, si les riches ont le droit d'être riches, ils ont aussi le devoir d'assister les plus pauvres. De même, si vous êtes un génie dans un domaine, on attendra de vous que vous passiez votre savoir à ceux qui en ont besoin. Et si vous n'êtes ni riche, ni génial, mais que vous avez une grande gueule, faites de la politique !

De la politique, oui, mais pas de nationalisme. D'ailleurs, Copacabana n'a ni drapeau (c'est un rectangle de tissu blanc), ni hymne national, ni armée. Il y a bien sûr des forces de polices, mais ce sont des corps civils et qui n'ont que le but de maintenir l'ordre. La philosophie de Copacabana est simple : l'invasion du territoire national pose plus de problèmes à l'envahisseur qu'elle n'en résout et, de toute façon, à son échelle, il est illusoire – et extrêmement coûteux – de vouloir garder sur pied une force militaire efficace.

On vous avait prévenu : Copacabana est une terre d'utopie.

COPACABANA LAVE PLUS BLANC : LES CINQ RAISONS LES PLUS STUPIDES POUR NE PAS AVOIR DE DRAPEAU

5. Douze heures de discussions la veille de la Copa-Copa. Pas d'idée.
4. C'est plus simple à dessiner.
3. Pour confondre l'ennemi : « Ils se rendent, là, ou ils chargent ? »
2. On a tout mélangé, ça a fait du blanc.
1. Pas de drapeau, pas d'armée, pas de problème.

COPACABANA AUJOURD'HUI

Copacabana est donc devenu un des pôles culturels de la Sphère. C'est aussi un centre économique majeur pour l'Amérique du Sud et, partant, pour la Fédération des hautes-terres, qui n'a toujours aucun starport planétaire civil sur Terre. La situation est paradoxale : chacun dépend économiquement de son ennemi juré – mais si la collaboration devait cesser, Copacabana aurait sûrement plus de mal à s'en remettre que la Fédération.

Au reste, l'inimitié entre Copacabana et la Fédération des hautes-terres peut paraître à l'observateur attentif plus culturelle que militaire ou économique : petites phrases assassines, propagande. Un observateur plus attentif remarquera néanmoins qu'aussi anecdotique et larvé qu'il peut être, le conflit est néanmoins présent, et pour le moins inquiétant.

D'ailleurs, depuis le début des années 2290, la tension entre les deux États a augmenté de plusieurs crans avec la montée en puissance des actions de l'ANPA (*Alien Native People of America*), le principal mouvement amérindien de résistance anti-highlander et anti-américain, qui utilise Copacabana comme base arrière. Le nombre d'actions terroristes imputées à des commandos highlanders infiltrés ou à des membres ou sympathisants de l'ANPA a augmenté de manière considérable à Copacabana.

Un peu contre son gré, Copacabana est devenu un centre stratégique, tant du point de vue économique que politique.

GÉOGRAPHIE

Le territoire de la Ville libre est composé de plusieurs parties : Rio de Janeiro, Copacabana, les faubourgs (aussi appelés « la campagne », même si les terres cultivées sont plus du domaine de l'exception que de la règle), la douane, le starport et les cités aquariennes (*aquarias*). Ces parties sont délimitées par des barrières naturelles, ce qui leur donne un caractère particulier et un aspect d'indépendance les unes par rapport aux autres, mais il ne faut pas s'y tromper, la Ville libre est réellement une entité politique solide.

Copacabana est divisée en 25 *Districtos*, ayant chacun son service de voirie et de police, ainsi qu'une administration propre. De nombreuses usines de retraitement des déchets et d'épuration des eaux contribuent à une mer très propre. Il y a une raison fort simple à cela : toute l'eau potable vient de la mer, via des usines de désalinisation. Le système d'égouts de la ville est aussi à 80% en circuit fermé. Ce qui n'empêche pas que certains quartiers sont parfois à la limite de la salubrité.

GÉOGRAPHIE PHYSIQUE

D'un point de vue physique, celui qui pense que les environs sont plats comme un discours politique en est pour leurs frais : la présence du Pain de Sucre et du Corcovado, pour ne citer qu'eux, témoigne d'un relief des plus tourmentés. Copacabana est sise entre mer et montagne : nombreux sont les quartiers en pente.

La baie de Rio de Janeiro, qui a donné son ancien nom à la ville (les premiers explorateurs européens ont cru que c'était l'embouchure d'une rivière), a longtemps servi de port natu-

rel ; Niterói a encore des installations portuaires dignes de ce nom, mais côté Copacabana, il ne reste que des restes. Le fond de la baie est d'ailleurs constellé d'anciennes infrastructures et d'épaves ; c'est un lieu passablement pollué et peu recommandé à la baignade.

La Lagoa R. de Freitas, ancien lagon d'eau saumâtre, a été assaini et transformé en réservoir d'eau potable ; ce fut même le premier des grands travaux de la Ville libre, dès 2020. Une usine de désalinisation bloque le canal qui mène à la mer, fournissant l'eau potable aux quartiers environnants et rejetant le surplus dans le lac artificiel. Le canal, bien que désormais assaini aux mêmes normes que le reste de la ville, a gardé le surnom de « grand égout » et la mauvaise réputation qui va avec.

Météo

Copacabana se situe dans l'hémisphère sud. Ce qui signifie, pour commencer, que les saisons y sont inversées : l'hiver court en gros de mai à octobre et l'été prend le relais entre novembre et avril. Printemps et automnes sont courts (un mois, deux tout au plus) et assez agités ; c'est la saison des tempêtes.

L'hiver à Copacabana est une saison calme et fraîche, où la température oscille en moyenne entre 10 et 25° C ; l'été est très chaud, étouffant même : on atteint facilement les 40° C et plus, avec un fort taux d'humidité. En été, c'est quasiment la sieste obligatoire entre onze heures du matin et cinq heures de l'après-midi. On parle d'ailleurs souvent de « saison diurne » et « saison nocturne » pour l'été et l'hiver, respectivement.

Les tempêtes sont souvent très impressionnantes pour le non-initié. Le Copacajun moyen les considère comme le Breton, la pluie : si les voitures restent au sol, ce n'est pas une tempête. Les pilotes de Copacabana sont d'ailleurs réputés pour décoller par des temps impossibles ; on en a même connu qui faisaient peur aux Rowaans... Au centre-ville, l'architecture a souvent été conçue pour minimiser l'impact des vents forts dans les rues.

VILLE ET FAUBOURGS

Politiquement, les Faubourgs ont le même poids que les quartiers urbains de Copacabana. Néanmoins, ils sont souvent assez éloignés des intérêts des citadins et en retrait de la vie politique copacajun classique ; ce sont des communautés plutôt conservatrices. C'est un peu l'autre face de Copacabana : une société agraire et orientée aussi vers la pêche.

Campo Grande

Zone boisée et montagneuse, encore très sauvage, on peut facilement s'y perdre : c'est à peine mieux entretenu qu'une forêt tropicale. Le quartier est très peu peuplé : quelques villas, quelques domaines patriciens, deux petits villages paysans et une poignée de gardes forestiers. On y trouve aussi une multitude de cabanes, qui servent parfois de planques à des malfrats en mal de tranquillité.

Jacarepagu

Autour du lac du même nom (un autre des réservoirs d'eau douce de la ville), cette petite zone agricole et artisanale est peu visitée, car dépourvue d'autre intérêt que la curiosité ethnologique. On y trouve plusieurs offices étatiques, comme les Eaux et Forêts, ainsi

qu'un refuge zoologique, accueillant aussi bien les animaux domestiques égarés que les créatures sauvages.

Ilha

Gros bourg paisible à flanc de montagne, avec vue sur la mer. C'est un lieu de retraite prisé des autochtones et des artistes, qui fait de gros efforts pour ne pas attirer l'attention des touristes et, le cas échéant les accueillir suffisamment mal pour qu'ils n'aient pas envie de revenir.

Guaratiba, Sepetiba

Ce sont deux localités dans la baie de Sepetiba, artistiquement recrées pour un maximum de pittoresque, à vocation principalement touristique. Marchés et artisanat à souvenirs, villages de vacances, plages idylliques et hôtels de qualité diverse y pullulent. L'endroit est autonome : il a ses propres boutiques et divertissement ; tout est fait pour éviter que le touriste n'aille ailleurs.

Les deux villes appartiennent à la même agence de voyages, Tiba Tours, mais se livrent une concurrence féroce, chacune étant plus tendance à tour de rôle environ tous les dix ans. Le lieu est soigneusement évité par le *Copacajun* moyen, sauf s'il y travaille.

Ilha de Governador

Longtemps un quartier résidentiel, où pointait l'aéroport de Galeão, cette petite île, reliée au continent par un pont et plusieurs services de bateaux, est devenue un quartier un peu interlope, où se succèdent casinos, maisons de jeux, restaurants plus ou moins locaux et maisons closes. La Douane a transformé Galeão en sa base principale, mais l'aéroport a toujours une activité civile : vols privés et commerciaux pour hommes d'affaires, qui apprécient sa proximité du centre.

MARAMBAIA

Marambaia est une île toute en longueur, quasi-inhabitée, rendez-vous de la jeunesse de Copacabana désirant s'éloigner des contraintes – pourtant faibles – notamment en ce qui concerne des activités telles que surf sauvage, musique à fond, naturisme et autres plaisanteries qui font fuir les touristes bien-pensants. On y retrouve une bonne proportion de la colonie eyldarin. Située à près de 60 km du centre, elle est traversée par une route défoncée.

La partie face à l'océan (sud) est plutôt réservée aux agités, alors que la partie face à la baie (nord) est laissée aux gens calmes. Le petit pic est apprécié des varappeurs. En face, de l'autre côté de la Baie de Sepetiba, il y a une plage highlander elle aussi assez fréquentée, surtout par des fripons munis de gros instruments d'optique.

RIO & COPA

Historiquement, ce sont deux mondes distincts : Rio de Janeiro est la ville à l'américaine, avec ses immeubles de verre, ses larges avenues rectilignes, ses boutiques de luxe. Copacabana est plus proche du modèle ibérique : maisons basses, rues étroites et tortueuses.

Dans les faits, plus de deux siècles de cohabitation ont fait quelque peu éclater les clivages. De nombreux quartiers de Rio sont populaires, branchés, alternatifs ou les trois, là où la renommée de Copacabana y a attiré moult Suppôts du Grand Capital : hôtels de luxe, clubs huppés, galeries d'art aux tarifs prohibitifs, etc.

Copacabana / Ipanema

Copacabana est devenu, après la Seconde révolution, un quartier populaire de petits immeubles – souvent des hôtels reconvertis en bâtiments résiden-

tiels. Il ne reste plus beaucoup d'hôtels dans le quartier, mais on y trouve par contre beaucoup de chambres meublées à louer. La plus grande partie des rues est pavée et piétonne. Les véhicules individuels ne sont autorisés que sur certaines artères (non pavées) ; les *bondes* (tramways automatiques, voir plus loin) sillonnent tout le quartier.

C'est le grand centre culturel de la Ville libre : théâtres, salles de concerts, cinémas, bibliothèques spécialisées, centres culturels, etc. ; chaque place du quartier accueille des spectacles de rues, dans une joyeuse cacophonie. À cheval entre Ipanema et Copacabana se trouve un grand luna-park permanent, dont certaines attractions datent de plusieurs siècles et sont des pièces venues du voisin Musée des arts forains.

Autrefois le prolongement de Copacabana, Ipanema l'a remplacé dans le rôle du quartier touristique. On y trouve beaucoup d'hôtels, de résidences et des plages privées, même si c'est théoriquement interdit ; elles sont souvent la cible des bandes de *juvenes*, qui y organisent des compétitions sauvages de *futebol* ou de beach-volley. Le quartier regorge de boutiques de luxe, de restaurants huppés et de boîtes de nuit à la mode d'un peu partout. Il y a moins de rues piétonnes, moins de *bondes* aussi.

Leblon / São Conrado

Leblon est un quartier touristique résidentiel. Il compte quelques hôtels, mais surtout des complexes touristiques haut de gamme construits autour de petites marinas, avec des appartements louables au mois ou à l'année. À flanc de colline, le quartier est sillonné de petites routes sinueuses et de chemins piétons en escaliers ; il y a aussi des funiculaires ou même des ascenseurs, souvent privés.



Imperial

Ilha de Governador

Rio Oeste

Rio Norde

Mountains

Rio Centro

Rio Este

**Leme
Aquaria**

Rio Sul

Campo Grande

São Cristovão

Cristo

**Flamengo
Aquaria**

**Cosme
Velho**

Botafogo

Jardin Botânico

São Conrado

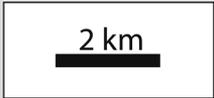
Castorina

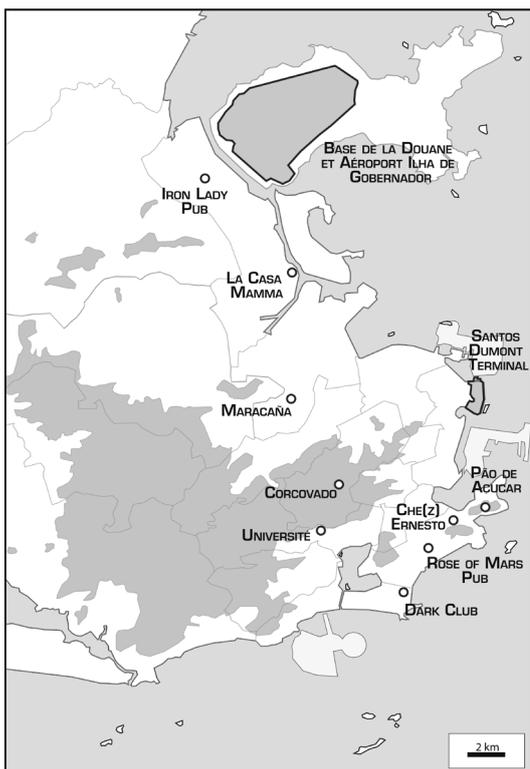
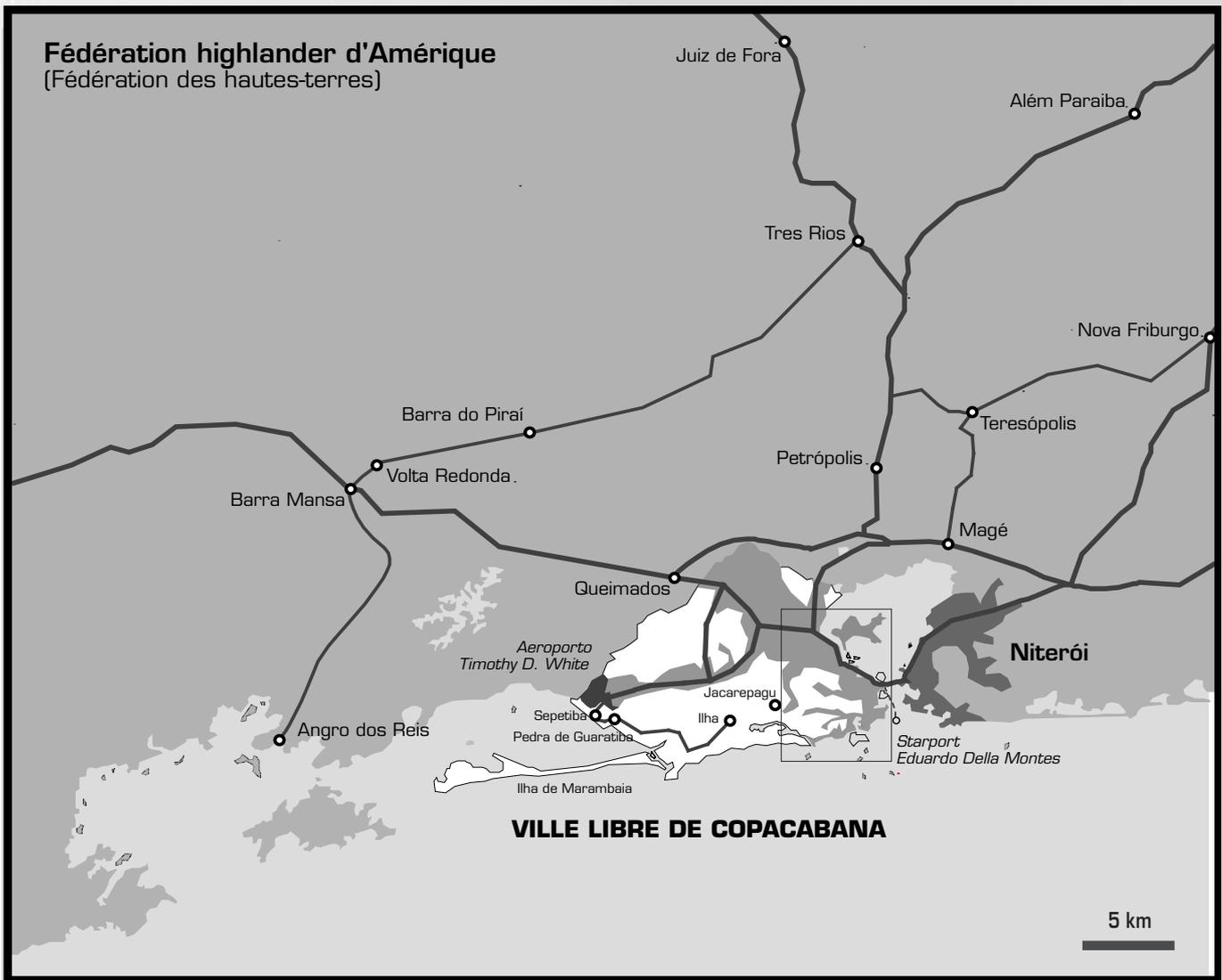
Copacabana

Ipanema

Leblon

**Vidigal
Aquaria**

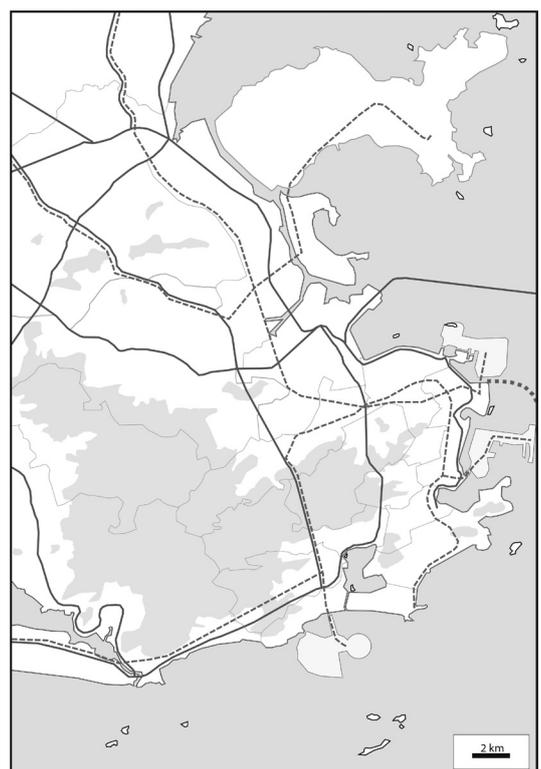




Au-dessus: les environs de Copacabana. Le cadre représente la carte du centre-ville.

À gauche: les lieux importants (mentionnés dans le texte).

À droite: les routes principales (en trait plein) et les lignes de métro (en pointillés).



Sur les hauteurs de Leblon, entre deux falaises abruptes, São Conrado est un quartier résidentiel huppé, qui accueille beaucoup de résidences secondaires appartenant à des gens des NAUS ou d'Europe qui ne viennent à Copacabana que pour les mois d'hiver. Les propriétés en terrasses rivalisent de luxe et – souvent – de mauvais goût. La densité d'habitations décroît au fur et à mesure que l'on monte ; vers le haut, à la lisière avec Campo Grande, ce sont de véritables petits domaines.

Jardin Botânico

Le campus de l'*Universidade Olger Sveriksen*, ville dans la ville, sise au beau milieu d'une luxuriante végétation, occupe le plus clair du quartier. Mais c'est surtout, comme son nom l'indique, un parc immense, jamais très éloigné de la forêt tropicale malgré l'armée de travailleurs qui s'occupent de l'endroit. L'endroit est un lieu courant de pique-nique et de promenade le dimanche, mais on peut s'y perdre ou avoir des problèmes avec des bestioles peu agréables : serpents, araignées, moustiques, chiens errants, etc. Il est recommandé de ne pas sortir des sentiers balisés.

L'UNIVERSITÉ

On a souvent comparé l'université de Copacabana – avec sa relative réclusion, ses fraternités, sororités et autres clubs pour étudiants hédonistes, ses professeurs fantasques et ses horaires de cours abracadabrants – à une université eyldarin qui aurait sérieusement mal tourné. Quoi qu'on puisse en dire, le surf n'y est pas enseigné – pas de manière académique, en tous cas.

Botafogo

Quartier populaire, Botafogo est un peu comme Copacabana, mais

moins propre, moins culturel et plus pauvre. On y trouve beaucoup de maisons d'habitation avec des commerces au rez-de-chaussée, un peu dans le même style que Copacabana, et des petites places ; le quartier étant assez pentu, certaines des rues sont barrées par des escaliers, sans signalisation préalable, ce qui parfois piège des voitures ou des motards imprudents.

Les habitants de Botafogo ont le sentiment d'être les parents pauvres et mal-aimés de la Ville libre. La petite criminalité des rues sévit parfois dans les chemins de Botafogo, prête à braquer le touriste isolé et imprudent. Ce ne sont pas des méchants : si on leur donne de l'argent (au moins dix cruzados par personne), ils ne chercheront pas plus loin la bagarre.

Cosme Velho

Quartier résidentiel et artisanal à flanc de montagne, Cosme Velho est surtout connu pour ses jardins publics en terrasse, lieux de rendez-vous romantiques de la jeunesse (et des moins jeunes) de Copacabana. Certains de ces jardins ont des « spécialités » : pour couples adultères, échangistes, gay et lesbiens, groupes ethniques, etc. D'autres sont plutôt axés sur les trafics. La Condor patrouille discrètement les lieux, gardant un œil sur les trafics et les cas de prostitution clandestine.

Cristo

Cristo a toujours eu la réputation d'être le « quartier catho » de Copacabana ; la présence de l'évêché et de quelques autres bâtiments religieux y est pour beaucoup. La réputation n'est pas injustifiée : le quartier a toujours résisté à l'américanisation de Rio de Janeiro, s'accrochant farouchement à son identité ibérique et catholique. Il est principalement résidentiel, avec de

rares industries et de nombreux petits commerces. L'architecture du lieu a gardé une apparence « fin XIX^e siècle », qui renforce encore son côté bourgeois rétrograde.

Castorina / Malverde

Vallée dans la montagne, Castorina est parsemée de petites résidences et de villas pour la classe moyenne de Copacabana ; plus on s'éloigne du centre-ville, plus les revenus – et les loyers – augmentent. C'est un peu le quartier jumeau de São Conrado, en moins tape-à-l'œil : le tout-Copacabana y réside et les propriétés sont en général plus discrètes.

Malverde est en grande partie un quartier résidentiel milieu de gamme et calme. Il y a aussi quelques maisons patriciennes ; ce sont souvent des domaines de grandes et anciennes familles de Copacabana. Quelques rares immeubles résidentiels plus huppés, un ou deux centres commerciaux et une poignée de centres sportifs de grande taille (dont un golf) se trouvent dans les bas du quartier.

Rio

Quartier populaire et artisanal, Rio Sul est principalement composé d'habitations, de boutiques et de petits commerces ; c'est un quartier touristique. Deux ou trois *business-parks* y péclotent, suite à quelques scandales et disparitions ; le plus clair de l'activité vient du *Santos Dumont Terminal*. Au bord de la mer, on trouve un grand parc et une plage publique très fréquentée en dehors des heures de bureau. Liberta Avenue est un grand boulevard, qui est à Copacabana ce que la Promenade des Anglais est à Nice ou la Croisette à Cannes.

Rio Norde est le secteur industriel de Rio, avec beaucoup d'entrepôts et

un port de pêche. On y trouve bien sûr des habitations, souvent de piètre qualité. Quelques hôtels borgnes et des bars glauques pour pêcheurs ivres renforcent la mauvaise réputation du quartier. Le *nordaroma* – l’odeur persistante de poisson – fait le plus gros du mauvais karma de Rio Norde ; particulièrement insistante pendant l’été à cause de la chaleur, elle tend à se répandre vers l’intérieur des terres et à causer des mouvements d’humeur parmi les populations touchées. C’est un peu l’équivalent local du föhn.

Rio Centro et Rio Este sont les deux quartiers des affaires de Copacabana. Ils comptent de vastes rues, de grands immeubles de bureaux, des centres commerciaux bigarrés, des *business-parks*, mais aussi des habitations et des centres de loisir (restaurants, boîtes de nuit). Beaucoup des administrations de Copacabana s’y retrouvent. Le secteur n’a rien à envier aux villes nord-américaines, sinon qu’il y a moins d’armes à feu et que l’activité ne s’arrête pas brutalement à six heures du soir. C’est tout de même plus cosmopolite que typiquement copacajun.

Principalement un quartier d’habitations, Rio Oeste compte beaucoup de résidences HLM, ainsi que quelques quartiers de villas. Les rues sont agrémentées d’espaces verts, de places de sport, et de mobilier urbain destiné à amuser les enfants et emmerder les chauffards. C’est un quartier prévu pour que les gens aiment y vivre. Il y a bien sûr quelques zones d’ombre – immeubles en voie de démolition, projets urbains arrêtés par une pénurie de fonds et occupés par des peu fréquentables – mais elles restent rares et peu étendues.

Mountains / São Cristovão

Mountains est un quartier résidentiel HLM, principalement com-

posé de petits immeubles en terrasse ; c’est le Copacabana des ouvriers, des fonctionnaires et de la petite bourgeoisie. Les immeubles sont souvent des cages à lapin, construites à des époques où les promoteurs avaient le choix entre faire du joli ou de l’habitable. Les conséquences auraient pu être catastrophiques, si la Ville n’avait pas fait de Mountains un quartier à visage humain : le quartier compte un nombre inhabituel de théâtres, cinémas, centres culturels et équipements sportifs. De fait, les « Mountaineras » vivent plus volontiers dans la rue ou les centres commerciaux et culturels que chez eux, les appartements n’étant faits que pour dormir.

Autre quartier populaire – sauf auprès des autorités de la Ville libre – São Cristovão était, à l’origine, une favela ; il est devenu une favela, pour ensuite être successivement une favela, une favela, et enfin une favela. Aujourd’hui, surprise, c’est une favela. La ville, qui y a pourtant investi des quantités invraisemblables de capitaux, refuse depuis une quarantaine d’années de mettre un *centavo* d’argent public dans ce tonneau des Danaïdes urbain, soupçonnant fortement les « Cristovianos » de le faire exprès.

São Cristovão reste donc un quartier aux habitations construites un peu n’importe comment par la lie des entreprises de travaux publics locales. Parfois ça s’effondre, et le lendemain, c’est reconstruit. Sans être véritablement dangereux, São Cristovão n’est pas un endroit très agréable à visiter. Les autochtones font tout pour mettre le touriste mal à l’aise ; comme à Botafogo, les *juvenes* racketteurs sont une nuisance mineure. On soupçonne plusieurs mafias de se partager l’endroit, avec ses animations nocturnes plus ou moins tolérées. C’est un quartier où il

est très facile d’entrer sous un nom et de sortir sous un autre.

Imperial / Frontera / Niterdi

Patchwork de secteurs d’artisanat, industriels et résidentiels, Imperial est un assemblage de trois quartiers aux identités très différentes et, depuis, les habitants ne se sont pas privés de rappeler au reste de Copacabana tout le mal qu’ils pensaient d’eux.

De grandes parties du quartier sont anciennes et plus ou moins mal réhabilitées ; des blocs entiers pourrissent gentiment sans que personne ne sache trop bien qui en est au juste le propriétaire et les transporteurs professionnels ne viennent dans certaines rues qu’avec des véhicules tous terrains, rapport à l’état de la chaussée. Il a néanmoins ses charmes – pour qui supporte le post-industriel post-moderne, les briques rouges et les poutrelles apparentes – et même ses franges à la mode, avec lofts et boîtes de nuits branchées.

Frontera est une ancienne zone résidentielle, détruite pendant la Seconde révolution et transformée en secteur industriel. C’est là que se situe l’entrée/sortie principale de l’autoroute intercontinentale IC7, qui se prolonge vers le *Santos Dumont Terminal* en zone franche (pas de sortie avant l’autre douane). Les douanes et toute l’administration y occupent une grande place, de même que les entrepôts de toutes sortes, et bien sûr les échangeurs d’autoroute.

Niterdi a une histoire chargée : ancien camp de réfugiés, ancien ghetto mutant, il est resté longtemps à l’abandon avant une reconversion en quartier d’habitations avec un secteur artisanal. Le front de mer, sur la baie, compte nombre d’usines à l’abandon ; beaucoup de trafics passent par ces friches industrielles. L’industrie locale est sur-

tout de la culture maraîchère. Pour tout dire, certains coins de Niterdi servent aussi de prison, ou pour être précis, de camp de travail puisque les travaux forcés sont la norme à Copacabana.

De fait, le quartier traîne derrière lui un mauvais karma massif. Réputation très exagérée, que les autochtones ne font pas grand-chose pour dissiper. De fait, on ne sait pas si c'est juste pour préserver leur tranquillité ou parce qu'il y a vraiment quelque chose...

LE SANTOS DUMONT TERMINAL

Ancien aéroport urbain de Rio de Janeiro, le site a été réaménagé en terminal routier, puis a été adapté à recevoir l'échangeur vers le Starport, les services de douane, les installations pour le métro-cargo et les différentes navettes de bus. S'y sont greffés de nombreux centres commerciaux, un des plus grands parkings de la Sphère, des stations de taxis, etc.

Le *Sandu*, comme l'appellent les Copacajuns, abrite aussi de nombreux trafics en tout genre. Ses couloirs, niveaux multiples, secteurs à l'abandon et autres ouvertures donnant sur les Souterrains (ou la Leme Aquaria, ce qui n'est pas mieux) sont autant de coins parfaits pour y installer une activité méso-légale ou pour les rendez-vous louches. La Condor n'y va pas souvent et, de toute façon, les aigrefins du crû ne risquent pas grand-chose ; on dit même qu'ils ne s'y retrouvent que par pure tradition, vu que la police se fout de leurs petits trafics.

LES AQUARIAS

Les Aquarias, ou cités aquariennes, ont été conçues vers la fin du XXI^e siècle comme solution à un problème de logement, alors aigu. Copacabana débordait littéralement de réfugiés et

devait composer avec ses frontières. On a donc profité du chantier du starport pour lancer le projet de quartiers sous-marins ; idée prometteuse, elle a subi des problèmes techniques à répétition, dont quelques catastrophes majeures – tant et si bien que, la première Aquaria terminée, plus personne ne voulait y habiter.

Les quartiers reposent au maximum 35 m sous le niveau de l'eau, sur une base solide, ancrée dans la roche sous les alluvions. Ils sont reliés à Copacabana par des passerelles souterraines et parfois des lignes de métro. Les véhicules y sont interdits (à part quelques petits karts électriques, semblables à des voiturettes de golf) ; des parkings sont disponibles en surface, à proximité d'ascenseurs.

Les gens des Aquarias ont souvent une mentalité différente des *Copacajuns* de base, suffisamment pour que ça se remarque. Ils sont plus industriels et ont, pour tout dire, la réputation de ne pas être très amusants. Certains Aquariens n'ont jamais vu le soleil, dit-on.

Leme Aquaria

C'est la première, la plus ancienne, donc la moins bien construite et aussi la plus mal famée. Certains secteurs menacent de s'effondrer, minés par les accidents, la rouille et les défauts de construction. En partie abandonnée, en partie squattée, c'est probablement le quartier le moins fréquentable de Copacabana ; en tout cas un des rares où le touriste risque plus que des quolibets et des quémantes insistantes.

On prétend que les Lemures (surnom des habitants des lieux) sont des spécialistes de la contrebande, piratant allègrement les métros-cargo en passant par des couloirs connus d'eux seuls. Il est vrai que le seul point réel-

lement intéressant de Leme est son marché permanent, croisement sauvage entre une foire à la brocante et un souk ; y demander la provenance des objets est une insulte.

Flamengo Aquaria

Quartier très populaire, lancé face à Copacabana, il est considéré comme un pendant à ce dernier, tant la rivalité entre les deux quartiers est forte. Il fournit à la Ville libre quelques-unes de ses industries, surtout spécialisées dans le poisson : pisciculture, pêche et préparations agro-alimentaires. Si vous êtes amateurs de fruits de mer, c'est l'endroit idéal. On y trouve en surface quelques installations portuaires pour bateaux de pêche.

Vidigal Aquaria

Inaugurée en 2235 entre Leblon et Ipanema, cette Aquaria résidentielle, mais aussi très touristique, a été construite en partie par des capitaux privés. Les Copacajuns ne l'aiment pas pour cette raison, ainsi que pour le luxe ostentatoire de son aménagement. Tout le monde s'accorde cependant pour admettre que le dôme central vitré, de 1 km², vaut le coup d'œil.

Vidigal accueille les hôtels les plus chers et les plus luxueux de Copacabana, des centres de vacances offrant excursions sous-marines et thalasso-thérapie, boutiques de luxe et divertissements de haut standing, etc. Les Siyani et les Atlani y ont installé leur mission diplomatique, ces derniers dans une tour (surnommée « Atalen Central ») qui dépasse des flots.

NITERÓI

La ville highlander de Niterói, située de l'autre côté de la baie de Rio, est en quelque sorte la sœur rivale de Copacaba-

na. Elle a des infrastructures portuaires importantes, de nombreuses industries et, somme toute, un meilleur niveau de vie. Mais sa vie nocturne et culturelle est quasiment nulle.

Fondamentalement, Niterói et Copacabana sont deux facettes de la même ville : beaucoup de Copacajuns travaillent à Niterói et les habitants de cette dernière passent régulièrement la frontière pour venir s'amuser à Copacabana ; les Highlanders disent souvent « passer des vacances à Niterói » pour ne pas dire « à Copacabana » (qui est mal vue).

Niterói est aussi le point de départ ou d'arrivée de nombreux trafics de et vers Copacabana.

TRANSPORTS

Route

L'autoroute intercontinentale highlander IC 7, comme dit précédemment, arrive à Frontera ; elle traverse le nord de Copacabana en zone franche, soit jusqu'au *Santos Dumont Terminal* et au-delà vers Niterói, soit jusqu'à l'Aéroport. Pour ceux qui sortent à Frontera, elle se divise en plusieurs « petites » autoroutes.

Vers le centre ville, les voies sont beaucoup plus petites ; tout est fait pour y décourager le trafic automobile (ce n'est pas très efficace) et pour encourager les transports en commun rapides, efficaces et pas chers (voire gratuits). Les liaisons entre quartiers passent souvent dans des tunnels, la région étant très accidentée.

SI T'AIME PAS MA FAÇON DE CONDUIRE...

Avertissement sans frais : les Copacajuns conduisent comme des salauds – une main sur le volant (pas loin du klaxon seize tons), l'autre nonchalamment passée par

la portière, la radio à fond et toutes fenêtres ouvertes (quel que soit le temps).

Les pires sont les chauffeurs de taxis, qui sillonnent la ville comme autant de prédateurs, suivis de peu par les escadrons de coursiers à vélo (appelés *Sui-Cycles*), qui méprisent souverainement le code de la route et dévalent les pentes à plus de 80 km/h (pour remonter, ils s'accrochent aux camions).

Rail

Il existe trois lignes de métro à Copacabana. La première va de l'entrée de Mountains jusqu'au Leme Aquaria, alors que la seconde conduit de la Flamengo Aquaria à Niterói et la troisième part de Rio Sul pour aller jusqu'au Vidigal Aquaria. Il faut aussi compter le métro-cargo qui va du Starport à Frontera, en passant par le *Santos Dumont Terminal*. À Frontera, il débouche à l'air libre dans la zone de chargement pour camions transcontinentaux.

Cinq lignes de tramways opèrent dans la zone de Rio, et il faut aussi compter les *bondes*. Véritable spécialité locale, ces petits tramways automatiques de Copacabana, ouverts et gratuits, sillonnent tout le quartier à faible vitesse (10 km/h), ainsi que Botafogo et une partie d'Ipanema. Ils passent aussi à flanc de montagne, vers le Pain de Sucre.

Mer

Copacabana n'a pas réellement de port marchand à proprement parler. Il y a un port de pêche à Rio North et un autre au Flamengo Aquaria, un port de plaisance à Leblon, mais pas de port marchand. Seul en fait le starport possède des infrastructures capables d'accueillir aussi bien des vaisseaux spatiaux que des bâtiments de gros tonnage.

Le vrai port marchand de Copacabana se situe à Niterói. Il accueille cargos – la plupart en provenance

d'Afrique – et navires de croisière, mais pas de flotte militaire. Les gens méfiants remarqueront tout de même un service de garde-côtes remarquablement fourni. En vertu d'accords de réciprocité, beaucoup de marchandises qui voyagent vers Copacabana par la mer transitent librement par Niterói ; idem pour le starport, dans l'autre sens.

Le Pacatex (Pacific-Atlantic Express) relie tous les trois jours les villes de la côte sud-américaine dans un sens et dans l'autre. Les navires sont des aéroglisseurs ou des hydroptères, qui relient chaque étape en 12–24 heures. À Copacabana, le Pacatex passe le lundi dans le sens nord-sud et le jeudi dans le sens sud-nord.

Air

L'aéroport intercontinental *Timothy D. White* est situé à l'extrême ouest du territoire. Il a subi de nombreuses modifications et améliorations depuis le temps où il s'appelait *Bartolomeu de Gusmão*, c'est-à-dire avant la période américaine. C'est maintenant un aéroport de grande taille, avec un tarmac spécial pour accueillir des vaisseaux spatiaux en cas d'engorgement du starport ou de tempête. Son administration est en partie autonome, mais en pratique subordonnée au bon vouloir de la Douane.

Comme mentionné plus haut, il y a un second aéroport, beaucoup plus petit, dans Ilha de Governador : Galeão est principalement une base de la Douane, mais aussi un aérodrome où se posent des avions d'affaires, quelques rares charters ou des pilotes privés. Malgré sa proximité avec les installations de la Douane, c'est aussi l'aéroport préféré des voyageurs discrets : de nombreux souterrains permettent de sortir à peu près n'importe où sur l'île.

De nombreux bâtiments disposent de pistes ou de terrains d'atterrissage

pour des hélicoptères ou des engins antigrav, mais pour ces derniers, la Douane est seule habilitée à délivrer des permis d'utilisation. Elle est connue pour n'avoir aucun sens de l'humour sur ce point précis.

« ET POURQUOI PAS ADOLF HITLER ? »

Les Copacajuns détestent le nom de leur aéroport et ont maintes fois tenté de le débaptiser. Seulement, une grande partie de la population carioca, traditionnellement pro-américaine, s'oppose à ces manœuvres. Heureusement, le nom du starport, lui, fait l'unanimité.

Le starport

Bâti entre 2106 et 2118, en grande partie grâce à des capitaux américains, européens et eyldarin, le starport *Eduardo Della Montes* est situé sur une île artificielle. Relié au continent par un pont autoroutier et un métro-cargo, ce starport a des équipements hybrides

permettant l'accueil aussi bien de vaisseaux que de bateaux. Hangars et docks se trouvent d'ailleurs en grande partie sous l'eau, permettant un minimum d'interruption en cas de tempêtes (qui sont plutôt fréquentes dans la région).

Une autre caractéristique, peu appréciée des compagnies de navigation maritimes et stellaires, c'est la faiblesse des moyens pour la réparation et/ou l'entretien des véhicules : peu ou pas de cales sèches, approvisionnement en pièces détachées erratique, main d'œuvre locale sous-qualifiée ; de plus, les infrastructures ne permettent que difficilement l'accueil de vaisseaux de plus de 50'000 tonnes.

En bref, Copacabana est un starport de seconde zone, qui accueille un trafic somme toute clairsemé (moins de 25 départs/arrivées quotidiens) ; le fait qu'il soit le seul de l'hémisphère sud lui sauve la mise. Il n'empêche que c'est un sujet de fierté pour tous les Copacajuns, et malheur à qui oserait remettre en doute son utilité !

quel toutes ces cultures peuvent se greffer et en former une commune. D'un autre côté, c'est aussi un avantage : il n'y a pas d'uniformisation de la culture. Chacun emprunte aux autres ce qui lui plaît. Cela donne des mélanges plutôt détonants, notamment dans le domaine des arts en général – de la musique et de la cuisine en particulier.

Les ethnies de Copacabana

S'il n'y a pas réellement de ghettos ethniques à Copacabana, les différentes cultures qui cohabitent dans la ville ont leur identité propre. S'il y a assez peu de gens « pur sucre » (tout le monde ou presque est métissé), la plupart des résidents se rattachent assez vite à une de ces multiples cultures.

Copacajun : terme générique désignant les habitants de Copacabana, on l'emploie aussi pour spécifier, soit un habitant du quartier de Copacabana, ou alors quelqu'un qui vit depuis tellement longtemps dans la Ville libre qu'il ne lui reste plus beaucoup d'éléments culturels définis.

Carioca : habitant de l'ancienne Rio de Janeiro. Les Cariocas ont, pour les Copacajuns, une connotation un peu négative de « gens chiants ». En général, le Carioca moyen est plus riche et plus sérieux que la moyenne des Copacajuns.

Gringo : Européen d'origine ; désigne aussi les nord-américains blancs. Les Gringos font un peu tache dans la population bigarrée de Copacabana, mais ils sont rares. On parle aussi de gringos pour les touristes (auquel cas on ne met pas de majuscule).

Yanquis : Américain, principalement immigré pendant les Années d'Ombre ; beaucoup de Cariocas sont des Yanquis. Les Yanquis ont la réputation d'être l'absolu du chiant, les rabat-joie ultimes. C'est aussi un

SOCIÉTÉ

Ce qui frappe à Copacabana, c'est la jeunesse de la population. Non seulement sa jeunesse biologique (la moitié de la population humaine a moins de 50 ans), mais aussi sa jeunesse d'esprit. Les papys font de la planche à roulettes, les mamys sortent en boîte, les parents quadras forment de redoutables équipes de beachvolley, etc. En bref, les Copacajuns sont des grands enfants – et personne ne songerait à le leur reprocher.

MELTING-POT CULTUREL

Copacabana a pendant longtemps été un point de rencontre pour différentes

cultures terriennes, le rendez-vous des libres-penseurs et des exclus de la planète. Au demeurant, avant la Troisième guerre mondiale, le mélange était déjà corsé : Amérindiens, esclaves africains, colons européens et autres expatriés. Puis sont venus s'y greffer les nord-Américains et les réfugiés européens, puis les déracinés d'Islam et d'Afrique après l'invasion highlander. Enfin, ce sont maintenant les extra-terrestres, qui font de Copacabana un de leurs points de chute terriens.

Le problème principal de Copacabana est de ne pas avoir de « creuset » préétabli, pas de point commun sur le-

groupe que l'on trouve assez souvent dans le haut de la société, surtout les milieux économiques.

Napis : pour « *native people* », en d'autres termes, les Indiens. La population de Copacabana a un point de vue ambigu sur les Amérindiens : on leur reconnaît la préséance sur le continent et donc pas mal de droits, notamment celui de casser les pieds aux Highlanders ; il est même assez classe de se dire de sang indien. Les Napis sont cependant considérés comme des fouteurs de merde.

Afros : par sa taille et sa solidarité, la communauté africaine est le plus important des groupes ethniques de Copacabana. L'influence de la culture africaine est sensible partout ; elle est cependant assez fermée aux non-Afros, même limite ghetto par moment. Ce qui agace beaucoup la Condor, notamment à cause des structures quasi-mafieuses qui s'y montent souvent.

Eldares : comme beaucoup de Terriens, les Copacajuns ont du mal avec la syntaxe eyldarin et ont du coup « lusitanisé » le nom des Eyldar en « Eldares » (prononcer : « elldarech »). La communauté eyldarin (incluant les Atlani et les Ataneyldar) de Copacabana est aussi une communauté fermée : s'il est raisonnablement facile d'y entrer, peu de non-Eyldar osent le faire.

Langues

La langue officielle de Copacabana est le portugais copacajun. À la base, c'est du portugais brésilien mâtiné d'espagnol, d'anglais, et de quelques mots et expressions swahili et eyldarin. Comme pour toutes les nations de la Sphère, les documents officiels sont aussi disponibles en anglais galactique, langue parlée par à peu près tout le monde dans la Ville libre.

L'espagnol dit « *latino* », dialecte parlé un peu partout en Amérique du

sud, est compris par une bonne portion de la population. Pas mal de gens parlent aussi quelques mots de swahili unifié et/ou d'eyldarin (surtout des insultes et jurons...). Parmi la pègre, on emploie souvent des dialectes indiens pour mystifier la police – ce qui est souvent peine perdue : bon nombre de Condors connaissent ces langages.

NATIONALITÉ

À Copacabana, « nationalité » se confond avec « résidence » ; en d'autres termes, toute personne ayant résidence à Copacabana en est aussi citoyen. Dans les faits, c'est plus taquin : ça implique de payer des impôts. Ça ne veut pas dire qu'il faut payer (dans le cas présent, des impôts) pour être citoyen de la Ville libre, mais que si on est citoyen, on paye des impôts – et Copacabana n'est pas vraiment un paradis fiscal. Des accords internationaux avec la plupart des nations de la Sphère permettent d'éviter les conflits de double taxation.

Comme être citoyen de Copacabana n'implique pas de renoncer à sa nationalité originelle, c'est un peu comme une double nationalité ; comme en plus les prérequis sont assez minces, il est modérément facile à qui en a les moyens de s'offrir une nationalité copacajun – et légale, en plus ! Seulement, ce genre de petit jeu n'est pas passé inaperçu aux yeux d'un peu tout le monde : le passeport de Copacabana est à peine mieux considéré qu'un laissez-passer de la FEF.

La frange

Rien n'oblige donc un habitant de Copacabana à s'enregistrer auprès des autorités ; en contrepartie, rien n'oblige les autorités à lui venir en aide en cas de besoin... En clair : on a le droit de vivre en dehors de la société,

mais il faut assumer. Près d'un tiers de la population estimée de Copacabana vit hors statistique.

Ce genre de point de vue a déjà valu à Copacabana des échanges houleux avec le voisinage – et même le reste de la Sphère. De même, un certain nombre de petits malins en ont profité pour tenter de faire de la Ville libre un fleuron de la « libre entreprise » ; cette dernière approche ne fonctionne pas très bien : les autorités disposent tout de même d'un arsenal législatif assez développé pour contrer l'ultralibéralisme.

Néanmoins, Copacabana accueille un grand nombre de gens, souvent très pauvres, qui, pour des raisons diverses, passent entre les mailles du filet social : migrants, nomades, clochards, petits criminels, etc. Cette frange de la population (non négligeable, donc : plusieurs millions de personnes) fait l'objet d'une surveillance discrète de la part de la Condor – qui dit-on recrute même dans ses rangs les éléments d'une brigade spéciale : les *Deregs*.

Ce ne sont pas les seuls à s'occuper des résidents non enregistrés : si les services sociaux n'ont pas l'obligation de leur fournir les services auxquels ont droit les citoyens, la plupart d'entre eux le fait quand même, dans la limite des infrastructures et des budgets disponibles. En clair : si on peut, on fait. De même, nombre d'organisations caritatives privées sont aussi là pour porter secours à ces gens ; parfois, ces organisations cachent des arrière-pensées moins avouables : idéologiques (parti ou religion), économiques (main d'œuvre bon marché) ou criminelles, mais c'est rare.

POLITIQUE

À Copacabana, la politique est un jeu. L'État se gouverne plus ou moins tout seul, et l'administration est tellement

peu développée que les enjeux sont plus honorifiques que réellement utilitaires (c'est-à-dire qu'une victoire électorale ne sert pas à grand-chose, mais que ça fait joli dans le curriculum vitæ).

Le Conselho de Cidade

Il s'agit du législatif, composé de 140 membres, ou Conseillers (*conselhars*), élus par quartiers avec la proportion d'environ un élu pour 50'000 habitants. Dans l'esprit de la population, chaque *conselhar* est le champion du quartier, et on s'attend à ce qu'il défende ses couleurs avec acharnement, verve et fougue, quelle que soit son appartenance politique (il vaut même mieux qu'il n'en ait pas : en moyenne, 40% des *conselhars* élus n'ont aucune étiquette politique reconnue).

En pratique, comme on peut le deviner, le *Conselho de Cidade* n'a pas beaucoup de pouvoir ; il est souvent court-circuité par l'exécutif, qui passe à la trappe 80% des décisions pour des raisons vagues et mal définies, regroupées sous le terme d'« anticonstitutionnalité ». Il sert donc plus à amuser le peuple qu'à réellement légiférer, même s'il lui arrive d'être écouté.

Le Buro del Prefeito

C'est l'exécutif de Copacabana, composé des 30 *prefeitos* de quartier (élus au suffrage universel et plus politisés). Il compte quatre commissions, ou *ministarios*, s'occupant de l'économie, des affaires sociales, de la police (Condor) et des affaires extérieures. C'est ce *Buro* qui règle les affaires courantes et planifie la vie de la cité.

Le Collegia de Justica

Le *Collegia* est la cour suprême de la Ville libre et représente l'ensemble des hommes de loi de la cité. Il a le dernier mot en ce qui concerne les différents

légalistes entre *Conselho* et *Buro*. C'est un pouvoir raisonnablement indépendant des deux autres : s'il élit ses propres représentants, il doit les soumettre au *Conselho* et au *Buro* pour approbation.

Les partis politiques

L'éventail politique, comme disent les journaliers pas complètement illettrés, est large : des néo-nazis (meilleur résultat : 0.18%), aux communistes prônant la révolution prolétarienne globale (meilleur résultat : 2.3%), en passant par toute la gamme possible, imaginable et imaginée.

En règle générale, Copacabana vote plutôt à gauche. Le parti le plus représenté est l'*Union Popular Copacajun* (UPC), avec entre 28 et 40% des sièges au Buro, de tendance socialisante paternaliste. Suivent les Chrétiens-sociaux et la droite libérale.

Les élections

Elles ont lieu en général au mois de mars, tous les cinq ans. Celles pour le *Conselho* les années en 7 et 2, celles pour les *prefeitos* les années en 0 et 5. Les campagnes électorales sont des événements à grand spectacle, à mettre au même niveau que le Carnaval ou les cérémonies de commémoration des deux Révolutions.

ÉVÉNEMENTS

24 janvier : **Independence Day**. Commémore la déclaration d'indépendance de la Ville libre en 2012. N'implique pas de vaisseaux spatiaux géants.

1^{er} février : **Liberation Day**. Commémore l'armistice de 2074.

25 février, jusqu'au 1^{er} ou 2 mars (suivant s'il s'agit d'une année bissextile ou non) : **Carnaval**. Huit jours de folie pure et simple, avec déguisements partout,

encore plus de spectacles que d'habitude (et parfois que possible), la Grande Parade chaque soir et malheureusement divers débordements qui ne sont pas sans causer chaque année une dizaine de morts.

3^e dimanche de mars : **Dias de Universidad**. Fête des étudiants, le jour avant la rentrée des cours.

1^{er} week-end d'avril, tous les quatre ans : **LibertyCon**. Grande réunion des peuples opprimés de la Sphère. Officiellement, pour rendre publiques leurs luttes contre l'Oppresseur, officieusement pour échanger informations, contacts, et éventuellement matériel, sceller des alliances, etc. Plutôt mal vu par la Condor, encore plus mal vu par la Douane, sans même parler des Highlanders.

Dernier week-end de juillet : **Bike Riot Days**. Courses cyclistes plus ou moins sauvages à travers la ville. Même les taxis restent chez eux.

10-16 août : **U-U (Ultimate Unlimited) Competition**. Grand tournoi de sports extrêmes sur Ilha de Marambaia (sud), se déroule souvent pendant les grandes tempêtes d'hiver. Un des rares cas où la Condor patrouille sur Marambaia, pour éviter que des concurrents ou des spectateurs bourrés ne viennent emmerder les gens calmes du nord.

1^{er} dimanche d'octobre : **finale de la « Copa-Copa »** (*Copa Copacabana de Futebol*) au stade de Maracana.

1^{er} décembre : **Toussaint**. Donne lieu, la semaine avant, à une sorte de carnaval matiné de cérémonie religieuse, à mi-chemin entre Hallowe'en et la Fête des Morts mexicaine, avec quelques éléments culturels africains pour faire bonne mesure.

25 décembre : **Noël**.

POLICE ET ARMÉE

En fait, on devrait dire « police » tout court : Copacabana n'a pas d'armée. Principalement parce que même si toute la population était composée de militaires, elle ne ferait pas long feu face à la Fédération des hautes-terres...

On compte deux forces officielles à Copacabana : la Condor, qui est une force de police, et la Douane, qui fait office de garde-frontière et de contre-espionnage.

LA CONDOR

C'est la principale force de police de la Ville libre ; c'est aussi virtuellement la seule force officielle. Ses membres ont une plaque holographique difficilement falsifiable attestant de leur fonction, mais ne portent en général pas d'uniforme. Ils peuvent, s'ils le veulent : c'est un complet blanc (bermudas en option) avec beaucoup de galons et un casque colonial ridicule, mais il est facultatif, même pour les événements officiels et donc personne n'en veut (c'est un gage courant en cas de pari perdu).

La Condor est très respectée par la très grande majorité de la population ; c'est aussi une force de police qui est très proche du peuple. Tout le monde connaît un ou plusieurs Condors et ceux-ci sont plus occupés à courir après les gens réellement dangereux qu'à s'occuper des petits trafics qui ne gênent personne ou coller des contredanses.

CONDOR TOI-MÊME !

Au départ, « Condor » était l'acronyme de *Copacabana Neighbourhood Defense Organisation*, ou « organisation de défense du voisinage de Copacabana ». Évidemment, après la Seconde révolution, la notion de voisinage n'était plus vraiment de mise.

Beaucoup de gens se sont alors creusés la tête pour trouver un autre nom, et pour finir, on a décidé que la Condor resterait la Condor, et que ce serait un acronyme pour Condor. Le terme « Légion Condor », parfois utilisé par des anarchistes irrécupérables et quelques gangsters, est par contre très mal perçu par les intéressés.

Équipement

L'arme de prédilection du Condor subtil est le pistolet neutralisateur (souvent bricolé pour atteindre la puissance d'un fusil), celle du Condor pas subtil l'Enforcer, alors que les pas-subtils-du-tout privilégieront la Winch'. Notons tout de même que, dans ces deux derniers cas, l'utilisation de balles en caoutchouc est la norme, en tous cas contre les personnes ; pour les véhicules, c'est autre chose.

En règle général, le Condor moyen n'a pas qu'une arme, mais une bien visible, une autre planquée (une des deux étant un neutralisateur), plus une matraque (en général munie d'un générateur de choc) et quelques gadgets non-violents (grenades soporifiques, par exemple). Tous ont un ordinateur portable professionnel (IC 4), qui fait aussi office de communicateur et de téléphone portable, plus les accessoires du flic moyen (menottes, carnet de contredanses, etc.).

Ils peuvent patrouiller en groupe ou seuls, le plus souvent avec des petits véhicules (motos, voitures, gravbikes, vélos, gravskates).

Organisation

La Condor est organisée au niveau des *Districtos*, supervisée par un organe appelé le *Ministario de Condor*, mais que tous les Condors appellent « Bureau central », dépendant du *Buro de*

Prefeitos et agissant avec souplesse, surtout pour la coordination des efforts.

Au sein d'un *Districto*, la Condor se répartit en un nombre variable de Commissariats, chaque commissariat comptant entre 10 et 150 agents. Chaque commissariat est dirigé par un Commissaire, qui peut être assisté par un ou deux Vice-commissaires dans les établissements de grande taille.

Les agents de la Condor eux-mêmes ont le rang de Stagiaire s'ils n'ont pas fini leur école, ou d'Officier dans le cas contraire. Le boulot de secrétariat est confié à des Secrétaires, qui peuvent être des Stagiaires recalés ou des fonctionnaires ayant de bonnes bases en droit.

On notera que le poste de Commissaire, même s'il signifie une paie plus importante, est plutôt vu comme une corvée que comme un avancement. De même, le Condor moyen passe très peu de temps à taper des rapports et autres tâches administratives, puisqu'il y a des secrétaires pour ça.

Mentalité

Un commissariat ressemble souvent à une ruche sous acide : ça court de partout, entre les mémères qui se plaignent des jeunes qui font du bruit, les surfers embarqués en masse alors qu'ils se fritaient parmi sur la plage, les pickpockets, etc. Ça ressemble à un mauvais épisode de *Hill Street Blues*, les ventilateurs en plus. Mais, le commissariat compte nettement plus de personnel administratif que de Condors ; en fait, pour le Condor moyen, se retrouver de garde au commissariat est vécu comme une corvée, voire une punition.

Les agents préfèrent être sur le terrain, où ils font respecter, sinon la loi et l'ordre, du moins une certaine idée de ces grands principes – idée qui varie largement suivant les individus, mais qui tend en moyenne vers une bienveillance que certains qualifieraient de complai-

sance en d'autres lieux. Comme précisé plus avant, la police ne cherche pas à prendre la tête au citoyen de base pour des broutilles, mais pour empêcher les choses réellement dangereuses.

Les missions

L'occupation principale des Condors, c'est de patrouiller dans les rues, donner des coups de main à la population si besoin est et admonester – poliment – les contrevenants.

Les affaires plus sérieuses sont de trois types : d'abord, les trafics qui puent. Un peu tout le monde trafique à Copacabana, mais il y a ceux qui font rire (électroménager, revues porno, réfugiés politiques) et ceux qui craignent (armes, pierres précieuses, drogue).

Ensuite, prévenir les activités barbouzardes ; elles sont en général le fait de la Fédération des hautes-terres, en lutte contre l'ANPA et d'autres groupes terroristes, genre RPF. Mais il y a aussi les magouilles de ces groupes pour semer la crème chez les voisins. Techniquement, ce serait du domaine de la Douane (voir plus loin), mais dans les faits, ce sont le plus souvent les Condors qui s'occupent de ça.

Enfin, il y a la grande criminalité. Quelques mafias se sont installées à Copacabana : les Africains contrôlent la plupart des trafics et les Géorgiens ont la mainmise sur les réseaux de racket, de jeux clandestins, de prostitution (celle qui n'est pas encadrée par la loi, s'entend), mais ces marchés sont très petits à Copacabana et, du coup, personne ne les prend trop au sérieux – à part la Condor.

LA DOUANE

La Douane prend ses quartiers à Frontera, mais on peut en fait la trouver sur la plupart des quartiers frontaliers (ce qui représente une grande majorité de

Copacabana). C'est un corps en uniforme (beige) qui a pour principal but de garantir l'intégrité territoriale de la Ville libre. Au niveau entraînement et équipement, il n'a rien à envier à n'importe quelle force équivalente ouest-européenne, voire même highlander. Elle est principalement équipée d'engins volants (c'est d'ailleurs elle qui accorde ou non les permis pour ce genre d'engins).

Pas grand monde ne sait réellement qui contrôle la Douane (si tant est que quelqu'un la contrôle) ni même si elle a une base constitutionnelle réelle. La Douane fait rarement étalage de ses pouvoirs, mais lorsqu'elle le fait, tout le monde à Copacabana est surpris par leur étendue. On leur doit notamment un verrouillage du Starport pendant 72 heures, sans explication, ainsi qu'au moins trois interventions avérées sur territoire highlander – sans que ceux-ci ne protestent. Ses relations avec la Condor sont distantes et fraîches. Ce n'est pas la guerre des services, juste pas le même monde.

Une entité de la Douane fait office de services de renseignements et de contre-espionnage : l'*Agiencia*, surnommée aussi « les dominos » pour leur habitude de

porter des fringues civiles blanches et noires (ce sont un peu les MiBs de Copacabana...). La plupart des agents ont une autre couverture (Douane, Condor, personnel diplomatique) et cultivent la discrétion comme un Art. Copacabana n'est peut-être pas une grande nation pour ce qui est des jamesbonderies, mais elle sait se renseigner discrètement. Dans cette branche aussi, ça sert d'être Arcaniste.

AUTRES

Mis à part la foule de compagnies de gardiennage, il est bon de compter avec les milices locales. Ce ne sont rien d'autre que des citoyens organisés en patrouilles, armées ou non. Il n'existe aucune loi contre ce genre de pratique, qui est d'ailleurs assez bien tolérée par la Condor, qui accepte de bonne grâce ce genre d'auxiliaires, quand ils ont le bon goût de collaborer sans interférer.

N'oublions pas la Rose de Mars (elle pourrait se vexer), qui, d'une part, collabore régulièrement avec Condor et Douane sur des affaires concernant des Arcanistes et qui, d'autre part, enquête souvent de son côté sur des choses modérément racontables.

ARCANISTES

La principale réputation de Copacabana est d'être la ville des mutants et des psis (même si dans l'esprit du marcel de base, c'est du kif). Il est vrai que Copacabana est la ville qui a vu la naissance de la Rose de Mars, l'organisation d'arcanistes la plus connue de la Sphère, et où plus d'une cinquantaine d'autres groupes plus ou moins sérieux prétendent eux aussi s'occuper d'Arcanes.

On estime que 15 à 25% de la population de Copacabana est Arcaniste,

c'est-à-dire maîtrise et utilise au moins un pouvoir reconnu comme officiellement d'Arcane. Il n'y a pas de recensement précis des Arcanistes ; les seuls chiffres dont on dispose sont les évaluations venant de la Rose de Mars.

L'utilisation des pouvoirs d'Arcanes dans la vie courante est assez bien acceptée à Copacabana, mais il est considéré comme poli de demander avant si ça dérange ou non (notamment pour la télépathie : beaucoup de gens ont du

mal à accepter qu'on parle dans leur tête). Beaucoup de magasins arborent une pancarte « Ici on peut parler par télépathie ».

L'usage abusif des Arcanes est puni à Copacabana, et peut-être même plus sévèrement qu'ailleurs : toute intrusion dans l'esprit d'autrui est assimilée à un viol (le terme exact est « violation de l'intimité psychique »), avec circonstances atténuantes ou non. La Condor et la Douane sont spécialement entraînées à ce genre de plaisanteries et comptent d'ailleurs une proportion d'Arcanistes plus importante que dans le reste de la population (d'après les chiffres de la Condor, 50% de ses agents seraient Arcanistes, mais c'est probablement exagéré).

LA ROSE DE MARS

Fondée à Copacabana en 2012, elle est ici dans son fief. On estime que 50-75% des Arcanistes de Copacabana sont affiliés à la Rose de Mars, même si le premier chiffre est plus plausible que le second. Le reste se répartit à 30% dans des petits groupes plus ou moins sérieux, 15% dans des corporations et autres groupes et 55% sont des solitaires.

La vitrine officielle de la Rose de Mars reste son réseau de pubs / bars / restaurants à travers la Sphère. Celui de Copacabana ne fait pas exception. Même si, de prime abord, il ne paie pas de mine, c'est la partie émergée de l'iceberg : tout le pâté de maison, ainsi que des parties des îlots avoisinants, appartiennent à l'organisation. On y trouvera des salles d'entraînement de toutes sortes, des petits appartements, des bureaux (dont une bonne partie pour la gestion de la chaîne de pubs), etc. – et une bonne centaine de sorties discrètes.

La sécurité n'est pas exceptionnelle – ou tout au moins pas particulièrement paranormale : l'organisation est assez souple et n'est pas fondée sur des personnalités

charismatiques, sans compter le fait que ce n'est en général pas très brillant d'attaquer un repaire d'arcanistes. Néanmoins des dispositifs de protection et de sécurité divers, ainsi qu'une grande proportion d'armes, font que ce n'est pas trop la bohème. On évite juste de stresser les gens.

Une des grandes forces de la Rose de Mars est son imposante masse d'archives, de toutes époques et de tous types, mais ayant toutes un rapport avec la pratique des Arcanes. C'est la conséquence d'une des facettes les moins connues de l'organisation : la recherche, l'achat et – parfois – le vol de documents. Les archives du Vatican, la Bibliothèque nationale de Paris et de nombreux clans atalen et eyldarin en ont fait les frais, même si lesdits documents ont toujours été restitués, après un consciencieux examen et retranscription.

Pour accéder à ces archives, il suffit d'en faire la demande. Cela nécessite une entrevue avec un responsable local, qui transmet la demande à un des membres du Conseil de la Rose, lequel donne son feu vert ou non ; même en cas de feu vert, il arrive que les archivistes censurent certaines informations. En plus, cela coûte une certaine somme : en général de 50 à 200\$, suivant la masse et le genre de renseignements, moitié-prix si l'on est membre de la Rose de Mars (les Maîtres et Grand-Maîtres y ont accès gratuitement et librement).

ÉCONOMIE

L'économie de Copacabana tourne principalement autour de deux choses : le tourisme et le commerce. Le problème est que Copacabana n'est que modérément douée pour ces deux activités. Très fière de ses spécificités et de sa culture, la Ville libre n'apprécie qu'assez peu la présence de touristes

LES AUTRES

En règle générale, la caution est de rigueur : beaucoup de groupes ou de gens voudront vous faire croire qu'ils font partie, à un niveau ou à un autre, de la Rose de Mars. En fait, il n'existe pas de « groupes affiliés » ; on fait partie de la Rose de Mars ou on n'en fait pas (ou plus) partie.

Même si elle n'en fait pas très grand étalage, la Rose de Mars a la prétention de contrôler la plus grande partie de l'activité psi sur Copacabana. Pour ce faire, elle a noyauté une grande quantité de ces soi-disant organisations d'arcanistes indépendantes, cherchant à l'occasion à faire une sorte d'OPA sur celles qui paraissent les plus prometteuses.

Cela donne d'ailleurs souvent lieu à des foirades à grand spectacle : un grand nombre d'illuminés viennent chercher à Copacabana leur part de Vérité. Ce qui donne une concentration inquiétante de dojos arcanistes, clubs de yoga et autres mouvances sectaires, avec son lot d'escroqueries – et parfois de drames. La Condor déteste ça : une secte qui foire (en moyenne, c'est une par an), c'est un gros paquet de mauvais karma pour tout le monde. Le fait que, parfois, la Rose de Mars soit derrière l'événement n'arrange rien.

ignares, pour qui Copacabana, c'est *Sea, Sex and Sun* ; le fait que Copacabana soit, objectivement, *Sea, Sex and Sun* n'est pas une raison.

Bien sûr, tout dépend des quartiers : certains sont spécifiquement conçus pour attirer les masses touristiques et, de fait, le non-autochtone y est bien

accueilli, surtout s'il a de la devise en pagaille. Le Copacajun moyen n'aime cependant rien de mieux que de dire du mal des touristes – même et surtout s'il vit du tourisme. Ces quartiers (Leblon, Ipanema, Vidigal Aquaria) sont en général désertés par les « vrais » Copacajuns (quand ils n'y travaillent pas).

Pour le commerce, le problème est autre : les *Copacajuns* sont, dans leur grande majorité, des gens éthiques (pour ne pas dire « honnêtes », faut pas pousser non plus). Ils croient dans le principe de payer un juste prix et de revendre avec une marge raisonnable. Résultat : des commerçants moins regardants sur leurs pratiques leur mettent régulièrement la pâtée.

Mais cette éthique a aussi des effets bénéfiques : les partenaires commerciaux des entreprises copacajuns ont appris à apprécier cette fiabilité et – relative – candeur. Sur le long terme, l'approche éthique a permis à Copacabana de s'implanter sur de nombreux marchés. Bien sûr, certaines compagnies n'ont pas cette délicatesse, mais elles réussissent souvent moins bien que des groupes à la morale plus prononcée.

Cela dit, une grande part de l'économie de Copacabana est orientée vers la demande intérieure. Aussi curieux que cela puisse paraître, la Ville libre entretient (littéralement : c'est fortement subventionné) un secteur agro-alimentaire florissant, qui fournit près des deux tiers de la nourriture consommée sur place (certains produits spécifiques sont même exportés).

LE COÛT DE LA VIE

En règle générale, la vie à Copacabana n'est pas très chère. Les entreprises locales fournissent la plupart des produits de première nécessité à des prix raisonnables et beaucoup de produits

d'importations sont disponibles, en grandes quantités et donc à bas prix – starport oblige.

C'est néanmoins un facteur très variable, suivant les quartiers : plus c'est touristique, plus c'est cher. La Vidigal Aquaria détient le record en la catégorie, alors que São Cristovão et Moutains sont parmi les moins chers. Évidemment, les loyers influent beaucoup dans ce calcul.

QUELQUES ENTREPRISES

Copacabana n'a que peu de grandes industries, mais il y a tout de même quelques exemples, certaines internationalement connues, d'autres locales mais typiques.

« La 2030 »

Situé à Niterdi, le quartier général et l'unité de production principale de la 2030 Copacabana Arms occupe un vaste techno-park au bord de l'autoroute, avec son propre accès et même sa propre douane. La fabrique est une exception à Copacabana, qui n'a pas l'habitude faire commerce de matériel militaire (du moins pas officiellement).

Une exception historique, puisqu'elle a été fondée, non pas par Monsieur 2030, mais par un quatuor d'ingénieurs, tous plus foldingues les uns que les autres (on l'appelait d'ailleurs « le quatuor »), auquel on doit les fameuses Winchs et le concept de fusil d'assaut à canon court. Les temps ont bien changé depuis l'époque héroïque où on assemblait des fusils dans des caves pour les réseaux de résistance. L'entreprise est maintenant une société moderne, possédée pour moitié par l'État et qui fournit, à des tarifs très concurrentiels (certains préféreront parler de *dumping*), du matériel de qualité aux Condors et Douaniers.

Cependant, pour obéir à certains impératifs idéologiques, la 2030 s'est engagé dès 2109 à ne pas construire d'armes, dites de guerre, à savoir des armes à énergie ou des armes lourdes létales. De fait, son catalogue comprend principalement des armes à feu personnelles (dont une bonne part de répliques modernes d'armes anciennes), des armes non létales (neutralisateurs, tasers, lance-dards et lance-aiguilles) et d'autres babioles de ce genre. Officieusement, on dit qu'elle trafique des choses peu claires avec la Douane, voire même avec des accointances mafieuses. Mais ce ne sont que de sordides racontars promptement démentis par des communiqués de presse péremptaires.

DiMar Holding

Archétype de l'entreprise familiale de Copacabana, la DiMar Holding est un des poids lourds de l'économie de la Ville libre. Fondée dans les premières années du starport comme une société de courtage, son approche personnelle (comme dans, « de personne à personne ») du commerce interstellaire a su tisser un réseau de contacts à travers l'espace terrien et atlano-eyldarin. Cette stratégie lui a permis un développement plus rapide que celle de sociétés aux pratiques plus « terriennes ».

En 2290, la DiMar fait toujours dans le courtage, mais elle s'est aussi diversifiée dans le transport interstellaire, le tourisme, les chantiers spatiaux, les finances et les infrastructures starportuaires. Elle est dirigée par la famille fondatrice, les Di Maraguenda, citoyens de longue date de Copacabana.

Sa force réside toujours dans sa capacité à tisser des contacts personnels avec ses partenaires, notamment de nombreux clans stellaires atalen et eyldarin. De même, au sein de l'entreprise, les directeurs se targuent de connaître

personnellement tous leurs employés et adoptent une politique très paternaliste envers leur personnel. On dit souvent que quelques années au sein de la DiMar préparent mieux à la carrière d'ambassadeur qu'autant de temps dans une école de relations internationales, et on suppose même que la DiMar sert de négociateur officiel pour les autorités de Copacabana.

Copafina

C'est la banque de Copacabana : 98% de la population y a au moins un compte. À l'origine, il s'agit d'une coopérative d'État fondée dans les premières années de la Ville libre qui, si elle a été partiellement privatisée, reste contrôlée par des organismes d'État (notamment tous les gouvernements de quartier) et par des citoyens.

Non contente d'offrir des services bancaires complets, elle propose aussi des produits financiers plus complexes, ainsi que des assurances, des services fiduciaires et même du courrier rapide sécurisé. La plupart de ses prestations sont prévues pour les petits clients privés, mais moult entreprises utilisent ses services pour des questions pratiques. C'est aussi une des rares banques à disposer d'un réseau de succursales « réelles », avec guichets et employés – le défaut étant que ce sont souvent la cible de braqueurs.

Les salaires des employés de l'État, les pensions et autres indemnités sont toutes payées via la Copafina, idem pour la plupart des entreprises de la place et pour presque tous les commerces. Elle tient donc un monopole de fait, même si théoriquement rien n'empêche d'autres institutions de s'installer et lui faire concurrence.

Le théâtre de rue est là encore très présent dans tous les quartiers populaires de Copacabana, à un point tel qu'il peut arriver que celui-ci déborde sur la « vraie vie », d'où des quiproquos savoureux – et parfois tragiques : plusieurs bagarres et même quelques morts accidentelles sont recensées chaque année à la suite de concepts théâtraux un peu trop agressifs.

CINÉMA

À Copacabana, le cinéma est plutôt un truc d'étudiants en art ; le genre de chose qui se prétend être un « happening visuel » et qui prend la tête en moins de douze secondes. Cela dit, il existe quelques petits groupes de cinéastes fêlés, gavés de superproductions américaines ou highlanders, qui cherchent à faire comme leurs aînés, mais avec des moyens dérisoires.

Souvent, ce genre d'activités débouche sur un contrat avec une grande chaîne de télé, ce qui fait que ces cinéastes sont souvent considérés comme des Vendus Au Grand Capital et donc pas des Vrais Artistes™. C'est de ce milieu que viennent cependant la plupart des réalisateurs copacajuns qui ont su se faire un nom. Ainsi, *Elite* – la *telenovella* qui cartonne depuis vingt ans – est née d'un délire de cinéjunkies armés d'un caméscope, d'une régie numérique essoufflée, d'idées idiotes et de beaucoup de culot.

Elite raconte la vie d'une famille highlander typique dans sa vie quotidienne. Le tout est bien évidemment satirique, mais le génie de la série est d'avoir réussi à garder un ton faussement sérieux : pas de rires enregistrés, ni de jeu outrancier à la « Au théâtre ce soir ». Une bonne partie des scènes de rue, dans les premières saisons, ont d'ailleurs été tournées à Niterói – sans l'autorisation des autorités highlanders.

ARTS & CULTURE

Copacabana est une cité des Arts : si elle est principalement connue pour sa musique, elle a aussi beaucoup d'autres activités artistiques.

MUSIQUE

Copacabana est une des « Mecques » de la musique de jeune, façon rock'n'roll et assimilés. Plus particulièrement, c'est un lieu de rencontre entre diverses influences musicales : rock, jazz, musique sud-américaine et africaine, etc. La plupart des phénomènes majeurs de fusion musicale de ces deux derniers siècles sont issus de la scène de Copacabana.

Elle a aussi la particularité d'être très peu touchée par les vagues mercantilistes qui ont transformé d'autres scènes en une sorte de terrain vague

culturel, aseptisé par les exigences commerciales des grands médias. Copacabana est principalement un point de contact entre les groupes et leur public.

Moult clubs ouvrent leur scène à de jeunes talents et, pour ceux qui ne peuvent ou ne veulent se produire dans ces établissements, il reste la rue : Copacabana, Botafogo et d'autres quartiers autorisent – ou tolèrent – la présence de musiciens de rues. Dans certaines rues résidentielles, cette pratique est néanmoins limitée, voire interdite.

THÉÂTRE

Comme pour la musique, Copacabana est à la croisée de chemins culturels qui en font une capitale internationale des arts de la scène : théâtre, opéra, poésie – même les mimes.

PRESSE ÉCRITE

La presse papier de Copacabana est très florissante ; une de ses particularités, importée de Fédération des hautes-terres, est que le papier est conigné : on peut le ramener au kiosque, en échange d'un jeton qui donne une réduction de 50% pour le numéro suivant. La majorité des journalistes de Copacabana travaille sur le répla (réseau informatique planétaire, cf. **Civilisation**) : chaque quartier, voire chaque pâté de maisons a sa feuille d'information, sans compter les thématiques.

Le plus grand quotidien de Copacabana est le **Cidade**, qui tire à près d'un million d'exemplaires. Relativement impartial, complet et bien illustré, c'est une institution depuis 2073 ; on ne lui reproche que sa fadeur – l'impartialité a son prix. L'autre monument, le **Libertad !**, est prétendument le plus vieux quotidien de Copacabana, ayant commencé comme une feuille d'information clandestine en 2012. C'est un journal bien plus engagé, souvent plus libertaire que le régime en place. Il est surtout lu dans les couches populaires et estudiantines pour son ton mordant.

JOURNAUX ET MAGAZINES DE COPA

Show et What's Up ? – activités culturelles
El Diario Financeiro – actualité économique
Aquarias – l'activité des Aquarias
Vista – hebdomadaire catholique
Gestalt – quotidien des étudiants
Terra Cognita – information internationale
International Markets – mensuel financier
World of Sound – bimestriel axé sur la musique.

TÉLÉVISION

Trois grandes chaînes se partagent le marché télévisuel de Copacabana (et de ses environs highlanders). La chaîne

publique s'appelle **Copacabana Broadcasting Inc. (CBI)** ; généraliste, passant de tout et du reste, avec un minimum de clinquant et de publicité. **CopaVision**, la deuxième chaîne, est privée et dépend de la publicité ; ça se voit. Officiellement généraliste, elle fait la part belle aux retransmissions en direct, notamment les événements sportifs. La troisième, **Copacabana Star Channel (CSC)**, est une filiale typique d'un grand groupe américain : **USMedia, Inc.** Au menu : films, fictions, jeux idiots et sport. Récemment installée (2261), CSC ne cache pas ses ambitions : bouffer tout le marché avant la fin du siècle. Bonne chance !

À côté de cela, on trouve trois chaînes privées thématiques : **Telecristo** est une télévision chrétienne œcuménique. **Spirit of Olympia** est une chaîne sportive locale. Enfin, **On the Air** est la « chaîne mode » : par et pour des jeunes, avec des rubriques sur la musique, le sport, la mode, les études, etc. Là encore, si on ajoute les créations locales disponibles sur le répla et les chaînes étrangères, l'offre devient pléthorique.

RADIOS

Copacabana en déborde ! Avec le répla, chacun peut prendre un micro et sa collection de disques et s'improviser DJ ; on a coutume de dire qu'il y en a au moins une par quartier, voire même par pâté de maison.

Mis à part les mastodontes comme **BCI Radio** et **CopaRadio**, incarna-

tions radiophoniques des deux premières chaînes de télévision précitées, on compte une vingtaine de stations généralistes qui se livrent une guerre sans merci et une trentaine de stations spécialisées qui occupent tranquillement leurs niches sans emmerder personne.

CUISINE

Il n'y a pas vraiment de style gastronomique propre à Copacabana ; en lieu et place, il y a quelques dizaines de cuisines différentes qui se battent littéralement en duel pour accrocher les papilles du voyageur.

Les plats sud-américains, plus ou moins indigènes, sont souvent à base de volaille et d'épices ; pendant un temps, les racines et fruits amérindiens étaient très à la mode et, même si ça s'est calmé, ça a laissé des traces. Les Nord-américains ont légué les grillades de bœuf (avec ou sans petit pain). La diaspora africaine a amené dans ses bagages des plats très exotiques et, pour finir, les Eyldar sont venus eux aussi avec leurs particularismes.

Pas mal de recettes bizarres sont nées pendant les années du ghetto mutant : on mange facilement du rat (en brochettes) ou de la fourmi (grillée au miel, qui curieusement se retrouve aussi dans la cuisine eyldarin), pour ne citer que les plus connus et les plus mangeables. Le tout est souvent très épicé, mais en général, dans les coins touristiques, on fournit les épices à côté.

LIEUX PARTICULIERS

Où faut-il aller à Copacabana pour voir et être vu ? Ce n'est pas tant de trouver un endroit qui est difficile, mais de trouver le bon. C'est l'embarras du choix...

ROSE OF MARS PUB

Le Rose of Mars Pub est un établissement somme toute typique, avec une décoration discutable, de la musique

très forte et une clientèle plutôt jeune. Il y a trois salles principales : une grande étendue au rez-de-chaussée, avec moult chaises, tables, estrades et piliers, une sorte de cave sans autre décoration qu'un petit bar et une estrade, qui accueille trois fois par semaine des ensembles musicaux variés et des soirées à thèmes, et une salle de restaurant au premier étage, souvent réservée pour des réunions de clubs ou d'entreprises.

On s'y abreuve d'une sélection de boissons alcoolisées ou non et on peut y déguster aussi une cuisine qui, si elle est variée, n'est pas spécialement gastronomique. C'est de la bonne grosse tambouille de brasserie, dont le point fort est le prix, pas le goût. En règle générale, les tarifs sont dans une moyenne honnête, et même plutôt bon marché pour certains produits d'importation ; la chaîne a des succursales un peu partout, ce qui facilite les échanges.

Question ambiance, le spectacle est dans la salle. L'endroit est un rendez-vous d'Arcanistes, ça se sait et, si la chose vous dérange, il vaut mieux éviter l'endroit : les verres et bouteilles ont souvent la fâcheuse tendance de se déplacer tout seuls, les cigarettes font de la combustion spontanée et les fâcheux vont très rapidement se sentir mal à l'aise. Cela dit, la maison a aussi tout ce qu'il faut pour tenir les Arcanistes fous en laisse : un service d'ordre discret, composé souvent de « cadres actifs » de l'organisation ; autant dire que, les coups tordus, ils connaissent.

La face cachée du pub, c'est l'organisation. Au premier et dans les deux autres étages, passés la salle de restaurant et les toilettes, il y a une demi-douzaine de salles à manger privées et de petits bureaux anonymes, où les cadres de la Rose de Mars rencontrent discrètement d'autres personnes, que ce soient des agents en briefing / débriefing

ou des contacts extérieurs ; si des persos veulent parler à un pont de l'organisation, c'est probablement ici que ça se passera.

L'endroit fourmille de passages plus ou moins cachés, qui communiquent avec le reste du pâté de maison (où se trouvent l'administration et les salles d'entraînement de l'organisation), d'autres bâtiments avoisinants, les souterrains ou les égouts. Qui rentre par le pub n'en ressort pas forcément.

IRON LADY PUB

L'Iron Lady Pub est un peu le pendant bordélique du Rose of Mars Pub. Coincé au sous-sol d'un centre commercial de Rio Norde, non loin d'une bretelle d'autoroute, le lieu est une immense salle, pour moitié couverte de tables et de chaises qui ont vu au moins deux guerres majeures (et pas des plus récentes) et pour moitié de rien du tout, étant donné que c'est l'espace devant une grande scène.

L'endroit a une certaine réputation : il a un choix d'alcools incomparable, certains d'ailleurs interdits à l'exportation, des concerts de qualité (mais rarement calmes ; la scène comporte un grillage rétractable en cas de pluie de projectiles) et une ambiance canaille bon enfant. Cela dit, la faune qui s'y presse est peu recommandable : trafics, négociations louches, bastons diverses sont le lot quotidien. Le service d'ordre est efficace, mais du genre brutal ; de même, quand la Condor s'invite, elle débarque en masse.

Devant le pub, un immense parking accueille tous les jours des quantités indécentes de véhicules, avec son lot de bourres, de paris idiots, de vols et de trafics en tous genre. Le pub est souvent le point de chute des routiers entre deux courses, avec tout ce que ça implique (voir au-dessus, sous « trafics »).

La section *copacajun* de la Dame de fer préfère des endroits plus discrets : moult de ses membres ont des casiers judiciaires chargés comme la langue d'un bûcheron québécois un lendemain de paye. Il y a un *gentleman's agreement* tacite entre Condor et Dame de fer, selon lequel les pirates ne font pas de chambard, en échange de quoi les Condors ne posent pas de questions qui fâchent.

DARK CLUB

Le Dark Club est un endroit récent de Copacabana ; il s'est ouvert en 2246 dans les caves d'un ancien hôtel particulier d'Ipanema. L'endroit a un cachet certain, avec ses six salles en sous-sol (oui, j'aime bien les allitérations), ses murs avec pierres apparentes et ses voûtes.

Si le club a la réputation d'être un repaire de goths, néo-victoriens et autres pseudo-vampires, c'est aussi un lieu calme et classe ; la sélection se fait par les tarifs, qui sont souvent prohibitifs. De loin en loin, des concerts sont organisés dans la salle la plus proche de la rue, qui est accessible indépendamment du reste du club ; lors de ces occasions, les consommations sont plus abordables.

Le Dark Club propose aussi à certains de ses habitués des services supplémentaires, par abonnement : salons privés pour réunions discrètes, bouteilles personnalisées, petite restauration, soirées sur invitation, etc. Mais ce n'est pas pour n'importe qui...

L'endroit a une réputation sulfureuse : certains disent que quelques-uns de ses meilleurs clients ont, au mieux des activités, au pire des origines peu naturelles. Que ce soit le rendez-vous de plusieurs sociétés d'Arcanistes obscures et pas forcément très légale (qui a dit « Autre voie » ?), voire de Créatures de l'Extérieur™, une chose est sûre : il s'y passe des Choses.

LA CASA MAMMA

Sous ses faux airs de pension de famille défraîchie, dans un des coins les plus sordides de Rio Norde, cet hôtel minable semble tout droit sorti d'un film de Jean-Pierre Jeunet ; par moment, on s'étonne même que le décor ne soit pas en noir et blanc.

Mais la Casa Mamma cache bien son jeu. La plupart des chambres ont deux, voire trois sorties, les officieuses étant très discrètes. Le bâtiment lui-même – à vrai dire, tout le pâté de maison – est truffé de passages secrets et autres portes dérobées, plus quelques chausse-trappes anti-poursuivants.

C'est donc un lieu très prisé pour les gens en délicatesse avec la Loi et l'Ordre, sous toutes ses formes. Le personnel de maison y est formé à la résistance passive, active et même très active. Les tarifs pour une protection rapprochée y sont élevés, mais l'établissement n'a jusqu'à présent jamais été pris en défaut.

Malgré tous les services rendus à la pègre, la Casa Mamma n'a jamais été sérieusement inquiétée par la Condor. Si, officiellement, les tenanciers ont largement les moyens de noyer les flics sous des hordes d'avocats méchants, on soupçonne aussi une forme d'accord avec les autorités, qui, dit-on, profitent elles aussi du lieu pour y faire résider des personnes en mal de discrétion. La Casa est apolitique.

EL CAMINO BIGNUM

Au départ, le « Cam » était un restaurant à hamburger créé par un ancien informaticien nord-américain, émigré à l'époque de la Troisième guerre mondiale. Situé à proximité d'une base militaire, l'endroit connut un certain succès, jusqu'au moment de l'invasion highlander. Tombé en désaffection pendant presque trente

ans, on recommença à parler du lieu lorsqu'on s'aperçut que la bâtisse était sur le tracé de l'extension copacajun de l'IC 7 highlander. Une campagne de sauvegarde fut lancée pour sauver le « Cam » de la destruction. Elle échoua à moitié : l'IC 7 passa bel et bien sur l'ancien restaurant, mais celui-ci fut reconstruit sur une aire de repos spécialement installée à cet endroit.

Aujourd'hui, El Camino Bignum est un des plus gros restoroutes de l'Amérique du Sud, avec un immense parking susceptible d'accueillir plus de 500 camions semi-remorques et autant de voitures de dimensions plus raisonnables. Il fait aussi station de recharge, garage et centre commercial. Officiellement, il est en zone internationale, ce qui signifie qu'il faut passer au moins une douane pour y parvenir. Mais il y a plus que des rumeurs sur le fait qu'en passant par le pilier de l'autoroute sur lequel repose l'aire de repos, on aboutit dans l'ancien « Cam », aujourd'hui noyé dans le béton, mais avec une sortie discrète vers Copacabana...

EL CAMINO QUOI ?...

Les gens qui s'interrogent sur les origines d'un nom aussi idiot que « El Camino Bignum » peuvent consulter le *Jargon Book* (www.jargon.org). Non-anglophones, s'abstenir.

CHE(z) ERNESTO

À Copacabana, Ernesto « Che » Guevarra a le même genre de réputation qu'Elvis – un Elvis qui manierait plus volontiers la mitraillette que la guitare. On dit qu'il aurait même pris la parole en public en 2012, lors de la déclaration d'indépendance de la Ville libre, avant de mourir sur les barricades. La grande *cantina* bâtie dans le hall d'un ancien hôtel,

juste devant la place éponyme (et sa statue), rend hommage aux révolutionnaires.

C'est le point de rendez-vous informel de tout ce que Copacabana compte comme révolutionnaires en herbe, des trotskystes hystériques prônant la Révolution globale aux résistants Talvarids et Hjandri, en passant par les mouvements d'opposition highlanders et les rares éléments raisonnables du RPF (qui peuvent tenir autour d'un baby-foot, sans trop se pousser). On y discute et on y débat ; on ne s'y bat pas. C'est une règle absolue.

Le public est composé pour un tiers des sympathisants des Causes susmentionnées (et d'autres), un tiers d'espions des Forces de l'Oppression et un tiers de public – plus intéressé par la cuisine *caliente* que par les débats politiques. Le décor, nostalgique en diable, rappelle les grandes révolutions populaires en photos, tableaux et bibelots divers, d'un goût parfois douteux (la tête empaillée de général highlander, cadeau de l'Union sacrée talvarid, a été retirée des murs).

AMBASSADES...

En tant qu'État indépendant, Copacabana accueille bien évidemment son lot de représentations diplomatiques diverses et variées. Les représentations principales sont celles de la Confédération européenne, de la Fédération des hautes-terres, des NAUS, de la République eyldarin et des Ligues atlani. Israël, la FEF et le Haut-commandement karlan ont des bureaux de plus petite taille (moins d'une dizaine de personnes) ; les autres nations ont, au mieux, un consulat ou un bureau du même type.

La plupart des ambassades sont situées à Malverde (Europe, NAUS, République eyldarin et FEF). Cela dit, à peu près tout le monde a des bureaux ou une annexe dans un des quartiers du

centre (Rio Centro ou Rio Sul, voire dans le Sandu) et, parfois, un centre culturel à Copacabana (contrairement à ce que laissent entendre certaines mauvaises langues, l'Iron lady Pub n'est pas le centre culturel de la FEF).

... et ambassadeurs

Le corps diplomatique se réunit au moins une fois par an avec les autorités de la Ville libre ; il est présidé par sa doyenne, l'ambassadrice Koriliana Parjanal des Ligues atlani (en poste depuis 2181). Dans les faits, un peu tout le monde se croise régulièrement, au gré des réceptions officielles et autres événements mondains.

Parmi les fortes personnalités, on trouve son excellence Jakob von Aa, mouton noir de la diplomatie européenne et plus obsédé par sa collection de livres anciens et les grandes fêtes que par la diplomatie elle-même. L'ambassadrice de la République eyl-darin, Dairil Palankera, est une fine polémiste au caractère bien trempé, qui règne sur son petit monde comme une matriarche de clan : souvent énervante, toujours passionnée.

L'ambassadeur highlander Dainxo Fulu est un proche ami du Dalai-lama, pacifiste (et donc très mal vu), mais néanmoins pur produit de la non-culture highlander : agnostique et lisse, avec une culture générale proche du zéro absolu (même les Américains sont plus cultivés). Puisqu'on en parle, le camarade Leon Trotsky Perez, est un magouilleur de première force, plus souvent occupé à surveiller le transit de **certaines** caisses de Panama jusqu'au Starport et retour.

Eithan Sirteris, ambassadrice de la Frontière, semble devoir son poste à des raisons qui ont plus à voir avec sa plastique qu'avec ses capacités intellectuelles. Elle est connue pour son lézard de compagnie (Kij, un gros gecko

orange qui fugue régulièrement), des prises de position psychédélicques et des discours laborieusement lus. Ambassadeur et rabbin de la petite communauté judaïque, Ephrem Benjelloun met souvent de l'ambiance dans les soirées diplomatiques à coups de dictons rabbiniques et de blagues juives. Enfin, l'ambassadeur Trijka'rtea Hrakrestla est un Wrisjandri blasé qui remporte toujours un franc succès auprès des aboyeurs lors de réceptions. Beaucoup de gens pensent que son poste d'ambassadeur est la conséquence d'une connexie majuscule.

LES SOUTERRAINS

Les sous-sols de Copacabana, plus encore que ceux de n'importe quelle

grande ville (si l'on excepte Paris), sont truffés de galeries, tunnels, conduits et passages. C'est un endroit complexe, sale, passablement dangereux et très mal connu – mais très usité.

On y trouve les égouts, les lignes de métro (récentes et anciennes), les usines et gaines techniques pour le retraitement des eaux usées, les services techniques (eau, gaz, électricité, communications, etc.), différentes infrastructures mégalomanes et anti-nucléaires, désaffectées depuis, cavernes, anciennes mines, machines incertaines, nappes phréatiques, etc.

Tous les Copacajuns connaissent au moins un raccourci empruntant les souterrains ; pas mal de trafiquants les utilisent pour passer discrètement la frontière.

SYNOPSIS

Que faire à Copacabana ? Quelles plages, quelles boîtes de nuit à la mode, quelle vedette qui monte, quel bon restaurant ? Qui espionner, qui surveiller, qui buter pour lui piquer son matos ? Autant de questions qui ne trouveront sans doute pas de réponses dans les quelques synopsis de scénarios suivants.

ÉLECTIONS PIÈGE ACTION

Les élections dans le Leme Aquaria sont entachées d'irrégularités massives – suffisantes pour qu'on annule le bazar – et les personnages enquêtent (engagés par une des deux parties, Condor ou journalistes). Aux prises, un autochtone et un « parachuté ».

Le parachuté a triché : il a fait bidouiller le système informatique (une nouvelle infrastructure de vote avait été installée récemment), engagé des

« voteurs professionnels » d'autres quartiers, via son parti (pratique courante) et payé des gros bras pour discréditer le candidat autochtone.

Aux personnages de remonter l'histoire, dans l'atmosphère survoltée d'une veille d'élections (même les matches de foot sont plus calmes). Un des informaticiens magouilleurs a gardé une copie du programme, dans l'espoir de faire chanter le tricheur. Un des faux *lemures* est une montagne de muscles, surnommée « Mammouth » et bien connue à São Cristovão. Pour les faux électeurs, il faudra passer par le directeur de campagne du tricheur, qui a tout gardé dans son coffre.

DES TROUS DANS LE JARDIN

Une secte qui foire, à Copa, c'est classique. Dans le cas présent, c'est de l'ul-

tra-classique : le gourou s'est barré avec la caisse. La secte est une petite communauté, originellement baba-eyldarinoïde, dominée par un escroc charismatique.

L'ancienne équipe a repris le dessus, mais est dans une merde gris foncé : la Condor les harcèle, un avocat veut récupérer un des adeptes, qui ne veut pas partir, du matériel disparaît, les autochtones manifestent (avec des torches et des fourches) et quelque chose saccage les récoltes (la secte est une communauté agricole aux alentours de Ilha).

Les problèmes, au final, sont de trois types (oublions les villageois, qui râlent parce que, et la Condor, qui enquête). L'avocat est un Américain, qui travaille pour un client américain et qui, de fait, ne considère pas un « non » copacajun comme un vrai « non » (ça implique l'emploi de mercenaires pour une exfiltration musclée, si nécessaire). Les anciens fidèles du gourou, eux, cherchent à mettre la nouvelle équipe en difficulté afin de reprendre les choses en main et conspirer. Enfin, l'ancien gourou n'est pas très loin. Comme il est parti en catastrophe, il a planqué son butin dans un champ, mais ne se souvient plus d'où et a engagé un arcaniste spécialisé dans le contrôle des animaux pour le retrouver (d'où les trous dans le jardin).

BIBLIOPHILIE

Un Eylida contacte les personnages pour qu'ils l'aident à retrouver un ouvrage ancien qui appartient à sa famille. Il soupçonne qu'il a été piqué par la Rose de Mars ; cette dernière nie en bloc.

En fait, c'est bien la Rose de Mars qui a piqué le bouquin ; mais ils se sont fait doubler par un des deux exécutants, qui leur a refilé une copie. Le réel commanditaire est Son Excellence Jakob von Aa, ambassadeur européen.

Il y a deux problèmes : d'une part, démêler le vrai du faux et, d'autre part, aller récupérer le bouquin dans l'ambassade européenne, qui est quand même un petit peu protégée. S'il n'y a pas d'entente préalable, la Rose de Mars risque de vouloir faire de même (ou essaiera de doubler les persos à la fin). S'ils ne se méfient pas, les personnages ont toutes les chances de finir le scénario avec la copie.

COSTUME FATAL

Un laboratoire de recherche semi-privé highlander a développé un revêtement qui provoque des phénomènes d'hystérie de masse, prévu pour être appliqué sur les banderoles d'agitateurs politiques. Une première production aurait dû être envoyée discrètement dans la Fédération, mais suite à une embrouille administrative qui implique un marchand Siyani récemment cloné et une inspection du Cepmes, le chargement a abouti au Starport de Copacabana.

Les personnages sont engagés en sous-main par le Siyan, pour retrouver le chargement et vérifier de quoi il s'agit réellement, vu que ce chargement semble valoir plus que ce qu'on lui avait affirmé. Le problème c'est que l'étoffe, jolie et brillante, a été vendue au marché gris pour faire des jolis costumes pour le carnaval. Outre le premier effet kiss-kool, qui est donc de causer des hystéries de masse, l'étoffe a un second effet non documenté : il tend à devenir explosif au contact d'eau légèrement salée (genre de la sueur).

Outre les personnages, il y a naturellement les services secrets highlanders et les services de santé, mis sur le coup par une équipe de samba concurrente.

L'ARME À L'ŒIL

Il y a du rifici dans la « 2030 » : sur le site de Niterdi, des caisses disparaissent

en laissant du chaos dans l'inventaire, des gens fouillent dans les papiers sans laisser de traces sur les systèmes de sécurité et tout le monde fait comme si de rien n'était. Les personnages, mandetés par la direction centrale, enquêtent.

À la base, il y a les souterrains : un tunnel oublié de tous aboutit dans un des entrepôts du site ; des petits malins de l'ANPA se sont aperçus du truc et vont y faire leurs courses. De plus, un des directeurs du site s'est aperçu que la Douane avait passé en commande, discrètement, de matériel de guerre (STLG + lance-grenade), ce qui est Mal mais, surtout, cher. Comme il a une grosse prise de dette, il a essayé de revendre la caisse à ses créditeurs (la mafia géorgienne).

Pour tout arranger, les Highlanders sont sur la trace de l'ANPA, la Douane est sur la trace de ses jouets et la Condor tient les mafieux à l'œil. Si tout ça ne se finit pas en fusillade générale et en poursuite épique dans les souterrains, c'est que le déhemme est nul !

C'EST ARRIVÉ Y'A PAS LONGTEMPS...

Les civilisations ne sortent pas de la cuisse de Jupiter : elles ont un passé qui conditionne assez fortement leur présent et leur avenir. C'est pourquoi je vous propose de faire un petit tour dans l'Histoire, avec un H majuscule.

Comme vous avez probablement pu vous en rendre compte, l'univers de Tigres Volants et le nôtre ne sont pas aussi semblables qu'il y paraît. Certaines choses se sont passées différemment et, franchement, c'est assez heureux.

LES ORIGINES DU MONDE

À l'heure actuelle, il n'y a aucune théorie scientifique solide sur les origines des différentes cultures de la Sphère ; la seule chose dont on est sûr, c'est qu'il y en a eu plusieurs.

ERDORIN

Humains [> 10], **Eyldar** [> 14] et **Atlani** [> 16] ont la même origine planétaire, à savoir la Terre (appelée *Erdorin* en eyldarin et en atalen). Les trois peuples auraient été créés par des Puissances Supérieures dont on ne connaît presque rien.

Cette histoire originelle est marquée par une guerre, qui est censée opposer les *Kelenari* (« Enfants de la Lumière ») et les *Ylech* ; le terme signifie « Autre », « Ennemi », voire « Démon » et est encore utilisé comme insulte à l'heure actuelle.

PEUPLES, NATIONS ET AUTRES

Ce chapitre fait référence à presque tous les peuples, nations, organisations et autres de Tigres Volants. À chaque première mention d'une de ces notions, il y aura un renvoi à une page plus détaillée, signalée par le logo >, comme dans « Highlanders [> 10] ».

Les termes « Eyldar », « Atlani », « Siyani » et « Karlan » sont des pluriels – de « Eylda », « Atalen », « Siyan » et « Karlan », respectivement. Pour plus de détails, voir le chapitre **Cultures**.

En -12186, une catastrophe naturelle provoque le début des dernières glaciations. Sept vaisseaux spatiaux quittent Erdorin entre -11848 et -11840 : c'est l'Exil (*Arvandë*).

SINGES DES SABLES

Les **Karlan** [> 17] se considèrent comme le produit de l'évolution de primates vivant dans les sables d'Aakavarien, point à la ligne. L'ennui, c'est qu'ils n'en apportent aucune preuve. Le commencement de leur histoire en tant que peuple se situe à une quinzaine de millénaires. La période est à peu près contemporaine de l'Exil eyldarin ; or, si on sait que sept vaisseaux quittèrent Erdorin, seuls six arrivèrent – sur les trois planètes atalen et les trois mondes eyldarin. La conclusion serait donc évidente.

Seulement voilà : si l'on excepte les jérémiades fort bruyantes d'un certain nombre d'experts à la mauvaise foi légendaire, il est avéré que les Karlan sont des Anthropomorphes (cf. **Cultures**), mais qu'il existe cependant des différences suffisamment importantes entre Eyldar, Humains et Karlan pour abattre en plein vol la thèse d'une évolution / mutation parallèle.

PLANÈTE PERDUE

Les **Siyani** [> 21] expliquent leur existence par l'apparition d'un « souffle de vie divin » sur leur planète d'origine, laquelle n'a jamais pu être déterminée précisément. Cchlazzstril paraît un bon choix, même si les Siyani affirment que cette fameuse planète (au nom imprononçable) n'est accessible qu'aux vieux Siyani, genre « cimetière des éléphants ». On en vient presque à se demander s'ils ne l'ont pas faite sauter au cours de leurs guerres mondiales.

Une autre théorie fait des Siyani une race de serviteurs, créée par des entités mal définies et égarée dans des circonstances tout aussi floues.

SMORGÅSBORD

Quant aux **Talvarids** [> 19], chaque chamane a **au moins** une explication valable quant à l'origine de leur race. C'est un des sujets majeurs sur lequel leurs érudits se disputent régulièrement, entre les tenants d'une théorie d'un Esprit Primordial, ceux qui sou-

tiennent celle de l'Essaim Universel ou les évolutionnistes de l'Alchimie Sponstanée, il vaut mieux ne pas essayer de

démêler leur écheveau cosmogonique sans une solide provision d'aspirine.

-7864 : Institution du Conseil des guildes. Début de la siyanoformation des nouvelles colonies.

-7589 : Les GSM atteignent leur taille actuelle. Stagnation économique et problèmes d'infrastructure. Recrudescence des activités pirates.

-7119 : Guerre des factions : les GMS sont divisées en quinze secteurs sous l'autorité chacun d'un Conseil de Guilde ou d'une seule guilde.

-6427 : La Triplice commerciale, manipulée en sous-main par Dwisel XLIV, cherche à rétablir un pouvoir central. Début de la Deuxième guerre d'unification, interrompue par la conquête eyldarin.

FONDACTIONS

« *Times of peace, times of fight*
Constant movement is our lives »
(Halloween)

nément », d'autres évoquent plusieurs années), les Eyldar débarquent sur Dor Eydhel, Ringalat et Eridia, alors que les Atlani se retrouvent sur Listant, Bri-vianë et Eokard.

Les deux peuples évoluent séparément pendant quelques millénaires, développant leur technologie et lançant de nouveaux vaisseaux vers les étoiles à vitesse subluminaire. Là où les Eyldar font gentiment des missions de reconnaissance scientifique, les Atlani eux mettent rapidement un moteur hyperspatial rudimentaire, dit « tangentiel », qui leur permet d'entamer une colonisation à grande échelle.

Entre -7500 et -7200, deux événements lancent la conquête interstellaire : la mise au point du moteur tachyonique, une propulsion hyperspatiale fiable et efficace, et celle de la terraformation par le **clan Maygran** [> 93].

PENDANT CE TEMPS, LES TERRIENS...

... se les gèlent. Les glaciations ne prennent fin que vers -8000. La civilisation humaine a régressé au stade paléolithique. Quelques rares îlots de civilisations survivent, héritiers des anciens royaumes d'Erdorin, mais ils sont trop rares et trop éparés pour faire une réelle différence. Leur seul impact sera au niveau des Légendes : Atlantis, Mu, etc.

EYLDAR ET ATLANI

-11848 : Début de l'Âge des Étoiles. Les Eyldar instituent une Royauté triplanétaire.

-11480 : Construction du premier vaisseau spatial à propulsion conventionnelle, quasi-simultanément par les Eyldar (Ringalat) et les Atlani (Eokard). Fondation des **Lignes atlani** [> 62].

-10140 : Les Atlani développent le moteur tangentiel, dit aussi « moteur à ricochets », qui permet un déplacement hyperluminaire rudimentaire.

-7517 : Élaboration par les Eyldar du moteur tachyonique.

-7511 : La Royauté cède la place à un système politique collégial et fédéral : l'**Arlaurientur Eyldarin** [> 83].

-7241 : Le Clan Maygran, exilé à la suite d'une énorme bêtise, revient au pays avec une planète terraformée (Layne) dans ses bagages.

SIYANI

-11641 : Début de l'âge stellaire siyansk.

-10946 : Fin de la Guerre originelle.

-9981 : Construction du premier moteur hyperspatial siyansk. Guerre des Tachyons. Fondation de la première institution inter-guildes, qui a la charge du développement de la technologie hyperspatiale.

-8436 : Premières apparitions de Snivels. Guerre des Snivels.

-8126 : Formation des **Guildes marchandes siyansk (GMS)** [> 69].

-8003 : Dwisel IV est tué. Début des guerres de succession.

Chez les Siyani, les choses fonctionnent un peu différemment. S'ils accèdent à une technologie spatiale pour la première fois à peu près en même temps que les Eyldar et les Atlani, mais c'est pour entamer une longue période de chicaneries aux motifs flous et à l'issue discutable, connue sous le nom de Guerre originelle. La civilisation en sort dispersée et très affaiblie.

La civilisation siyansk primitive ne semble avancer que par à-coups, entre crises et guerres. Le premier moteur hyperspatial, victime du syndrome du « contractant le moins cher », se révèle peu fiable, ce qui cause la Guerre des tachyons : un assaut en règle contre la corporation qui a développé le moteur. Au final, un consortium est nommé pour développer et exploiter la technologie. Puis l'apparition des premiers Snivels, qui sont d'abord ignorés, conduit à une guerre d'extermination, un crash financier et la destruction d'une planète.

Il y a aussi l'excentricité et les projets mégalomanes des dirigeants Siyani : ainsi Fulbar IX, qui meurt avec tous ses admirateurs lors de l'inauguration d'une œuvre mystérieuse impliquant une naine blanche. Ce n'est qu'avec Dwisel III qu'une vision politique prend enfin forme : il fonde les **Guildes marchandes siyansk (GMS)** [> 69] et unifie l'espace siyansk ; les guerres de succession manquent de détruire Cchlattzstril, mais la GMS survit.

Après un laps de temps assez mal défini (certains historiens disent « instanta-

La création du Conseil des guildes, un peu plus tard, permet d'instaurer une stabilité intérieure relative, mais jamais vue auparavant. En conséquence, les Siyani se lancent dans une politique ambitieuse de colonisation, contrecarrée par des problèmes d'infrastructure et des guerres économiques ou factieuses. La « siyanoformation », malgré quelques bavures, est lancée.

KARLAN

-11771 : Plus ancienne source karlan répertoriée. Époque clannique.

-10800 (6-8-41) : Fondation de la Militararchie d'Aakavarien. Début de la colonisation karlan.

-10200 (6-33-41) : L'Ère du grand schisme, fondation du Haut-commandement karlan ; les Karlan mettent au point la propulsion tachyonique.

-7117 (6-33-124) : Première mention (et exil massif) de Karlan *hjändri*.

Bon, pour ce qui est des Karlan, il va falloir vous y faire : le flou et le conjecturel sont les normes historiques, avec la propagande. Les théories les moins controversées posent trois périodes : une époque clanique, principalement planétaire, suivie par la prise de contrôle d'une alliance de clans, qui s'impose par la force, et enfin le Haut-commandement.

L'évolution de la société karlan, d'un modèle tribal anarchique vers une centralisation des ressources, ne plait pas à tout le monde. Une partie

de la population, qui refuse de se laisser sédentariser, provoque une cassure, que les Karlan appellent l'Ère du grand schisme (*Kriksialvedre*). On pense que c'est une révolte majeure qui se solde par une courte guerre civile, le changement des structures étatiques et le développement de la conquête interstellaire.

Les nomades sont finalement relégués loin des centres de pouvoir et constituent, dans le meilleur des cas, une minorité opprimée, voire une opposition armée. La junte militaire, qui devient avec les premières colonies planétaires le **Haut-commandement karlan** [> 79], traite d'abord les perdants par le mépris, puis utilise tous les moyens à sa disposition – de la propagande au pogrom, en passant par le parage, la déportation et l'intégration forcée – pour tenter de les réduire au silence.

Deux questions majeures restent floues : la planète d'origine des Karlan et les Hjändri. Aakavarien, planète-capitale du Haut-commandement, est la candidate idéale, mais les textes que l'on connaît restent redoutablement flous sur la question. Quant aux Hjändri, on ne sait pas trop d'où ils sortent : en -7117, un million de personnes sont exilées hors du Haut-commandement et échouent chez les Siyani, en pleine Guerre des factions, où ils deviennent des troupes mercenaires. Le Grand schisme est là encore le candidat évident, mais la vérité est qu'on ne connaît rien de cet événement.

L'ÂGE DES EMPIRES

Durant les quarante siècles à venir, *L'Ar-lauriëntur* découvre et terraforme de plus en plus de mondes et étend sa suprématie. Erdorin (la Terre, donc) se retrouve incluse dans *L'Ar-lauriëntur*, mais jouit d'un

statut de « planète intouchable, sauf par les Eyldar ». On y recense jusqu'à trois colonies eyldarin, plus comme « centres de vacances » et postes d'observation que comme bases militaires.

L'ARLAURIËNTUR

-6884 (6-35-69) : Intégration des Ligues atlani dans *L'Ar-lauriëntur*.

-6351 (6-39-26) : La Deuxième guerre d'unification (aussi connue sous le nom de 17^e Guerre mondiale siyansk), se conclut par l'intervention militaire de *L'Ar-lauriëntur*.

-6325 (6-39-52) : Accords de Dor Eydhel : fin de la situation insurrectionnelle sur les mondes siyansk, les guildes deviennent partenaires de *L'Ar-lauriëntur*.

-6200 - -5000 : Extension de la colonisation dans ce que l'on appellera plus tard la Frontière.

-5000 - -4000 : « Crises de croissance » locales, notamment autour d'Avadi-Arag, qui régulièrement se rebelle et réclame son indépendance, allant parfois jusqu'à entraîner / envahir ses voisins.

-4000 - -2500 : Achèvement des principaux programmes de terraformation.

-2679 (6-64-98) : Bataille de Gairdri. Début de la Guerre stellaire (plus tard appelée « Première guerre stellaire », mais on ne va pas chipoter).

-2600 - -2400 : Guerre d'escarmouches dans la Frontière.

-2400 - -1800 : Début des grandes campagnes d'invasion ; les Karlan ripostent au cœur de l'empire atlano-eyldarin.

-1800 : Invasion d'Oreanil ; radicalisation du conflit.

-1398 (6-73-83) : Fondation du Conseil économique, politique et militaire des États de la Sphère (Cepmes).

-1141 : Éviction des Siyani de la direction tripartite de *L'Ar-lauriëntur*.

-641 (6-78-120) : Dénonciation des Accords de Dor Eydhel et sécession des Guildes siyansk ; la GMS rejoint le Cepmes, suivie par plusieurs mondes de la Frontière. Intervention militaire de *L'Ar-lauriëntur*, le Cepmes réagit par un blocus, les Eyldar relancent d'une déclaration de guerre.

-639 (6-78-122) : Attaque de *L'Ar-lauriëntur* sur Fantir.

-626 : Émancipation d'Eridia ; répression massive, à laquelle font écho d'autres mouvements de rébellion. Guerre civile eyldarin.

-624 : Fondation de la Fédération des États de la Frontière, qui oppose un peu plus qu'une fin de non-recevoir aux offensives karlan.

-622 (6-78-139) : Destruction du Palais aux Mille Jardins ; fin de *L'Ar-lauriëntur*.

Outre son développement propre, *l'Ar-lauriëntur* intègre en quelques millénaires deux des éléments qui feront sa prospérité trinitaire : la force militaire des Atlani et la puissance marchande des Siyani.

Les Ligues atlani, voyant s'approcher inexorablement *l'Ar-lauriëntur* et ses gros sabots, préférèrent sauver les meubles. Techniquement, ils auraient très bien pu s'opposer aux Eyldar, mais un proverbe de Listant dit qu'on ne tape pas sur des cousins, surtout si on n'est pas sûr de gagner. Ils sont intégrés en tant que partenaires et gardent ainsi un bon bout d'autonomie. Les Eyldar contrôlent alors cinq planètes (et leurs systèmes) et une poignée d'habitats stellaires, alors que les Ligues atlani comptent une douzaine de systèmes stellaires (plus ou moins autonomes) et une pléthore de stations spatiales.

Les Siyani ne voient rien venir du tout : englués dans une énième guerre entre guildes, ils remarquent à peine l'arrivée de mercenaires bizarres – jusqu'à ce que ceux-ci mettent un terme au conflit du haut de leur supériorité technologique et annexent les territoires siyansk (une dizaine de systèmes stellaires et pas loin de vingt habitats majeurs). Les Siyani mènent cependant la vie dure aux Eyldar, jusqu'à ce que les Accords de Dor Eydhel reconnaissent les Siyani en tant que nation neutre et leur accordent une autonomie politique en échange de certains avantages.

Les quatre mille années suivantes se traduisent principalement par un développement de *l'Ar-lauriëntur* par la terraformation et colonisation de plus en plus de mondes, de plus en plus loin dans la zone qu'on appelle – déjà à l'époque – la Frontière.

Un modèle économique de croissance lente résulte en une période de prospérité et de paix jamais connue. Cela n'empêche pas les coups de gueules

divers de fortes têtes dans les anciennes colonies atlani, qui régulièrement entament des tangos géopolitiques sur fond d'autonomie plus ou moins négociée.

LA PREMIÈRE GUERRE STELLAIRE

À la veille de la première « rencontre » officielle entre Eyldar et Karlan, *l'Ar-lauriëntur* inclut une bonne centaine de mondes, dont la moitié offre des conditions de vie confortables. Les Atlani contrôlent une quarantaine de mondes, les Eyldar et les Siyani une vingtaine chacun, et à peu près autant sont administrées en commun. On estime que le Haut-commandement karlan a, à ce moment, la mainmise sur plusieurs centaines de planètes, mais une quinzaine sont raisonnablement habitables. Jusque-là, les deux puissances n'avaient que des présomptions sur l'existence de l'autre, fondées sur les histoires colportées par quelques aventuriers et marchands.

Les ennuis commencent quand *l'Ar-lauriëntur* tente de reprendre Gairdril, une planète de la Frontière ayant déclaré son indépendance. Les planétaires ramment le Haut-commandement ; du coup, Eyldar et Karlan viennent se friter massivement sur leur territoire, initiant ce qu'on appelle maintenant la Première guerre stellaire. Gairdril est aujourd'hui connue pour ses grandes plaines radioactives et ses ruines impressionnantes.

Pendant que *l'Ar-lauriëntur* se promène en territoire karlan, ces derniers profitent de leur technologie hyperluminique pour faire des trous dans les bases de soutien, d'abord dans la Frontière, puis au cœur des territoires atlani et eyldarin ; les planètes-mères (Listant, Brivianë et Dor Eydhel) sont touchées.

Avec le bombardement de Dor Eydhel et l'invasion d'Oreanil, *l'Ar-lauriëntur* prend enfin la mesure de la force militaire

karlan et de son balisage systématique de la Sphère, assurant une grande précision des sauts longue distance. Sur Oreanil, les forces karlan se lâchent sur les civils. La réaction violente d'iceux est souvent citée comme le tournant de la guerre, le moment où *l'Ar-lauriëntur* passe en mode « boîte à baffes ».

LE CEPMES

À l'origine, le **Cepmes** [> 87] est conçu comme une alliance de mondes indépendants, derrière la bannière des Guildes marchandes siyansk, qui en ont marre de se faire tirer dessus de tous les côtés. Cette belle idée tourne rapidement court lorsque les Karlan s'invitent dans les assemblées constitutives et proposent de faire du Cepmes un outil politique destiné à « préserver une stabilité, tant économique, politique ou militaire au sein de la Sphère ». Il s'agit ici de la première utilisation du terme « Sphère » pour parler de l'espace connu.

À cette époque, il n'y avait que peu de nations dans la Sphère : *l'Ar-lauriëntur*, le Haut-commandement karlan, les GMS et une poignée de nations théoriquement indépendantes, mais en pratique inféodées à l'un ou l'autre des blocs. Même sans cela, *l'Ar-lauriëntur* se fait tirer l'oreille pour rejoindre le Cepmes, flairant un coup fourré.

LA CHUTE DE L'ARLAURIËNTUR

On cite souvent la dénonciation des Accords de Dor Eydhel, en -641, comme le début de la fin. Il faut plutôt remonter à l'éviction des Siyani du conseil commercial (*Varsiëntur*) de *l'Ar-lauriëntur*, cinq siècles auparavant, pour trouver le véritable point de départ.

En virant les Siyani comme des malpropres, Eyldar et Atlani brisent l'har-

monie entre les trois pôles du commandement de l'*Arlauriëntur* et, partant, entre les trois peuples. En conséquence, les relations avec les guildes siyansk se dégradent et l'*Arlauriëntur* connaît des problèmes croissant d'approvisionnement. En temps de guerre, c'est Mal.

La dénonciation des Accords est en fait le point d'orgue du divorce entre Eyldar et Siyani, et le début des échanges balistiques de vaisselle. À force de dire que les Siyani couchent avec les Karlan (oui, à moi aussi l'idée fait peur), les Eyldar finissent par les pousser dans les bras les uns des autres (avec le Cepmes dans le rôle d'entremetteur). Du coup, lorsque la GMS reprend son indépendance, plusieurs planètes de la Frontière font de même. L'*Arlauriëntur* intervient dans les mondes fraîchement indépendants, le Cepmes appelle à un blocus et les Eyldar répliquent en déclarant solennellement la guerre au Cepmes.

Après deux ans d'escarmouches diverses, toute la flotte de l'*Arlauriëntur* attaque Fantir, à l'ouverture de la première session de l'année. Pendant dix-sept ans, les combats sur, et autour de, la pauvre planète font rage.

Mais la politique jusqu'au-boutiste de l'*Arlauriëntur* n'enthousiasme pas tout le monde. Eridia déclare son indépendance avant d'être brutalement interrompue par ses pairs. Les exactions qui suivent marquent le début de la guerre civile, qui culmine avec la destruction du Palais aux Mille Jardins – le palais des dirigeants de l'*Arlauriëntur*, sur Dor Eydhel – par un des vaisseaux censés assurer sa protection.

C'est la fin de l'*Arlauriëntur*. Beaucoup de dirigeants sont massacrés ou exilés. L'esprit révolutionnaire se répand ailleurs (comme à l'accoutumée dans ces cas-là), notamment dans les planètes des anciennes Liges atlani. Les choses se calment vers la fin de l'année, avec l'instauration de la **République eyldarin** [> 59].

On remarquera le splendide esprit d'initiative du Haut-commandement karlan, qui tente de récupérer quelques planètes qui lui appartenaient précédemment. La **Fédération des États de la Frontière** [> 72], qui veut se sortir de l'*Arlauriëntur*, manifeste bruyamment et brutalement son manque d'enthousiasme ; les Karlan n'insistent pas.

trop comme la situation se retourne contre eux, le plan eyldarin de paix, de désarmement et de décolonisation plurilatéral est accepté par l'ensemble du Cepmes. La mise en application voit la création de nombreux États, ainsi que la reconnaissance d'autres nations, qui pour la plupart n'avaient pas attendu le Cepmes pour déclarer leur indépendance (sans vouloir vexer personne).

On peut remarquer, entre autres et dans le désordre, la reconnaissance de la Fédération des États de la Frontière, la création des **Principautés-unies** [> 75] (qui seront absorbées par la Frontière en 1014), la reformation des Liges atlani, avec la République de Listant, le Royaume d'Eokard et la Fédération brivianne et l'acceptation des Guildes marchandes siyansk au rang de puissance politique.

Les siècles qui suivent sont surtout marqués par la mise en place de tout ce nouveau système politique et la lente régression de la Sphère. En effet, des presque 400 années-lumière de rayon de l'*Arlauriëntur*, elle se réduit jusqu'à ne plus faire qu'environ la moitié de ce chiffre. Deux raisons principales à cela : d'abord, la destruction par la guerre ou les diverses révolutions de la plupart des archives et/ou centres de communication. De plus, le Cepmes est occupé un long moment par la purge de son appareil politique, noyauté par les Karlan.

LES ANNÉES DE PAIX

-620 : Instauration de la République populaire eyldarin et présentation d'un plan de paix au Cepmes.

-617 : Les frontières des nouvelles nations de la Sphère sont arrêtées par le Cepmes ; les Karlan boudent.

-607 : Attaques karlan sur Maedien et Lasyanin. Naissance de la **Ligue stellaire** [> 77].

177 : Le Grand pacte scelle l'alliance entre la Ligue stellaire et plusieurs clans de Karlan *hjändri*.

725 : Crise anarchiste en FEF ; la nation sombre dans le chaos pendant quelques siècles.

1014 : Affaiblies par la Crise anarchiste, les Principautés-unies acceptent de rejoindre la FEF.

Malgré une forte opposition du Haut-commandement karlan, qui n'aime pas

GLOBALEMENT OFFENSIVE

QUOI DE NEUF SUR LA TERRE ?

« *Welcome to the dark side of the twentieth*

century

The world has gone crazy »

(Pretty Maids)

Autour de l'an 0 (6-83-41) : En Judée, naissance d'un obscur prophète parmi tant d'autres. Cette date, bien qu'au demeurant totalement anodine, correspond au début du calendrier chrétien employé ici.

1914 (6-96-83) : Début de la Première guerre mondiale, principalement entre l'Allemagne et la France.

Elle se termine quatre ans et huit millions de morts plus tard.

1918 (6-96-87) : L'Allemagne est vaincue et humiliée par les Alliés. L'Allemagne et l'Autriche-Hongrie sont découpées en de nombreux territoires indépendants, tandis que leurs anciennes colonies sont partagées entre les vainqueurs.

1939 (6-96-108) : Les Terriens remettent ça, avec la Deuxième guerre mondiale. Franc succès.

1945 (6-96-114) : Les forces de l'Axe (Japon, Allemagne, Italie et Argentine, entre autres) sont battues par les Alliés. Bilan total de six années de conflit : 60'000'000 de morts !

1950 (6-96-119) : Traité de Yalta : l'armée soviétique s'installe en Europe de l'Est. Américains, Français, Anglais et Brésiliens occupent le Japon, l'Allemagne de l'Ouest, la Hollande et le Danemark. Début, en Afrique et en Asie, des guerres de décolonisation et d'indépendance.

On va passer rapidement sur une grande partie de l'histoire humaine, qui, d'une part n'est intéressante que pour les monomanes dans mon genre, d'autre part ne présente que de très faibles différences avec l'histoire de notre univers. La plupart des changements apparaissent dans le courant du XX^e siècle, plus particulièrement dans ses trois dernières décennies.

On note que, pendant la Deuxième guerre mondiale (appelée naïvement à l'époque « Seconde » ou, encore plus naïvement, « Dernière guerre mondiale »), l'armée américaine crée une unité d'élite, qui opère contre les Japonais en Asie sous couvert de mercenariat (les Américains n'étant pas encore en guerre, mais voulant protéger leurs intérêts en Chine). Cette unité s'appelle les **Tigres volants** [> 90] et ne tarde pas à faire parler d'elle, comme étant un ramassis de fortes têtes soit, mais de fortes têtes dangereuses pour l'ennemi.

De plus, cette guerre se termine lorsque la première (d'une longue série) bombe atomique de l'histoire terrienne, lancée par le bombardier « Corny Gag » tombe sur Tokyo, faisant près de 200'000 morts à elle toute seule.

APRÈS/AVANT-GUERRE

(ET RÉCIPROQUEMENT)

La période 1950–1980 est émaillée par une multitude de conflits locaux, en Asie et en Afrique, entre les blocs Soviétiques et Américains, par États-marionnettes interposés. C'est une période faste pour les fabricants et trafiquants d'armes, témoin l'apparition en 1952 de *Cash & Kill* [> 94]. La situation internationale ne cesse d'être tendue comme une corde à piano pendant près de trente ans.

Au niveau du Cepmes, seule la République populaire eyldarin reste informée de ce qui se passe par ses nombreux contacts sur place – et s'inquiète. Les Eyldar ont toujours maintenu sur Terre une présence discrète, à de très rares exceptions près (genre, quelques accidents de navette dans le désert du Nouveau-Mexique).

Si la République elle-même ne fait (officiellement) rien, quelques clans – notamment le clan Salion – s'impliquent dans les affaires terriennes. On les trouve en Amérique du Nord et en Australie à la fin du XVIII^e siècle, où ils procèdent au déplacement de populations aborigènes, qui se retrouveront pour la plupart sur Ardanya (le fait que ce clan soit originaire d'Ardanya n'a bien évidemment rien à voir dans ce choix). L'initiative est très mal perçue par le Cepmes, et encore plus par la République eyldarin.

Cela dit, les Eyldar ne sont pas les seuls à bricoler sur Terre : au cours des siècles précédents, les Siyani semblent s'y être intéressés plus que de raison. Si on en sait peu sur cette présence, il semble que cela concerne des Œuvres majeures en cours de réalisation et d'aucuns murmurent que certaines des frappes nucléaires de 1992 auraient eu pour but d'effacer quelques traces embarrassantes.

DESTRUCTION MUTUELLE ANNONCÉE : LA TROISIÈME GUERRE MONDIALE TERRIENNE

« *And after two world wars*

You'd thought we'd learn by now

But there are too many madmen in this world

Too many trigger-happy weirdos »

(Pendragon)

1989 (6-97-14)

(3 septembre) : Début de la Troisième guerre mondiale : attaque chinoise sur la Corée du sud, Taïwan, Hong Kong et le Japon, puis vers Hawaï et les côtes californiennes ; attaque soviétique simultanée en Alaska.

1990 (6-97-15)

(avril) : Attaque soviétique sur l'Europe occidentale ; invasion de l'Allemagne.

(juillet) : En Iran, proclamation du *Jihad* au Proche et Moyen-Orient, ainsi qu'en Afrique.

1991 (6-97-16)

(septembre) : L'Inde entre en guerre contre la Chine.

1992 (6-97-17)

(janvier) : La Chine envahit l'Union soviétique et prend Moscou.

(mai) : Bataille de Denver ; arrêt de l'avancée chinoise aux USA. Attaques bactériochimiques en Europe.

(novembre) : Tirs nucléaires tactiques limités sur les lignes de front, en Europe et en Amérique du nord.

(24–25 décembre) : Opération *Market Square Heroes* ; contre-attaque américaine appuyée par des frappes nucléaires à grande échelle. L'Apocalypse en édition populaire !

Toute la Troisième guerre mondiale part d'une énigme : pourquoi, vers 1985, la Chine se démarque de ses trente années de politique isolationniste et (plus ou moins) pacifiste ?

En quelques années, la superpuissance établit calmement des « relations particulières » avec la plupart des pays de l'Asie du Sud-Est, qui deviennent à peine plus que des satellites. Une série de conflits sociaux en Corée du Sud et à Taïwan lui permet de se poser en interlocuteur incontournable dans la région. Les **États-Unis d'Amérique (USA)** [> 36],

plus impliqués dans les duels d'intimidation avec l'URSS et les conflits locaux centre- et sud-américains et sérieusement échaudés par leur retrait humiliant du Vietnam en 1983, laissent faire.

Le réveil est douloureux. En 1989, la Chine envahit simultanément la Corée du sud, Taïwan, Hong Kong et rase littéralement le Japon. Dans le même mouvement, les armées chinoises envahissent Hawaï, puis les côtes californiennes. Au même moment, les armées d'Union soviétique débarquent en Alaska et commencent à descendre vers le Canada. Conséquence immédiate : début officiel de la Troisième guerre mondiale.

Attaquée sur son sol, l'Amérique est en pleine panique pendant trois mois. Les choses changent lorsque le président américain, John Wayne – gentiment gâteux –, laisse sa place à l'ex-général Timothy D. White. Héros de l'invasion de Cuba en 1986, White est présenté, au mieux comme un faucon, au pire comme un fou furieux. Au prix de purges drastiques dans l'administration et dans l'armée (ainsi, disent les mauvaises langues, que dans la Constitution), il remet de l'ordre dans la maison USA et parvient à arrêter les troupes chinoises dans les Rocheuses.

Le répit est de courte durée : le Pacte de Varsovie attaque l'Allemagne de l'Ouest. Les forces de l'Otan ayant en grande partie été évacuées sur le sol américain, les armées européennes s'unifient, tant bien que mal. Le front finit par se stabiliser à la fin de l'année, à moins de cinquante kilomètres de la frontière française au nord et aux portes de Zurich au sud.

Profitant de ce que les chiens d'occidentaux corrompus sont occupés à se biffer parmi, les Islamistes iraniens lancent le *jihad*. L'embrasement est général, de l'Afrique à l'Indonésie ; les régimes pro-occidentaux tombent

les uns après les autres, les civils fuient vers le sud et, en Asie, se heurtent à une armée australienne extrêmement peu philanthrope. L'Afrique s'unifie pour lutter contre le *jihad*.

Si vous croyez que ça ne peut pas aller plus mal, c'est que vous n'êtes pas un vrai rôliste. En septembre 1991, c'est au tour de l'Inde d'intégrer le chaos ; bon, entre les mouvements pro-islamistes et les flots de réfugiés, le pays en avait déjà eu un sérieux aperçu, mais de graves incidents de frontière forcent le pays à rentrer en conflit avec la Chine. L'armée indienne pénètre au Népal, au Tibet et au Bangladesh.

Début 1992, le surréalisme se rajoute au chaos : alors que partout ailleurs la guerre s'enlise en un *statu quo* généralisé, la Chine envahit son allié soviétique et prend Moscou en moins de trois jours. La garnison de Vladivostock parvient à prévenir ses camarades sur le continent nord-américain et se range aux côtés des États-Unis. En Europe, des dissensions apparaissent entre les troupes au front et l'état-major moscovite, à la solde des Chinois. Un second commandement soviétique se crée à Minsk, ajoutant encore à la confusion ; certaines unités du Pacte de Varsovie commencent à se battre entre elles.

À partir de là, les choses se détériorent – comme disent les anglo-saxons (qui manient l'euphémisme et l'ironie comme personne). Pendant que le front européen subit des déversements bactériochimiques, puis quelques discrets tirs nucléaires tactiques, l'armée américaine arrête la progression chinoise à Denver, au terme d'une des batailles les plus sanglantes de l'Histoire.

Le président White, contre l'avis de ses conseillers, lance une contre-offensive appuyée par une frappe nucléaire massive. Son objectif avoué est de faire reculer les côtes chinoises de plus de vingt kilo-

mètres ; c'est un succès. Du coup, tout le monde se sent obligé de faire de même. Plus de 1500 impacts nucléaires ravagent l'hémisphère nord. Joyeux Noël !

Les Eyldar – enfin, le clan Salion – croient l'espèce humaine condamnée et évacuent en quatrième vitesse ceux qu'ils peuvent vers des cieux plus cléments. Le Cepmes fronce encore une fois le sourcil, rapport à la « non-ingérence dans les affaires d'un monde en voie de développement ».

LES ANNÉES D'OMBRE

« *Far down below he could see the scars*

Left from the night before

Shadows of strength, that once stood firmly

Now lying in waste everywhere »

(Saga)

1993 : Brasília devient capitale (provisoire) des nouveaux États-Unis d'Amérique.

1994 : Nouvelle constitution, inspirée par les militaires, en Australie ; qui devient Fédération australasienne.

1995 : Sécession de la Romandie (Suisse francophone).

1996 : Proclamation de la République islamique.

1999 : Muammar 1^{er} transforme la République islamique en Califat.

2001 : Fondation de la Confédération asiatique.

2002 : La Confédération asiatique reconnaît l'indépendance de la République de Singapore.

2003 :

(1^{er} janvier) : Fondation de la République panafricaine.

(1^{er} mai) : La Scandinavie s'unifie en un État confédéral.

2005 : La République slave se crée à Varsovie.

2006 : Fin des opérations militaires romandes le long de la Vallée du Rhône.

(24 août) : Fondation de l'Europe de l'Ouest à Bordeaux.

(8 septembre) : Création de la République socialiste centre-américaine (CASR).

2009 (6-97-34) :

(17 juillet) : Coup d'État au Canada, qui devient une monarchie.

2010 (6-97-35) : Révolte québécoise ; le Roi du Canada nomme un prince francophone dans la province, qui du coup prend son indépendance.

2011 (6-97-34) : Première apparition de la **Dame de fer** [> 97], vaisseau pirate commandé par des Terriens exilés sur Ardanya, qui fait rien qu'à enquiquiner les guildes marchandes.

Des vingt années qui suivent, on ne connaît que les archives qui ont bien voulu survivre jusqu'à maintenant (dont on applaudit au passage le courage et la ténacité), ainsi que divers documents eyldarin.

Chaos, maladies, instabilité politique, recul technologique, obscurantisme : tous les clichés du post-apo y sont, avec des renforts. C'est aussi une période d'intense brassage de population : les Européens fuient les radiations vers le sud, l'Afrique et l'Islam ; devant l'avancée des fondamentalistes, les Maghrébins remontent en Europe ou descendent en Afrique. Les survivants du Japon, de la Corée ou de la Chine errent en Asie et nombre d'Américains émigrent au sud. Ceci sans compter les militaires, coincés loin de chez eux, qui finissent par s'installer sur place.

En parlant de clichés, c'est à peu près à cette époque qu'apparurent les Mutants. Dans un premier temps, ce sont simplement des blessés de guerre, atrocement mutilés, puis viennent les enfants monstrueux. En 2001, les États-Unis (du Sud) promulguent le triste-célèbre « décret Pasada » (du nom d'un sénateur), qui fait des mutants des êtres hautement dangereux, et qui surtout fait des petits en Australie et en Afrique. Plusieurs camps de concentrations sont construits, souvent dans d'anciens ghettos ou quartiers de grandes villes.

1993 : Même pas mort...

Il est rare que les guerres se terminent dans le calme. En Europe, le chaos est majuscule. La plupart des grandes infrastructures (villes, centres industriels) ont été détruites ; des villes comme Londres, Strasbourg, Hambourg, Istanbul ou Naples sont rasées. Cela aurait pu être pire : un dispositif anti-nucléaire installé en catastrophe dès 1991 a pu arrêter près de la moitié des tirs et un certain nombre d'ogives n'ont pas fonctionné. Les chocs EMP ont aussi grillé 80% du matériel électrique existant.

Europe

De nouveaux États se créent et disparaissent en quelques semaines, au gré des pulsions autonomistes et des aléas divers (vents radioactifs, armées pillardes et autres joyusetés). Les grands États-nations sont les premiers à souffrir : France, Grande-Bretagne, Allemagne et Italie se désagrègent rapidement.

La Suisse perd la Romandie, sa partie francophone ; après une série d'opérations le long de la Vallée du Rhône, cette dernière éradique la coalition militaro-mafieuse en place et étend son contrôle sur un bon quart de l'ancienne France, ainsi que le Val d'Aoste. Sa puissance militaire, sensiblement augmentée par des éléments des forces françaises et de la 7^e flotte américaine, est théoriquement suffisante pour tenir tête au reste de l'Europe.

Première nation à retrouver un semblant de stabilité politique et de prospérité économique en Europe : la Scandinavie naît de l'unification des États de Suède, Norvège, Finlande, Danemark, Estonie, Lettonie et Lituanie (capitale : Bergen). Peu de temps après, une République slave, formée de la plupart des anciens États et satellites de l'Union soviétique, se crée à Varsovie

pour entreprendre une action militaire coordonnée sur les bandes de pillards qui ravagent le pays.

L'Europe de l'Ouest naît à Bordeaux de la fusion des principaux pays de l'ancienne Communauté économique européenne ; les plaies sont profondes et la nécessité d'un gouvernement unifié apparaît clairement pour pouvoir les panser plus efficacement. L'éclatement des nations constituantes rend l'unification d'autant plus compliquée.

À la surprise générale, l'Église devient une force sociopolitique majeure, se révélant même souvent la seule puissance à pouvoir encore faire face au chaos ambiant. Une série de réformes hardies unifie l'immense majorité des dénominations religieuses chrétiennes d'Europe.

Amérique du nord

Les États-Unis ont été protégés par leur bouclier antimissile et s'en tirent mieux que prévu, si l'on excepte les perturbations électromagnétiques et les quelques missiles qui sont passés – du moins dans un premier temps. Ensuite, entre la politique brutale de Tim White et de ses successeurs, la paranoïa anti-communiste et les séquelles de la guerre, la situation est moins engageante.

Des chamailleries entre la CIA, accusée de collusion avec les Chinois, et le FBI, soutenu par le Président, dégénèrent en une mini-guerre civile et se conclut par un échange nucléaire, qui anéantit le dernier carré de la CIA dans le bunker du NORAD. Bon gré, mal gré, les troupes soviétiques et chinoises s'intègrent dans la population, alors que les nations du sud grognent. Craignant un retour de l'Agresseur Communiste, la population s'arme (encore plus que d'habitude, s'entend) et les militaires renforcent la barrière de radioactivité qui entoure le sous-continent ; les USA sont physiquement coupés du monde.

C'est dans ce contexte particulier et somme toute surréaliste que, à l'instigation de plusieurs mouvements monarchistes, le Président « Freddy » Gustavson du Canada est destitué lors d'un coup de force et l'ex-Roi d'Angleterre Georges IX instaure un **Royaume-Uni du Canada** [> 39]. Ce même Canada inaugure la période des grandes sécessions américaines à la suite d'un mot malheureux du roi à propos de la langue nationale canadienne : toute la province québécoise se révolte contre l'autorité royale. Après une répression particulièrement sanglante, qui ne résout rien au problème, le Roi nomme un obscur descendant des Bourbons « prince du Québec ». Ledit Prince, à peine assis sur le trône, s'empresse de déclarer son autonomie totale par rapport au Canada et fonde la **Principauté de Québec** [> 41]. Les États-Unis doivent intervenir diplomatiquement pour empêcher le Canada de reprendre le Québec par la force.

Amérique du sud

Mis en place dès l'arrivée au pouvoir de Tim White, le « Plan Mayflower » évacue discrètement des USA un grand nombre de citoyens américains vers les États sud-américains. Ce sont principalement des intellectuels : scientifiques, professeurs, diplomates – mais aussi un grand nombre de militaires. Le but est de faire de l'Amérique du sud une « nouvelle Amérique », mais, curieusement, le Président finit par oublier jusqu'à l'existence de ce plan et se concentre sur la guerre (à tel point que les historiens se demandent maintenant s'il en a vraiment été l'instigateur).

Convaincue que le nord n'est plus qu'un grand miroir, cette diaspora unifie le sous-continent, réforme les États-Unis et prend Brasilia comme capitale. La reconstruction se fait d'autant plus

rapidement que les seuls dégâts sont dus aux « *express Juntas* » des années 90 et à quelques projectiles tombés sur la région, le plus souvent par erreur. Pour relancer l'économie, la nouvelle nation lance le « *Projet Starflight* » : la construction d'un avion transsonique. Inutile de dire que, vingt ans après la fin de la guerre, cette nation est – de loin – la première puissance militaire, politique et économique de la Terre, devant l'Australie.

La situation est par contre des plus bordélique dans toute l'Amérique centrale et le rideau radioactif entre le Costa Rica et Panama ne fait évidemment rien pour arranger les choses. La région s'enfoncé rapidement dans une guérilla permanente ; les gouvernements ne tardent pas à perdre toute influence et les pays sont rapidement partagés en petits territoires régis par des seigneurs locaux.

Pour que le calme fasse un semblant de retour, il faut attendre l'émergence de l'Union néo-Bolivariste qui, après une bonne dizaine d'années, proclame la **République socialiste centre-américaine** (CASR) [> 46] à Managua, contrôlant la plus grande partie du territoire compris entre les frontières mexicaines et panaméennes.

Asie

Alors que l'Extrême-Orient n'est plus qu'un gros cratère qu'il vaut mieux passer sous silence (en résumé : plus de Chine, plus de Japon), les reliquats des armées chinoises essayent de faire tant bien que mal leur trou quelque part. On en retrouve un peu partout en Europe, en Russie, en Indochine.

Mollah, *ayatollah* et autres Gardiens de la Révolution, qui finissent par instaurer à Bagdad la République islamique, ont eux aussi essaimé et s'étendent du Maroc au Pakistan. Les

fondamentalistes instaurent un régime sur la base d'un Islam pur et dur, mais commencent bien vite à se chamailler sur des détails techniques. La république tombe en 1999, après qu'une vague d'assassinats politiques et un coup d'État dans les règles. Muhammad Palawan (ré)instaure le Califat (aussi appelé Empire d'Islam), sous le nom de Muhammad 1^{er}, avec capitale à Alexandrie. De son côté, Israël est surnommé par les Islamistes, non sans humour, « *Ville libre de Tel-Aviv* ».

La Confédération asiatique naît à New Delhi, sous l'impulsion d'une Inde peu touchée par la guerre, de la Thaïlande et du Dalai Lama, avant de déplacer sa capitale à Katmandu. D'autres nations rejoignent le nouvel État peu de temps après, parfois par la force. Après avoir découvert qu'au moins la moitié de l'armée chinoise devait s'y être réfugiée – armes nucléaires incluses – la Confédération asiatique abandonne toute velléité de conquête de la République de Singapour et en reconnaît l'indépendance ; cette dernière devient **Ville libre de Singapour** [> 51] en 2014.

L'Australie tombe dans le fascisme : la Fédération australasienne, qui naît à Melbourne en 1994, est instaurée par des militaires et s'apparente à une loi martiale permanente. Elle étend sa sphère d'influence à la Nouvelle-Guinée et à une partie de l'Indonésie, avec pour mission principale d'arrêter les réfugiés (= boum !).

Afrique

Après la Troisième guerre mondiale et la fin de l'avancée islamique, l'Afrique parvient enfin à son grand rêve d'unité en créant la République panafricaine, qui prend Dakar comme capitale. Elle inclut tout le continent, sauf le Maghreb et une partie du Soudan.

LA RÉSURGENCE

« *On my arm, a tattoo, for my sons to be, that number, you and me
There's a scar on my face that is photographed for all to see,
After the war... »*
(Asia)

« *Qu'est-ce qu'un mutant ? À l'heure actuelle, selon les définitions, entre zéro et cent pour cent de la population mondiale est mutante. C'est pratique. Un opposant politique, un journaliste fouineur, un artiste contestataire ? Déclarez-le mutant et jetez-le dans un ghetto. Fin du problème. (...) Il y a quelques décennies, la couleur de votre peau vous aurait disqualifiée de la race humaine. Aujourd'hui, on a trouvé d'autres boucs émissaires. Dans le ghetto, notre diversité est notre force. »*

— Interview de Kelvin Altabuana, American News Channel, 8 décembre 2011

2012 (6-97-37) :

(21 janvier) : Affrontements entre la population du ghetto mutant de Copacabana et les forces de l'ordre américaines.

(24 janvier) : Fondation de la Rose de Mars.

(1^{er} février) : Première session du Conseil de sécurité mondial (CSM) à Melbourne.

(14 février) : Abolition officielle des ghettos mutants ; fin des révoltes.

2014 (6-97-39) : Reconnaissance par le CSM de l'indépendance de Copacabana. La République de Singapour devient elle aussi Ville libre.

2016 (6-97-41) : Seconde guerre de sécession aux USA.

(16 juin) : Indépendance de la Fédération pétrolière américaine (FOFA).

(1^{er} décembre) : Fondation des États-Unis nord-américains (NAUS).

2018 (6-97-43) : La République socialiste centre-américaine rejoint les NAUS. La République du Texas quitte la Fédération pétrolière et devient indépendante.

2025 (6-97-50) : Légalisation de l'armement personnel et véhiculaire, ainsi que de son dérivé : le *Vehicular Duelling* (abrégé *V-Duelling*) en NAUS.

2028 (6-97-53) : La Rose de Mars devient une association visant à regrouper les utilisateurs de pouvoirs mentaux.

2036 (6-97-61) : Fondation de la Fédération nord-américaine de *V-Duelling* (NAVDF).

2040 (6-97-65) : Fondation (supposée) de l'Autre voie.

Vingt ans après la fin de la Troisième guerre mondiale, la Terre commence enfin à ressembler à quelque chose. Pas quelque chose de brillant (à part la nuit), mais c'est déjà mieux. La Chine, le Japon et les États-Unis (du Nord) sont passés en pertes et profits (ces derniers font le mort). L'hémisphère nord est encore sous un hiver nucléaire léger, soit, mais méchant quand même.

C'est dans ce contexte que se crée le Conseil de sécurité mondial (CSM), qui regroupe les nations terriennes survivantes. Comme d'habitude, on déclare que « plus jamais ça » ; comme d'habitude, on est naïf.

Les révoltes mutantes

Les insurrections mutantes sonnent le début des luttes contre les politiques racistes édictées un peu partout sur la planète au lendemain de la guerre. La question va provoquer des manifestations massives, sympathiques ou hostiles aux mutants, et un vaste débat public à travers toute la planète.

L'exemple de **Copacabana** [> 108], le ghetto mutant de Rio de Janeiro qui déclare et, après deux ans d'affrontements, obtient son indépendance (sous le nom de « Ville libre », vocable adopté plus tard par d'autres cités dans le monde), va contaminer le reste des nations du CSM. La nouvelle organisation se trouve être nettement plus progressiste que les nations qu'elle représente et réclame une véritable égalité légale pour les mutants. Leur intégration sociale prendra plus de temps.

Copacabana voit aussi la naissance de la **Rose de Mars** [> 104], mouvement révolutionnaire pro-mutants qui, après l'indépendance, devient une association regroupant les utilisateurs de pouvoirs mentaux. Ce repositionnement cause un schisme au sein de l'organisation : plusieurs radicaux claquent la porte et

s'exilent vers le nord ; ils fondent l'**Autre voie** [> 106] aux alentours de 2040.

E pluribus pluria

Aux États-Unis du nord, les idées sécessionnistes se réveillent et une sombre histoire de privatisations provoque la Seconde guerre de sécession, qui oppose la plupart des États du sud des USA (Texas, Nouveau-Mexique, Oklahoma et Louisiane, entre autres) au reste de l'Union. Suivant qui en parle, c'est une défaite rapide et cinglante ou un retrait pacifique des forces de l'Union. À la vérité, le gouvernement fédéral préfère se débarrasser des « branches pourries » (l'expression est du président White). S'en suit l'indépendance de la **Fédération pétrolière américaine** (FOFA) [> 43].

C'est somme toute un divorce à l'amiable, avec la fondation à la fin de la même année des **États-Unis nord-américains** (NAUS) [> 43], regroupant les États-Unis, le Royaume du Canada, la Principauté de Québec, et la nouvellement formée FOFA. Peu de temps après, la République socialiste centre-américaine rejoint les NAUS. La **République du Texas** [> 45], quitte alors la Fédération pétrolière après une diatribe rancunière et enflammée sur « ces sales *chicanos* communistes ». L'indépendance est reconnue d'autant plus facilement que personne n'a envie d'aller se fritter des Texans en colère qui contrôlent la moitié de l'armée.

Toutes ces chicaneries, ajoutées au chaos de l'après-guerre, laissent de profondes cicatrices sur le territoire américain ; l'insécurité règne – plus qu'avant, s'entend. Le Texas entend répondre aux fréquents raids de bandits en légalisant l'armement personnel et véhiculaire ; les autres États des NAUS suivent assez rapidement. À cette légalisation correspond l'essor du *Vehicular Duelling*, (abrégé *V-Duelling*), un sport de combat à mi-chemin entre le

stock-car et le combat de rues. La première Fédération nord-américaine de *V-Duelling* (NAVDF) apparaît ; elle devient en 2076 la *World Auto Sport Association* (WASA) [> 103].

VOUS REPRENDREZ BIEN UNE GUERRE MONDIALE ?

« *I can feel it's time
It's time for the world to hear
Neue Regel is here !* »
(Queensrÿche)

2053 (6-97-78) :

(23 avril) : Frappes nucléaires sur plusieurs sites ; Caracas, capitale des États-Unis (sud) est détruite. Panique générale sur la planète

(24 avril) : Coup d'État en Confédération asiatique. Gabriel Fore prend le pouvoir.

(1^{er} mai) : Fondation de la Fédération des hautes-terres.

2055 (6-97-80)

(14 décembre) : Fondation de la Confédération européenne.

2056 (6-97-81) :

(13 mars - 4 avril) : Tentative d'abolition du *V-Duelling*.

2057 (6-97-82) : L'enquête sur les frappes de 2053 prouve leur caractère non-accidentel ; le CSM rappelle ses ambassadeurs en Fédération des hautes-terres.

2061 (6-97-86) : La Fédération des hautes-terres, avec l'aide israélienne, envahit le Califat. L'État d'Israël y gagne des frontières élargies.

2062 (6-97-87) : L'Australie rejoint, par référendum, la Fédération des hautes-terres.

2064 (6-97-89) : Le Cepmes refuse la « procédure d'accueil » pour les États terriens.

2065 (6-97-90) : Accords secrets entre le président sud-américain et la République eyldarin. Les Américains lancent un programme spatial pour l'horizon 2075.

2068 (6-97-93) : Destruction d'Alexandrie ; la Fédération des hautes-terres conquiert la République panaméricaine. Le CSM vote la mise en place d'une alliance militaire. Apparition du *Rowaan Powerforce*.

2071 (6-97-96)

(16-17 juin) : Assassinat du président sud-américain. La Fédération des hautes-terres se lance à l'assaut du sous-continent.

2072 (6-97-97)

(16 février) : Les dernières troupes américaines se replient en République socialiste centre-américaine ou se rendent. Les Highlanders contrôlent toute l'Amérique du sud.

(1^{er} décembre) : L'armée highlander entre à Panama et remonte vers le nord.

2074 (6-97-99) : L'armée highlander, bloquée par les forces nord-américaines, ne remonte plus nulle part.

(21 décembre) : Révolte à Copacabana, qui réclame son indépendance.

2075 (6-97-100) : La Fédération des hautes-terres se retire de Rio de Janeiro et reconnaît l'indépendance de la Ville libre de Copacabana.

(août) : La Fédération des hautes-terres abandonne l'Amérique centrale. Traité de Panama, qui fixe la frontière entre NAUS et Fédération des hautes-terres.

2076 (6-97-101) : Le CSM cède sa place à l'Alliance nord-atlantique, entre les NAUS, la Confédération européenne et la Scandinavie.

2084 (6-97-109) : Frictions orbitales entre Alliance nord-atlantique et Fédération des hautes-terres ; début de la Seconde guerre froide.

2086 (6-97-111) :

(28 avril) : Élection de Bjørn Birkenfest, candidat pro-européen, à la présidence scandinave.

(15 mai) : Le président Birkenfest est tué ; intervention de la Fédération des hautes-terres, qui prend le contrôle du pays.

(21 octobre) : Bataille de Bergen ; les forces de l'Alliance Nord-Atlantique refluent en désordre.

2087 (6-97-112) : Raids highlanders sur le nord-est européen, repli militaire nord-atlantique.

2089 (6-97-114) : Les forces de l'ANA contre-attaquent et reprennent Varsovie, Bucarest, Leningrad et finalement Moscou. Une trêve est signée à la fin de l'année.

2090 (6-97-115) : Signature des Accords de Tel-Aviv ; fin de la Quatrième guerre mondiale.

En 2053, deux générations après la Troisième guerre mondiale, la Terre a presque récupéré de cette dernière. La technologie se développe, l'économie a repris et les gens dans la rue commencent à penser à autre chose qu'à la pure survie ; qui plus est, les survivants du dernier conflit mondial commencent à se faire rares. C'était donc trop beau pour durer.

L'ascension moyennement résistible de Gabriel Fore

Le 23 avril, alors que ce qui semble être une résurrection accidentelle de missiles soviétiques détruit plusieurs sites, dont la capitale américaine Caracas, un coup d'État abat au même moment la Confédération asiatique. Instigateur du coup, un obscur gouverneur de Sibérie orientale du nom de Gabriel Fore prend le pouvoir et annonce la fondation de la **Fédération des hautes-terres** [> 29].

Soyons clair : la théorie d'un départ accidentel des missiles de 2053 ne tient pas debout très longtemps. Nombre de sites visés n'avaient pas d'importance stratégique en 1992, mais en ont suffisamment en 2053 pour semer une pagaille noire sur la planète ; de plus, la découverte d'une charge non explosée au large de Marseille révèle qu'il y a eu des manipulations récentes sur l'engin. Il est tout aussi clair que le coup d'État qui, le même jour, porte Gabriel Fore à la tête de la Confédération asiatique est un peu plus qu'une simple coïncidence. Gabriel Fore était-il derrière les tirs, ou a-t-il simplement profité de l'action terroriste ? Le doute plane encore.

Quoi qu'il en soit, l'émergence de la Fédération des hautes-terres est l'événement majeur du XXI^e siècle. D'abord, parce qu'elle manque de peu la conquête globale de la planète, ensuite parce que c'est la première nation à se construire autour d'un projet de reconstruction biologique et sociale de l'humanité (seconde si on compte l'Allemagne nazie, mais cette dernière n'avait pas réellement les moyens techniques pour cela), et surtout la première à s'orienter résolument vers les étoiles.

La stratégie de conquête de la Fédération impressionne : elle parvient à faire entrer l'Australie et l'Afrique dans son giron quasiment sans com-

battre et entre en guerre contre l'islam et l'Amérique avec presque toutes les cartes en main. Beaucoup de Conspirationnistes pensent d'ailleurs que Fore et ses séides avaient préparé leur coup bien avant leur prise de pouvoir – peut-être même avant la Troisième guerre mondiale, disent les plus paranoïaques. Et lorsqu'il s'agit de frapper militairement, elle aligne des armes et des tactiques qui ont vingt ans d'avance sur tout le monde.

L'union à tout prix

Pendant que la Fédération avance, le reste de la planète recule. Frappées de stupeur par l'attaque/accident du 23 avril, les nations se regardent avec méfiance, tandis que le CSM montre vite ses limites face à une crise globale. Il faut attendre deux ans pour voir les premières propositions concrètes. Le continent européen étant de nouveau sur les rotules, une proposition de Jacob Delacroix (délégué de la Confédération helvétique) jette les bases d'une **Confédération européenne** [> 32], dans laquelle se fondent tous les États d'Europe. Seule la Scandinavie rejette le projet, se donnant un délai de réflexion de vingt-cinq ans

À la surprise particulière (elle n'est pas rendue publique, donc on peut difficilement admettre qu'elle soit générale), les NAUS découvrent que le reste du monde existe – et réciproquement. Des pourparlers ultra-secrets avec les États-Unis du sud, proposent un plan sur quinze ans en vue d'une possible réunification du continent. Le Texas et la plupart des États nouvellement indépendants sont peu enthousiastes, mais les États-Unis du sud sont cependant admis à siéger aux NAUS en qualité « d'observateurs étrangers ». On notera la tentative d'abolition du *V-Duelling*, à l'origine prévue pour faire

bonne impression auprès des émissaires sud-américains : l'expérience est abandonnée au bout de trois semaines.

Les ennuis commencent réellement lorsque, prétextant un incident de frontière mineur, la Fédération des hautes-terres rentre au Pakistan (Califat) et Israël attaque simultanément de l'intérieur. En neuf mois, la Fédération se rend maître de l'Empire et reconnaît l'**État d'Israël** [> 49], réinstallé dans des frontières élargies. Alors que l'empereur déchu part en exil en Australie, le CSM ne peut que décréter les sempiternelles sanctions économiques.

Il n'est pas au bout de ses peines : un an plus tard, l'Australie annonce son rattachement, par voie de référendum, à la Fédération des hautes-terres et par la même son départ du Conseil. L'ex-empereur d'Islam échappe de peu à l'extradition en se réfugiant en quatrième vitesse à Quito (États-Unis). Ça ne s'arrange pas : un pseudo-attentat indépendantiste détruit Alexandrie (le fait que la ville était un foyer d'agitation anti-highlander n'est évidemment qu'une coïncidence) et sert d'excuse à la Fédération des hautes-terres pour attaquer la République panafricaine, qui tombe en moins de trois mois, quasiment sans combattre.

Il faudra au moins ça pour que le CSM vote, à l'unanimité de ses trois membres (États-Unis, Europe et Scandinavie, plus Copacabana et Singapour, mais bon), des mesures de défense militaire pour les trois pays. C'est à peu près à cette même époque qu'on estime la formation dans les ex-ghettos sud-africains de ce que les médias appelleront par la suite le **Rowaan PowerForce** [> 100], mouvement armé de lutte anti-anti-mutants en général et anti-highlander en particulier.

Il ne faudra pas attendre très longtemps pour mettre la nouvelle réso-

lution du CSM à l'épreuve. Trois ans après la conquête africaine, le scénario se répète, avec une variante : cette fois, c'est l'avion du président sud-américain Eduardo Della Montes qui est abattu par des avions « inconnus ». Deuxième victime du conflit, l'ex-*Shah* meurt d'une crise cardiaque en apprenant la nouvelle. Profitant du choc ainsi causé, toute l'armée de la Fédération des hautes-terres se lance à l'assaut du sous-continent.

C'est une des guerres les plus violentes qu'aient connus les Américains, face à un ennemi technologiquement égal, voire supérieur, et nettement plus nombreux. Conformément aux accords de 2068, la Confédération européenne et la Scandinavie envoient leurs propres troupes en renforts et quelques unités des NAUS arrivent elles aussi, mais il est trop tard pour changer la situation. Les troupes étrangères reçoivent finalement l'ordre de se retirer, la situation étant désespérée. Le gouvernement américain fait évacuer un bon millier de « cerveaux » vers les États du nord ; l'exode de 1992 repart dans l'autre sens. Les Highlanders contrôlent toute l'Amérique du sud.

Pendant ce temps, à Vera-Cruz Fantir...

Au Cepmes, la République eyldarin demande instamment, pour la énième fois, le lancement de la « procédure d'accueil » pour les États terriens pour empêcher qu'ils ne fassent d'autres bêtises. Cette procédure ne peut être initiée que lorsque l'État peut rentrer en contact avec le Cepmes par ses propres moyens, ce qui n'est manifestement pas le cas. La demande eyldarin est rejetée, principalement par respect pour la procédure, mais aussi parce que les Terriens apparaissent aux délégués comme une belle bande d'excités.

Pour se venger, disent les esprits mesquins, la République eyldarin lance une *black-op* diplomatique et passe des accords « plus-secrets-tu-meurs » avec le président américain de l'époque, Eduardo Della Montes, portant sur une intégration possible des États-Unis sud-américains au Cepmes. En conséquence, les Américains lancent un gigantesque et ambitieux programme spatial pour l'horizon 2075. À noter une participation des NAUS à ce programme – en secret, bien entendu.

¡No Pasarán !

Après la rédition des dernières troupes américaines, Gabriel Fore aurait déclaré « jusqu'ici, ça va ». Après, c'est allé moins bien. L'armée highlander entre en collision frontale avec la première ligne de défense américaine à Panama ; personne ne fait de constat à l'amiable. Face à un bon tiers de la population américaine, plus un gros bout de l'ancienne armée du sud, plus quelques éléments des armées européennes et scandinaves, le tout équipé d'armes tout ce qu'il y a de plus modernes, luttant sur son propre terrain, l'offensive highlander est au point mort.

Pour tout arranger, Copacabana se révolte et lance un ultimatum à la Fédération : « Retirez-vous de Rio de Janeiro et donnez-nous l'indépendance avant que ça tourne mal ! » Après que ça eut mal tourné, la Fédération se retire et reconnaît l'indépendance de la Ville libre de Copacabana. Peu de temps après, du point mort, les Highlanders passent la marche arrière et abandonnent l'Amérique centrale ; ils n'ont réussi à avancer que de cinquante kilomètres en trois ans. Le Traité de Panama règle définitivement la frontière entre NAUS et Fédération des hautes-terres. « Au sud, c'est Eux ; au

nord, c'est Nous », déclarera le président Jose Salvador Montaigne...

Le principal problème que rencontrent les Highlanders vient d'une méconnaissance du terrain : pour tout le monde, l'Amérique du nord avait cessé d'exister et l'Europe n'était qu'un champ de ruines. En fait, tant au niveau militaire que technologique, les NAUS tiennent tête à la Fédération des hautes-terres, et l'Europe ne tarde pas à bénéficier des mêmes technologies, en plus de l'exode massif des cerveaux islamistes et africains. Mais la principale raison qui pousse Gabriel Fore à ne pas mener plus loin son offensive est autre : en admettant arriver à vaincre ces deux irréductibles, il lui aurait fallu déployer tout autant, voire plus d'énergie pour les garder dans son giron. Or, la Fédération des hautes-terres mène une guerre de conquête, pas d'annihilation.

Peu de temps après l'aventure centre-américaine, le CSM disparaît pour cause d'obsolescence et l'alliance entre NAUS et Europe se concrétise par la résurrection d'un machin vieux de plus d'un siècle, qui prend pour nom **Alliance nord-atlantique** [> 37]. Il s'agit alors d'une alliance exclusivement militaire, basée sur des échanges de technologies et d'un pacte de défense multilatéral contre les affreux Highlander, bouh ! qu'ils sont laids ! Une conséquence secondaire de ces accords est l'introduction en Europe et en Scandinavie du *V-Duelling* en tant que sport et de ses dérivés. Quelques États-cantons vont jusqu'à légaliser l'armement personnel et véhiculaire.

C'est aussi à cette époque que commencent les prémisses de la course aux étoiles entre Highlanders et ANA. Depuis 2070 déjà, l'existence de civilisations extra-solaires est un secret de polichinelle – en tous cas pour les dirigeants. La Fédération des hautes-terres reprend

à son compte le programme spatial américain ; Européens et Américains pédalent pour combler leur retard.

C'est en définitive cette rivalité spatiale (la mise en orbite d'une station militaire de l'Alliance nord-atlantique dans un secteur de l'espace revendiqué par les Highlanders) qui conduira à la conclusion de la Quatrième guerre mondiale, même si ce sont les élections présidentielles scandinaves qui en seront le déclencheur.

L'enjeu est de taille : le nouveau président doit décider si son pays rejoint la Confédération européenne. Les élections tournent rapidement au chaos complet, avec des provocations de plus en plus violentes entre pro-européens et pro-highlanders. La victoire de Bjørn Birkenfest, candidat pro-européen, entraîne une multiplication d'attentats telle que le nouveau président demande l'aide de l'armée européenne pour rétablir un semblant d'ordre dans son pays.

Le lendemain de son intronisation, le président Birkenfest est tué lors de l'attaque du palais présidentiel par des « éléments incontrôlés » et la Fédération des hautes-terres prend le contrôle du pays en moins d'une semaine. Les forces de l'Alliance nord-atlantique sont battues dans les rues de Bergen et doivent évacuer.

Après la conquête de la Scandinavie, l'Europe vit en état de siège. La Fédération des hautes-terres lance raid après raid sur le nord-est de l'Europe, qui devient une zone d'instabilité majeure. L'état-major nord-atlantique décide un repli défensif des forces armées et la mobilisation générale en Europe.

Les deux années suivantes sont pour les Européens l'occasion de se réorganiser, pendant que la Fédération des hautes-terres laisse pourrir la situation et tente d'infiltrer les structures du pouvoir européen. Tout laisse

à penser que la Confédération va finir par tomber – sauf que c’est exactement ce qu’elle veut faire croire. La contre-attaque de 2089 détruit les illusions du pouvoir highlander en même temps qu’une sérieuse part de son armée. Dans l’année, Varsovie, Bucarest, Leningrad et finalement Moscou sont reprises par les forces européennes et américaines. À la fin de l’année, la Fédération des hautes-terres propose l’ouverture de négociations de paix.

Les Accords de Tel-Aviv mettent fin à près de 180 ans d’état de guerre quasi ininterrompu, ayant causé la mort de près de quatre milliards de personnes – record international de la catégorie – et scellent le partage de la Terre et de sa proche banlieue. La Scandinavie est laissée à la Fédération malgré toutes les démarches européennes dans le sens contraire. Cette demi-défaite reste comme une blessure en Europe : c’est la cinquième étoile, grise, sur le drapeau européen.

2115 (6-97-140) : Copacabana inaugure le starport Eduardo-della-Montes.

2117 (6-97-142) : Création de la Guilde intergalactique du commerce à Fantir ; la compagnie est immédiatement attaquée en justice par la GMS.

2119 (6-97-144) : La GMS est déboutée par la Cour stellaire.

2120 (6-98-1) :

(11 mars) : Inauguration du starport européen Brest/Pointe-de-Bretagne.

(16 juin) : L’Alliance nord-atlantique informe le Cepmes de la menace d’invasion sur un monde habité de la Sphère. Démenti des intéressés.

LE CHOC TERRIEN

On appelle « Choc terrien » les événements qui précèdent et succèdent immédiatement à l’entrée des nations terriennes au Cepmes. En effet, c’est à cet instant que les civilisations terrienne et stellaire prennent pleinement conscience de l’existence l’une de l’autre.

Les gens étant ce qu’ils sont, on a tendance à se souvenir du côté physique de ce choc, *id est* les guerres. C’est bien beau, mais ça occulte le fait le plus important pour les Terriens : la découverte qu’il y a de la vie dans l’espace, qu’elle est plus avancée qu’eux et qu’elle n’a – pour le moment – aucune intention d’envahir leur planète, d’atomiser les monuments nationaux (survivants) et d’enlever toutes les femmes.

Pour les extra-terrestres, le choc n’est pas moins grand. D’une part, c’est le retour d’Erdorin, planète-mère des Eylidar et des Atlani. Retour ambigu, car si la Terre, en tant qu’Erdorin, exerce une fascination sur l’ancienne civilisation de *l’Arlauriëntur*, elle est aussi assimilée à une source de Secrets Inavouables et Terrifiants. Mais surtout, la culture terrienne, peu connue jusqu’alors, fait son entrée dans la Sphère. Des éléments aussi subversifs et déstabilisants

que le rock’n’roll, le vélo, les centrales nucléaires à fission, les *mass media*, le moteur à explosion et la démocratie.

LES TERRIENS DANS L’ESPACE...

2091 (6-97-116) : Le premier vaisseau hyperluminique highlander se volatilise.

2096 (6-97-121) : Attentats terroristes en Confédération européenne et en Fédération des hautes-terres.

2097 (6-97-122) :

(18 janvier) : Attentat sur le chantier Pointe-de-Bretagne. Création de forces ad hoc des deux côtés de la frontière.

2099 (6-97-124) :

(1^{er} janvier) : Attaques sur Manhattan et Katmandu. La chasse au terroriste est ouverte !

(3 février) : Fondation d’Interpol.

2101 (6-97-126) : Le vaisseau highlander HLS *Pro-metheus* atteint Fantir. La Fédération des hautes-terres est admise au Cepmes.

2102 (6-97-127) : Premier cargo hyperspatial de l’Alliance nord-atlantique ; la Confédération européenne et les NAUS entrent au Cepmes.

2105 (6-97-130) : Le projet de capitale pour la Fédération des hautes-terres revient à un bureau de Copacabana. Engueulades et procès à suivre.

La course aux étoiles

Le seul avantage qu’on peut trouver dans les diverses guerres, c’est l’avance technologique qui en découle. Ainsi, la course au voyage intersidéral n’aurait jamais eu lieu avant plusieurs autres siècles s’il n’y avait pas eu ces deux dernières guerres mondiales. Qui a dit : « Ça ne serait pas plus mal » ? Le reste de la Sphère est d’accord.

Ceux qui ont la plus grande avance, c’est bien évidemment la Fédération des hautes-terres : d’une part, ils ont les moyens, d’autre part ils ont pillé la plupart des grands programmes spatiaux nationaux (surtout le sud-américain). Devant les médias du monde entier, le premier vaisseau highlander muni d’un système de propulsion hyperluminique disparaît dans un flash lumineux des plus spectaculaires. On ne le reverra plus jamais dans cet univers.

L’Alliance nord-atlantique se gausse et suit : elle a les cerveaux, mais peu de moyens – et des gros trous dans le décor à réparer en urgence. Elle adopte donc une autre stratégie : comme elle ne peut pas se lancer dans des recherches longues et coûteuses, elle investit dans l’espionnage industriel.

Les Highlanders finissent par parfaire la mise au point du système de

propulsion hyperluminique. Histoire de fêter dignement le nouveau siècle, la Fédération des hautes-terres lance le HLS *Prometheus*. Contre toute attente, il se rematérialise trois mois plus tard en orbite de Fantir. La Fédération des hautes-terres entre ainsi au Cepmes par la grande porte.

La Confédération européenne et les NAUS tirent une gueule de six pieds de long, mais pas longtemps. Tandis que la Fédération lance la production en série de vaisseaux de ligne et de combat, l'Alliance nord-atlantique sort tranquillement, comme si de rien n'était, un cargo spatial, lui aussi équipé d'un générateur hyperspatial. Les yeux façon hublots de transatlantiques changent de camp et les Highlanders découvrent qu'une des copies numérotées des plans du fameux système a subrepticement été remplacée par un vieux *Mickey Magazine*.

Enfin, c'est le début de la conquête stellaire terrienne. Si elle se cantonne dans un premier temps au système Sol, puis à quelques planètes mineures, inhabitées, et en général peu hospitalières, les appétits de la Fédération des hautes-terres (abandonnant aux Européens la plupart de ses anciennes concessions de Sol) commencent à en inquiéter plus d'un. Le Cepmes lui prie de se calmer un poil. L'Alliance nord-atlantique en profite pour négocier avec le Cepmes et la République eyldarin des concessions sur cinq systèmes planétaires.

Quand le bâtiment va...

C'est aussi l'époque des Grands Projets Mégalos : alors que beaucoup d'experts prévoient un effondrement de l'économie terrienne à l'heure des premiers contacts avec les civilisations extraterrestres, celle-ci fait preuve d'une remarquable vigueur, grâce à des investissements massifs dans la recons-

truction et le développement de nouvelles technologies.

On a d'une part la Confédération européenne et son starport de Brest/Pointe-de-Bretagne. Le projet se démente pendant des décennies entre changements de gouvernements et de priorités, dépassements de budget cyclopéens, rouspétage d'autochtones, menaces écoterroristes, et guerres majeures, mais est finalement inauguré en grande pompe par le gratin politique européen.

De son côté, la Fédération des hautes-terres lance un appel d'offre pour la construction, en Australie, d'une capitale à la hauteur de ses ambitions. C'est une société de Copacabana qui décroche le contrat de plusieurs milliards de dollars, lançant quarante années de discussions, négociations et procès. La Fédération doit finalement payer à ladite société, non seulement le montant du contrat, mais aussi les dommages et intérêts et les frais de justice.

Copacabana inaugure son starport (sans relation avec l'événement précédent), seul de l'hémisphère sud. Alors que tout le monde voit la Ville libre endettée pour les cinq prochains siècles, le Starport Eduardo-della-Montes est rentable en près de trente ans et remboursé avant la fin du siècle. Singapore fait de même, peu de temps après, en construisant non seulement le terminal orbital Rising Star, mais en le reliant avec la ville par un ascenseur orbital.

Le premier réacteur à fusion européen s'enfonce à douze kilomètres sous terre, alors qu'un des chantiers spatiaux highlanders s'éparpille dans le vide lors des essais d'un nouveau type de propulseur. Selon l'hebdomadaire israélien *New View*, le métier d'espion industriel est le mieux payé de la pla-

nète, devant celui d'explorateur spatial et de pilote d'essai en vaisseaux hyperspatiaux (dans l'ordre).

Le retour des fâcheux

La période voit aussi le retour (moins comique) du terrorisme international, que l'on croyait mort et enterré avec les quelques trois milliards de victimes des deux dernières guerres. Partout sur la planète, on assiste à des scènes de guerre urbaine entre forces de police, aidées par les militaires, et terroristes formés en commandos motorisés et puissamment armés. On a longtemps pensé qu'il s'agissait là d'une méthode pour les deux blocs de continuer la guerre par d'autres moyens, mais il semble qu'il s'agisse en fait plus de l'extension d'une criminalité mafieuse, aidée par d'anciens militaires désœuvrés.

Il est néanmoins difficile de faire réellement la part des choses : il est aujourd'hui avéré que **The Web** [> 99], responsable de l'incendie de Manhattan, a longtemps été le jouet des Services secrets de la Fédération des hautes-terres (à l'époque où celle-ci n'en avait pas autant que de ministères). Mais les groupes ont rapidement échappé à tout contrôle pour finir par se rallier à une seule loi : celle de l'offre et de la demande. Les États terriens réagissent rapidement, en créant Interpol, qui est toujours, à l'heure actuelle, le seul exemple de collaboration régulière entre les blocs highlander et atlantique.

Hors du système Sol, c'est la conception de business à la terrienne qui fait les gros titres, avec la création à Fantir du premier trust entre compagnies terrienne et extra-terrestre : la **Guilde intergalactique du commerce** (GIC) [> 91] voit officiellement le jour de la fusion de la Trans-World Inc. et des Transports siyansk internationaux. La

GMS dénonce les Transports siyansk, expulsés de la GMS pour Activités Réellement Sales, et attaque la GIC devant la Cour stellaire pour « opération commerciale illégale au niveau interstellaire ». La GIC marmonne des choses à propos d'hôpital et de charité. La GMS est finalement déboutée par la Cour stellaire au terme de deux ans de procès fourmillant de manœuvres tordues. Les Terriens gagnent ainsi un respect réticent et plein de méfiance des milieux économiques de la Sphère.

Enfin, la Fédération des hautes-terres refait parler d'elle, lorsque l'Alliance nord-atlantique met à jour un faisceau de preuves quant à un plan de la Fédération des hautes-terres pour attaquer un monde habité de la Sphère. Après des discussions houleuses au Cepmes, la Fédération déclare que tout ça ne sont que des foutaises de journalistes manipulés par des puissances ennemies. Cela ne rassure personne.

LA DEUXIÈME GUERRE STELLAIRE

2124 (6-98-5) :

(16 mars) : Attaque-surprise de la Fédération des hautes-terres sur Alt.

(17 mars) : Diffusion du reportage de *Mind's Eye* sur l'invasion. Réunion d'urgence du Cepmes. La Fédération s'en auto-éjecte et se prend un blocus économique.

(mai) : La flotte highlander intercepte brutalement des vaisseaux civils dans le secteur d'Alt. La GMS, les Liges atlani et la République eyldarin déclarent la guerre à la Fédération des hautes-terres.

(9 juillet) : Intervention eyldarin, qui démonte une patrouille highlander.

(septembre) : Fin de l'offensive highlander et début de la colonisation des zones conquises. Débarquement du RPF sur Alt.

2131 (6-98-12) :

(27 mai) : Les Highlanders envoient leur deuxième flotte stellaire sur Alt. Sévères remous au sein du Cepmes, qui vire la Fédération des hautes-terres.

(1^{er} septembre) : Nouvelles interceptions de vaisseaux civils autour d'Alt.

2136 (6-98-17) : Neutralisation du HLS *Gabriel Fore*.

2139 (6-18-19) : Cessez-le-feu et réintégration de la Fédération des hautes-terres au Cepmes.

Les dirigeants de la Fédération ne sont pas des moitiés d'imbéciles : ils attendent tout de même plus de quatre ans avant de mettre leur plan en application, histoire de laisser les esprits se calmer. Certains feront notamment remarquer que ce sont des imbéciles pleins et entiers pour attaquer une planète qui se trouve être sous la protection conjointe du Cepmes et de la République eyldarin.

L'invasion d'Alt

Choisie pour son importance stratégique, sa richesse biologique, ses conditions de vie idéales et surtout le niveau technologique ridicule de ses habitants, Alt va s'avérer être en fait un piège à Highlander digne du Viêt-Nam.

Les ennuis commencent tôt : *Mind's Eye* [> 96] diffuse un reportage sur l'invasion, 24 heures après son commencement ; au temps pour l'effet de surprise ! Lors de la réunion d'urgence du Cepmes, la Fédération est priée de quitter la planète dans les dix jours, sous peine de représailles. Les intéressés répondent à l'injonction en quittant le Cepmes, qui réplique du tac au tac en votant un blocus économique total, allègrement contourné par Singapore.

Après quinze jours d'avance et d'implantation comme dans du beurre, l'attaque highlander s'arrête soudainement. À cela deux raisons : d'abord, les clans talvarids se sont mis d'accord sur une alliance ; ensuite la Fédération possède tous les terrains dégagés d'Alt, ce qui ne représente pas grand-chose. Reste la Jungle, qui recouvre 75% des terres émergées.

Les ennuis continuent par l'envoi sur Alt d'une aide militaire et maté-

rielle par la GMS et la Triplíce commerciale, une guildé atlano-siyansk ancienne, mais mineure. La force highlander reçoit alors l'ordre d'arraisonner tout vaisseau civil ou militaire s'approchant à moins d'une année-lumière d'Alt. Après une série de cartons sanglants, la Guildé marchande siyansk, les Liges atlani et (surprise !) la République eyldarin déclarent la guerre à la Fédération des hautes-terres.

La première escarmouche vient de ceux qu'on attendait le moins : l'escorte du convoi d'un clan stellaire eyldarin éparpille une patrouille highlander. La République eyldarin, qui prétend ne rien à voir à faire dans cette escarmouche, retire sa déclaration de guerre, mais laisse entendre que si, plus tard, d'autres convois civils se faisaient attaquer dans la région, il pourrait se passer des Choses...

Cet épisode est le début des grandes démêlées de la Fédération des hautes-terres avec le Cepmes. Depuis lors, le scénario reste le même : les Highlanders font une connerie et se font jeter du Cepmes (ou le quittent) ; vote d'un blocus économique, que Singapore contourne, le rendant inefficace ; les Highlanders trouvent un truc pour se faire pardonner et réintègrent le Cepmes. Les médias européens appellent ça le « tango highlander ».

C'est aussi la première fois depuis près de trois mille ans que les Eyldar font montre d'une capacité militaire. Même si les autorités de la République prétendent que ce n'est pas le fait de leurs vaisseaux, moult experts pensent que le démantèlement total de leur armée, c'est du pipeau.

Deuxième couche

Les six années suivantes se passent dans la routine la plus ennuyeuse qui soit, entre la Fédération occupée à s'ins-

taller définitivement sur leur colonie et à se défendre contre un peu tout le monde. La résistance talvarid se voit par ailleurs renforcée par des éléments du RPF et le tout décide de montrer aux Highlanders qui est encore maître de cette planète, non mais sans blagues !

En mars 2131, la Fédération demande timidement sa réintégration au sein du Cepmes, comme ça pour rire, et ce dernier accepte, au grand désarroi de pas mal de personnes dans la Sphère. Un délégué européen aura ces paroles historiques : « Ça recommence ! »

Il ne croit pas si bien dire : quelques mois plus tard, les Highlanders reviennent sur Alt avec des renforts, des gros. Notamment, l'une des flottes d'invasion les plus imposantes jamais vues de ce côté-ci de la Galaxie depuis la chute de l'*Arlauriëntur*, avec à sa tête le HLS *Gabriel Fore*, un énorme vaisseau qui rivalise avec les *Battlestars* eyldarin (deux millions et demi de tonnes, 1500 mètres de long).

Ce débarquement signale la reprise de la baston en gros et demi-gros sur Alt. La Fédération ne trouve rien de mieux pour gagner du terrain que de déjungliser la planète à coups de défoliants divers. Les cartons sur les convois reprennent de plus belle, rendant infréquentable l'espace à moins de deux années-lumière d'Alt.

Le Cepmes, qui n'aime pas qu'on se foute de sa gueule, pique une crise mémorable, expulse la Fédération des hautes-terres et, dans la foulée, vote la création de la Force d'interposition. C'est une période de tension extrême, où la Sphère est partagée entre ceux qui veulent faire la guerre à la Fédération des hautes-terres, et ceux qui craignent d'avoir à le faire, tôt ou tard. La Fédération, forte de sa nouvelle et invincible force spatiale, ignore les menaces à peine voilées de la République eyldarin

et d'autres nations. Comme d'habitude, elle a tort.

Profitant des fêtes de fin d'année, un commando d'Eyldar s'introduit à bord du HLS *Gabriel Fore* et lui bricole une immobilisation forcée et définitive sans la moindre effusion de sang. En fait, le problème n'est détecté qu'au moment où, en remettant les moteurs en marche, ceux-ci manifestent leur mécontentement en implosant. Comme, pour tout arranger, le *Gabriel Fore* naviguait loin de sa base, l'arrivée d'une flotte militaire hostile force l'équipage à abandonner le navire.

La neutralisation du *Gabriel Fore* douche les ardeurs highlanders et contribue à calmer le jeu. Ironie suprême : le HLS *Gabriel Fore* fut réclaté par la suite par la République eyldarin comme prise de guerre. Il fut plus tard vendu pour un zloty symbolique à la Flying Tigers Enterprises, qui le rebaptisa « *USS Liberty* » et s'en servit dès lors comme quartier général.

Très vexée par le peu de succès militaires et par cette humiliation, la Fédération des hautes-terres demande quelques années plus tard sa réintégration au sein du Cepmes. Elle promet l'arrêt des attaques sur les convois, une trêve sur Alt, le début de pourparlers et tout un tas d'autres propositions. Le Cepmes accepte en haussant les épaules et en poussant un profond soupir qui en dit long.

ON PREND LES MÊMES ET ON RECOMMENCE : LA TROISIÈME GUERRE STELLAIRE

2141 (6-98-22) : La Fédération des hautes-terres conquiert quatre colonies extérieures karlan et se fait jeter du Cepmes. Troisième guerre stellaire.

2147 (6-98-28) : Mystérieuses disparitions de bases et de colonies highlanders et karlan, dues à des expérimentations highlanders sur des armes à antimatière.

2154 (6-98-35) :

(19 mars) : Débarquement de la Force d'interposition.

(20 mars) : Trêve et retrait des forces en présence sur la planète.

(31 novembre) : Cessez-le-feu et fin de la guerre.

Il faut dire ce qui est : les Highlanders sont des gens têtus – pas forcément très malins, mais têtus. La construction de la troisième, puis de la quatrième flotte highlander relance l'agacement du Cepmes. Tout le monde pense que c'est de nouveau pour régler le problème d'Alt et la communauté internationale, franchement blasée, ignore le problème.

C'est une erreur : la Fédération en ayant marre de voir son expansion coloniale stoppée depuis plus de quinze ans par une ridicule planète de nounours mal dégrossis, décide de s'attaquer à quelque chose de plus gros qu'elle. C'est donc le Haut-commandement karlan qui fait les frais du changement de tactique. Les Karlan sont modérément enthousiastes, le Cepmes franchement fâché et l'opinion publique passablement abasourdie.

Le pire, c'est que ça fonctionne : la Fédération des hautes-terres conquiert quatre colonies extérieures karlan de faible importance économique en moins de trois mois. Bon, elle se fait jeter une fois de plus du Cepmes, mais elle commence à avoir l'habitude.

Ça ne fonctionne pas très longtemps non plus : quatre ans après son commencement, la guerre prend des proportions inquiétantes. Une station karlan se respire une magnifique éruption, contrecoup d'une bombinette thermique dans un volcan voisin. Protestation solennelle du Cepmes, le Haut-commandement karlan formant le chœur des malheureuses victimes derrière. Excuses mielleuses de la Fédération, sur le ton « Je nettoyait mon

missile, le coup est parti tout seul », qui promet qu'elle ne le fera plus. Entre-temps, une seconde base karlan disparaît mystérieusement (avec 200 km² de terrain avoisinant) dans un glissement de terrain monumental.

La Force d'interposition n'étant pas encore opérationnelle, le Cepmes fait tout pour parvenir à un cessez-le-feu ; c'est chose faite en novembre 2153. Tout le monde dans la Sphère se doute que c'est du temporaire (qui ne dure pas) et profite de cette période de paix en s'attendant au pire pour dans pas longtemps. Pas longtemps plus tard, le pire arrive sous la forme d'une rupture du cessez-le-feu tellement rapide qu'il est inutile maintenant encore de demander qui en est le responsable.

L'intervention du premier contingent de la Force d'interposition, surnommé par la suite *Dead-Stop Division*, marque l'avènement d'une stratégie, dite « du gros-Bill », consistant à coller en face des protagonistes des gens encore plus malades et plus puissants qu'eux. Les combats durent une petite journée avant que ne soit signée une trêve et un retrait des forces en présence.

Cela n'empêcha pas la guerre de continuer deux mois plus tard, sur une autre planète et sur un ton un peu plus correct, mais le cœur n'y est plus. Le front se stabilise dans le courant de l'année et, vers la fin de celle-ci, les deux parties finissent par signer un cessez-le-feu, qui arrange bien la Fédération. En effet, celle-ci aura gagné au moins une demi-douzaine de planètes.

L'intervention de la Force d'interposition marque d'une certaine façon le début d'une nouvelle ère : pour la première fois dans l'histoire, un tierce partie neutre (ou supposée telle) a les moyens de mettre fin à une guerre. Dans la pratique, cette première intervention a bien failli être la dernière :

son efficacité fut telle que tous les gouvernements de la Sphère décidèrent d'emballer la FI dans une dose indécrite de paperasserie.

Cette Troisième guerre stellaire met aussi en évidence la tendance des peuples terriens à jouer avec les Forces Indomptables. Témoin la disparition d'une des planètes de la Fédération des hautes-terres, de ses trois satellites et des 3500 colons stationnés sur place, suivi par celle d'une station militaire karlan, puis d'un des croiseurs de ligne highlanders, laissant un gros trou au milieu du starport d'Orion. Les hypothèses envisagées flirtent avec le farfêlu, y compris l'ouverture d'une des Sept Portes de l'Enfer.

Sommée par le Cepmes de s'expliquer sur les raisons de cette catastrophe, la Fédération se retranche derrière le secret militaire, finit par avouer qu'il s'agit d'une arme basée sur l'emploi d'antimatière à l'état quasi-pur. Ce genre de recherches à buts militaires étant interdites depuis la fin de *L'Ar-lauriëntur*, la révélation fait scandale. Quelques années plus tard, les Highlanders mettent au point les Fulgurants, concluant que l'antimatière non-abâtardie est trop instable.

INTERLUDE...

« *An interlude,*

With haunting melodies of nursery rhymes »

(iQ)

2161 (6-98-42) : La GIC s'installe sur le territoire des GMS. Vent de panique sur les places boursières.

2171 (6-98-52)

(1^{er} janvier) : Un satellite inconnu est repéré au-dessus de Central City. Après deux mois d'enquête, il s'auto-revendique comme étant de l'Autre Voie – avant de s'autodétruire.

Les événements de la fin du XXI^e siècle ont montré une tendance inquiétante : la convergence entre intérêts nationa-

listes, terroristes et criminels. Suite à l'incendie de Manhattan, les actions coordonnées des appareils nationaux terriens ont réussi à extirper les éléments les plus brutaux de ces milieux – ou tout au moins à faire passer de mode les actions brutales et de grande envergure. En conséquence, beaucoup de ces groupes n'ont rien trouvé de mieux que d'exporter cette forme de culture terrienne vers le reste de la Sphère, qui n'en demandait pas tant.

Le phénomène ne va pas prendre racine tout de suite. Il se cantonne, dans un premier temps, dans les colonies terriennes, avant de commencer à s'étendre gentiment dans le reste de la Sphère. Cela dit, ce serait faire preuve d'angélisme que de penser que les civilisations eyldarin et siyansk n'avaient pas de criminalité organisée ; dans le cas des Siyani, on peut même dire que c'est tout leur appareil étatique qui fonctionne comme tel. Bien que de mentalité et de culture différentes, tous ces groupes se retrouvent sur un point important : ils n'aiment pas la concurrence.

Ainsi, les conflits corporatifs entre GIC et GMS peuvent très bien se lire dans l'optique d'une guerre de territoire. Ainsi, lorsque la GIC annonce l'implantation de sa première agence sur le territoire des GMS, les cours des deux compagnies jouent au yo-yo. Il ne faut pas longtemps, d'une part pour que *L'Aÿsilvhyerd* siyansk vote une loi anti-emmerdeurs, interdisant aux corporations n'ayant pas leur siège social en GMS de prendre part au Conseil de gestion, d'autre part pour que de fréquentes échauffourées opposent les groupes criminels assistés par l'une ou l'autre des guildes.

Quelques années plus tard, c'est à la Fédération des hautes-terres de se retrouver dans le collimateur de joyeux plaisantins. Le jour de l'an 2171, les habitants de Central City se réveillent avec la gueule

de bois et la désagréable impression d'être observés. Quelques centaines de kilomètres plus haut se trouve un satellite géostationnaire qui n'était pas là avant. Après une grosse explication de gravure avec l'Alliance nord-atlantique (qui répond que c'est même pas vrai, qu'ils n'ont rien fait et qu'ils ne sont même pas au courant, etc.) et dissipation des doutes, la douloureuse question reste : qui ?

L'application de la tactique highlander habituelle (on blaste d'abord, on enquête ensuite) donne des résultats peu convaincants : l'engin absorbe tout ce qu'on peut lui envoyer, de l'onde radar au laser lourd, sans broncher d'un quart de centimètre. Quelque peu courroucée, la Fédération envoie des

commandos d'élite investir l'objet et le réduire à l'état de confetti cosmique. Ils finissent par y entrer – et n'y trouvent qu'un message de revendication, signé l'Autre voie et qui se termine par : « Ce satellite s'autodétruit dans cinq secondes ». Bilan : 19 morts.

Pour contrer la propagation du terrorisme et autres activités du même genre, le Cepmes crée coup sur coup l'*Interstellar Criminal Police (ISCP)* et la Patrouille Omega, chargées l'une de coordonner l'action des forces de police des différents États, l'autre de la lutte antiterroriste sur le terrain. Si la première fait parfaitement son boulot, la Patrouille Omega fait plutôt dans la bavure et les gros cartons tous azimuts.

l'invasion), se venge en votant la reconnaissance de la « Nation rowaan », désormais représentée au sein du Cepmes par le *Rowaan People's Front*. La Fédération des hautes-terres fait une grosse crise de nerfs et va bouder dans son coin pendant quelques années, pendant que les Rowaans sabrent le champagne.

LES GUERRES CORPORATIVES

2207 (6-98-88) : La Fédération des hautes-terres envahit une planète sur la frange de la FEF.

2209 (6-98-90) : Les Highlanders prennent plusieurs autres mondes et habitats en FEF, avant d'envahir Trian. Mobilisation générale en FEF.

2210 (6-98-91) : La FEF engage la Dame de fer – puis les Tigres volants et les Gods of War – comme troupes mercenaires suppléantes.

2219 (6-98-100) : Reconnaissance par le Cepmes de la Nation Rowaan, qui a désormais droit de siéger à l'Assemblée. La Fédération des hautes-terres fait la gueule.

2235 (6-98-116) : La Terran Transportation Trust (TTT) prend le contrôle de deux stations spatiales en FEF, inaugurant les Guerres corporatives.

2238 (6-98-119) : Bataille de Divendra : la TTT se heurte à la GMS. La Dame de fer essaye de ramasser les morceaux, avant que des forces armées locales n'éparpillent les vautours.

2240 (6-98-121) : Après des négociations animées sur Fantir, les Tigres volants remportent l'appel d'offre de la Croix-Rouge.

2241 (6-98-122) : Tentative d'alliance entre la TTT et les GMS, puis entre la Dame de fer et les GMS. La Dame de fer refuse de parler à la TTT.

2243 (6-98-124) : La Fédération des hautes-terres envahit Presidium. Intervention de la Coalition mercenaire.

2244 (6-98-125) : Le Cepmes obtient une trêve pour évacuer Presidium.

2245 (6-98-126) : La Dame de fer atomise Presidium. Les survivants refluent en désordre et la planète est définitivement mise sous quarantaine.

2257 (6-98-138) : Signature, le 13 novembre à Fantir, du traité de paix commerciale, scellant la fin des Guerres corporatives.

DU CÔTÉ DE LA FRONTIÈRE...

« *Living on the borderline*
Living on the borderline with you... »
 (Q5)

Dans un monde où le terme « Frontière » est synonyme de « bordel invraisemblable », on peut se demander ce qui a bien pu pousser les Highlanders à venir y envahir quelques planètes. « Agrandir l'empire », c'est la raison facile. Mais ce sont aussi des mondes qui offrent un haut niveau technologique et un faible niveau de défense. Enfin, pour montrer au reste de la Sphère que la « mission civilisatrice » highlander peut transformer la planète la plus désespérée de la galaxie en quelque chose de décent.

La Fédération conquiert d'abord une planète mineure et, à sa suite, plusieurs ceintures d'astéroïdes, colonies minières privées et autres planètes d'importance ridicule. Cette stratégie aurait très bien pu fonctionner, jusqu'à l'inva-

sion de Trian, troisième planète la plus riche de la Fédération des États de la Frontière, qui sonne le réveil des troupes.

La mobilisation frontalière se fait dans la panique et l'anarchie – comme d'habitude. Les Brigades – la force armée unifiée de la FEF, qui n'avait plus vraiment servi depuis la fin de *l'Ar-laurientur* – ont assez rapidement du mal à garder une cohésion digne de ce nom. On appelle alors la Dame de fer à la rescousse, qui accepte de se lancer dans le mercenariat, toute contente de pouvoir massacrer du Highlander en toute impunité ; l'Illustre Compagnie est rejointe par les Tigres volants et les *Gods of War*, entre autres.

Après quelques interventions musclées de cette nouvelle « Coalition mercenaire », la poussée highlander en FEF est stabilisée et le conflit s'enlise. Le Cepmes, qui a été complètement marginalisé dans l'histoire (la présidence de la FEF a oublié de signaler

On peut se douter que l'idée de voir un des États les plus futoiresques de la Sphère s'allier avec des pirates, des mercenaires et d'autres joyeux allumés amateurs de musique de sauvages, de bricolages suspects, de breuvages alcoolisés et d'armes lourdes n'a pas exactement soulevé l'enthousiasme, notamment au Cepmes. Mais il faut croire qu'il y a – comme souvent – deux poids et deux mesures : ce qui est vrai pour la Sphère ne l'est pas forcément pour la Frontière. Et réciproquement.

La communauté internationale nourrit de noirs soupçons envers ce genre de manœuvres, soupçons d'ailleurs confirmés en 2228 par le journal israélien *World Finances* : une enquête révèle que la Dame de Fer a passé un accord avec la GIC, permettant à cette dernière de faire transiter ses vaisseaux de commerce par la FEF sans craindre d'actions de la part de la Dame de Fer ; de plus celle-ci semblerait agir comme escorte.

Ce genre de découverte annonce des années agitées. Si les petites escarmouches en FEF entre compagnies de transport ont toujours fait la joie des chroniques « Faits divers », on passe dans la rubrique « Guerre majeure », lorsque la Terran Transportation Trust (TTT), firme de capital highlander et basée à Singapore, se lance dans « l'OPA physique » en tentant de prendre le contrôle par la force de plusieurs comptoirs de la Frontière. Ceux-ci ne sont évidemment pas d'accord et le font savoir, ce qui ne manque pas de dégénérer.

Au fil des ans, la GIC, la Dame de Fer et plusieurs guildes siyansk entrent dans la danse. L'enjeu est le contrôle du transport stellaire en FEF et la conséquence en est que la plupart des starports de la Frontière se transforment en forteresses, autour desquelles de véritables batailles rangées se déroulent pour l'acquisition de tel ou tel contrat.

La population civile souffre de ces mesquineries intercorporatives. Plusieurs planètes deviennent paranoïaques, se mettant à tirer sur tous les vaisseaux de transports et à tourner en autarcie. D'autres en appellent à la Dame de fer, et surtout aux Tigres volants, pour assurer leur ravitaillement. Le Cepmes s'inquiète très fort, menace d'envoyer la Force d'interposition, puis, vu le bordel général, le vide juridique et le manque de chaleur des États membres, se contente de refiler le bébé à la Croix-Rouge internationale. Celle-ci sous-traite le transport aux Tigres volants, après un appel d'offre qui restera dans les mémoires sous le nom de « Nuit de la Saint-Valentin » – cinq assassinats, trois kidnappings et une panne informatique totale dans le quartier de la « Boule ».

Au plus fort de ces Guerres corporatives, la Fédération des hautes-terres profite du chaos pour attaquer Presidium, capitale de la FEF. La Coalition mercenaire (à part les Tigres volants, occupés ailleurs) manifeste sa désapprobation en envoyant le plus clair (ou le plus obscur, c'est selon) de ses forces sur Presidium. De nouveau, le Cepmes n'apprend l'affaire que six mois plus tard, par les journaux (les mauvaises langues disent que c'était dans la page des sports). L'organisation demande aux belligérants une trêve de six mois pour permettre l'évacuation des civils de Presidium.

C'est une assez bonne idée : la Dame de fer obtient carte blanche pour résoudre le problème. Dans ce cas, « carte blanche » signifie qu'on éloigne tout le monde, on fait les sommations d'usage et on lâche Nuclear Winter, une des divisions de choc de la Dame de fer. Quelques mégatonnes plus tard, il n'y a plus de problème – plus de Presidium non plus, d'ailleurs...

Autant dire qu'un tel acte de guerre est extrêmement mal vu dans

la Sphère : l'usage d'armes thermonucléaires est en théorie réservée aux vaisseaux spatiaux et il est considéré comme de très mauvais goût d'en faire usage en atmosphère planétaire. La destruction de Presidium apparaît comme le traumatisme majeur des Guerres corporatives, qui iront en s'essouffant sur les douze années suivantes. Une fois de plus, l'économie de la FEF, déjà pas brillante au départ, a été réduite à un peu moins que pas grand-chose.

Sur les seize corporations engagées dans les combats au plus fort de la bagarre, seules sept sont présentes à la fin de la guerre. Le grand gagnant de la guerre est sans nul doute la GIC, suivi de près par les Tigres volants et leurs infâmes magouilles, puis la TTT. Ce tiercé rapporte gros dans n'importe quel ordre !

LA DERNIÈRE LIGNE DROITE

*« It's not too far now,
And I can only wish you luck, friend »*
(Saga)

2265 (6-99-2) : Le 17 avril, débarquement de la Fédération des hautes-terres sur un des satellites naturels de Listant. Défaite des troupes locales, puis contre-attaque des Ligues.

2268 (6-99-5) : Fondation par le Cepmes du Corps des explorateurs spatiaux.

2273 (6-99-10) : La Fédération des hautes-terres se retire des Ligues atlani.

2280 (6-99-17) : Nouvelles tentatives highlanders en FEF. La Coalition mercenaire est d'un autre avis : plusieurs frappes nucléaires sur Neovil.

2285 (6-99-22) : Élections sur Kaïdien. Fraudes massives

2286 (6-99-23) : Nouvelles élections un peu partout en FEF. Chaos ambiant + élections = bordel majeur.

2288 (6-99-25) : Découverte des planètes « Perle » et « Fortune » par des équipes du Corps des explorateurs spatiaux.

2289 (6-99-26) : Perle et Fortune rallient la Fédération des hautes-terres dans des circonstances mal définies.

Les Highlanders font les Ligues

On l'a dit, on le répète : même si on ne comprend pas toujours le pourquoi, il faut reconnaître aux Highlanders un talent remarquable pour se faire haïr par tout le monde dans la Sphère, au moins une fois. Même par les Eyldar.

Tout ceci pour dire qu'à peine vingt ans après la fin des Guerres corporatives, les voici repartis sur le sentier d'on ne sait trop quoi au juste, mais dans les Ligues atlani. Le débarquement sur un des satellites naturels de Listant reste secret pendant pas mal de temps. D'abord parce que l'expédition ressemble surtout à une *black-op* (si l'on excepte sa taille) ; ensuite parce que le satellite en question – nonobstant sa position autour d'une planète d'importance majeure – est en lui-même totalement inintéressant ; enfin parce que, dans un premier temps, les forces de Listant se font ramasser de façon fort peu glorieuse et n'ont pas forcément envie que ça se sache.

Mais, tous les experts militaires vous le diront : les Atlani, comme ennemi, il y a plus calme. Contrairement aux Eyldar, les Atlani n'ont jamais prétendu avoir démantelé leurs flottes. Les Ligues – Eokard en tête – rapploient pour la deuxième mi-temps et là, ça ne rigole plus. La percée highlander est stoppée et le conflit continue sur un mode larvé pendant près de huit ans avant que la Fédération ne quitte le système. Personne ne sait exactement ce qui s'est passé ni pourquoi.

La Frontière dépasse les bornes

Après son flirt de vacances avec les Ligues, la Fédération des hautes-terres revient à ses amours précédentes : la Frontière. À cette époque, la Fédération des États de la Frontière tente de remettre de l'ordre dans son système politique. Elle est aidée en cela par les

trois groupes mercenaires, ainsi que la GIC (qui a évidemment des arrière-pensées). La tactique est nettement plus subtile que précédemment : elle s'appuie sur un mouvement politique pro-highlander local : l'Alliance pour le progrès social.

Le début est un peu laborieux : peu habitués à ce genre de jeu, les services secrets highlanders font du zèle et, après plusieurs plaintes pour « ingérence dans la politique intérieure d'un État » et un début de guerre civile, la Fédération des hautes-terres est invitée par la Cour stellaire à arrêter ses conneries.

Aux élections suivantes, le parti recueille cependant un succès d'estime, mais les résultats sont invalidés à la suite des fraudes massives (les records de la CASR sont ridiculisés) : 160% de participation, 85 résultats sont déclarés nuls sur les 88 circonscriptions de Tara Kaïldiena, la capitale de Kaïldien, etc. On recommence l'année suivante, avec cette fois-ci les *Gods of War* à la sécurité. Rien qu'à Caramer Laeralis, 4600 arrestations pour fraude électorale avant les votations n'empêchent pas l'annulation du scrutin. Les rares résultats valides donnent la victoire aux candidats « fédéralistes » (de la Frontière ; pas des hautes-terres, donc) et 10-15% pour l'Alliance pour le progrès social, qui fait figure d'épouvantail.

La Coalition mercenaire est moins enthousiaste et répond aux tentatives highlander par des actions nettement moins subtiles. Après quelques interventions fort tapageuses (notamment de Nuclear Winter, qui porte son score à 3), les Highlanders lancent une offensive diplomatique anti-Dame de fer sur le front du Cepmes. Celle-ci se poursuivra un bon moment sans résultats notables, la FEF déclarant que cette compagnie est une entreprise mercenaire chargée de leur défense et ainsi

considérée comme extrêmement sympathique, quoiqu'un peu expéditive.

Le retour de la Grande Aventure

Pendant ce temps, le Cepmes crée le Corps des explorateurs spatiaux (SEC), dont le but est de faire reculer les limites d'une Sphère qui est décidément trop petite pour tous ces agités. Initiative louable, s'il en est, mais qui est malheureusement détournée par tout ce que la Sphère compte comme envahissants personnages. Des espions opérant au sein de cette organisation permettent quelques colonisations-express de part et d'autre.

Alors que le SEC « découvre » cinq anciennes colonies de l'*Arlauriëntur* d'un coup, la Fédération des hautes-terres s'enrichit brusquement de deux nouvelles planètes... elles aussi anciennes planètes de l'*Arlauriëntur*. Le Cepmes ne peut rien dire, car il s'avère que les deux gouvernements ont choisi de leur plein gré d'intégrer la Fédération. La Force d'interposition est bientôt obligée d'accompagner chaque expédition du SEC pour empêcher ce genre de plaisanteries.

La République eyldarin et les Ligues atlani, profitant du fait que la démocratie est à la mode, proposent un amendement pour qu'un vote d'autodétermination soit organisé par le Cepmes sur toute planète nouvellement découverte ; il est accepté à une très faible majorité, les Highlanders, les Karlan et la GMS ayant voté contre.

HORIZON 2290

LA SPHÈRE ENTRE DEUX CHAISES

« Bienvenue dans notre cirque un peu pervers... »

— Hubert-Félix Thieffaine, poète québécois du XX^e siècle

— « Bonjour à tous ! C'est Gaëtan Petit-pierre qui vous présente cette édition. Il est minuit et deux minutes ici à Paris, ce premier janvier 2290. Avant le rappel des titres, nous rejoignons Ingmar Ilborden au siège du Cepmes sur Fantir. »

— « Effectivement, ici à Fantir, le Cepmes vient d'annoncer la découverte d'une planète, ou plutôt la redécouverte puisque Lasyanin faisait partie, il y a plus de 3000 ans de cela, de *L'Ar Lauriëntur*. Toujours est-il que l'Amiral Saalissyatrich nous a confirmé un "problème de communication", selon ses propres termes, lors de la prise de contact. Selon certaines sources, le vaisseau d'exploration "Kaja" aurait essuyé plusieurs tirs nucléaires et il y aurait des victimes parmi l'équipage. Lasyanin ne serait pas au courant de la fin de la Première guerre stellaire et aurait donc pris le "Kaja" pour un vaisseau d'invasion.

Pour l'instant, l'Amiral Saalissyatrich se refuse à tout commentaire sur les actions futures du Corps des explorateurs spatiaux. Rappelons que Lasyanin se trouve à 295 années-lumière de Fantir et est, de ce fait, la planète la plus éloignée du centre de la Sphère recensée à ce jour. Ici Fantir, à vous les studios. »

— « Merci Ingmar. Revenons rapidement sur les titres de ce début d'année terrienne. En Fédération des États de la Frontière, le climat des élections législatives sur Caramer est toujours aussi tendu, alors que Russell Jenkins, candidat soutenu par la Dame de fer et le reste de la Coalition mercenaire, a violemment fustigé son concurrent direct Zanyl Polistivi pour

son attitude, je cite : « collaborationniste et lâche » lors de ce qu'on a appelé « l'Affaire Thalberg » en juin passé.

La prise d'investiture du nouveau président américain Jacob Goldenberg hier soir à Washington a été ponctuée par un pugilat entre M. Goldenberg et son prédécesseur, Rodrick McKenzie, qui aurait lâché des propos injurieux lorsque le président a demandé à jurer sur la Torah plutôt que sur la Bible. M. Goldenberg souffre de contusions au visage, alors que M. McKenzie a dû être admis à l'hôpital pour une fêlure du tibia causée par un garde du corps trop zélé.

À Central City, la commission d'enquête sur la catastrophe survenue il y a deux mois dans la station d'extraction Barnard-44 a conclu à un accident, n'ayant pas réussi à prouver si l'explosion nucléaire, qui a fait je vous le rappelle 3749 morts, était dû à un acte de guerre, un sabotage, une action terroriste, une erreur de manipulation, le doigt d'Allah ou la vétusté du générateur à fusion central.

Scoop ou gag ? Le magazine israélien *New View*, pourtant réputé pour le sérieux de ses informations, affirme que le président de la Fédération des hautes-

terres n'existe pas. Rien de moins. Gabriel Fore ne serait qu'une image holographique, ou un comédien. Le véritable pouvoir serait détenu par les militaires depuis 2053 et que ceux-ci auraient créé Gabriel Fore comme un symbole charismatique pour servir d'exemple à toute la Fédération. Nous recevrons tout à l'heure le Professeur Manuel DiPietro, co-auteur de l'article, qui nous parlera de ce qui a amené à cette conclusion pour le moins incroyable.

Pour finir, quelques résultats de sports. La 12^e journée du Championnat du Monde de *Fightball* a été marquée par la défaite à domicile des leaders. Battus 36 à 33 par Caramer Laeralis, New York a été terriblement malmené par une équipe de Caramer qui lutte contre la relégation. Résultats complets et images à la fin de ce journal. Aux Diablerets, dans la République de Düttweiler, c'est la canadienne Olga Rigoskaya qui a remporté la descente de Coupe du Monde, devant les concurrentes européennes Jifleer et Charbonnaz. Enfin, c'est dans deux heures que reprend la saison de *V-Duelling* à Moscou ; nous rejoindrons là-bas nos envoyés spéciaux.

Mais d'abord, une page de pu... »

CLIC

Et après ?

HORIZON 2295

GUERRE, PAIX ET AUTRES COMPLICATIONS

« Tomorrow never comes

Yesterday goes on and on »

(Prophet)

2290 (6-9-27) : Le vaisseau « Kaja » découvre la Ligue stellaire. Personne n'ayant cette fois envie d'aller la conquérir, la Ligue stellaire intègre le Cepmes.

(décembre) : Alliance économique et militaire entre la Ligue stellaire et la Fédération des hautes-terres.

2291 (6-98-28) :

(16 mars) : L'*Elcarasiri* et les Highlanders signent un important traité d'union politique, qui porte le nom d'*Elyantura*.

(septembre) : La FEF, par l'intermédiaire de la Coalition mercenaire, lance une contre-offensive sur Trian.

2292 (6-98-29) : La FEF obtient l'intervention de la FI sur Trian. Cette intervention et quelques complications politiques locales mettent à mal l'*Elyantura*.

(novembre) : Réunion du Conseil de la Frontière – le

premier en près de 75 ans.

2293 (6-98-31) :

(2 janvier) : Mort du patriarche de la famille Tupolian, à la tête du groupe du même nom. Tentative avortée de prise de contrôle du groupe par une holding américaine. Tensions diplomatiques entre NAUS et Confédération européenne.

2295 (6-98-33) : MysteryNetwork lance une série de reportages sur des événements paranormaux en Fédération des hautes-terres, qui confirme les soupçons par un démenti formel.

Qui peut dire de quoi demain sera fait dans la Sphère ? Dans un tel bordel, rien n'est fixé, néanmoins, il se peut que Tigres Volants ne soit pas un jeu pré-apocalyptique pour rien. Raisonnablement – c'est-à-dire si vos joueurs ne foutent pas trop la merde – on peut s'attendre aux développements suivants.

D'une part, le grand événement de la fin du siècle viendra du vaisseau « Kaja » de la SEC. Celui-ci, en mission aux limites de la Sphère, essuie une bordée de missiles photoniques en approchant d'un système stellaire. Quelques explications et une mission diplomatique plus tard, le Cepmes peut annoncer la découverte, non pas d'une planète, mais carrément d'un nouvel État : la **Ligue stellaire** (*Elcarasiri*) [> 77].

Sorte de survivance mutante de l'*Arlauriëntur*, la Ligue stellaire est située à la limite de l'espace karlan. Les trois mille ans après la chute de l'*Arlauriëntur* se résumant en une guerre ininterrompue contre le Haut-commandement karlan, le fait qu'il y ait encore une Ligue stellaire prouve leur puissance militaire.

Vis-à-vis des autres nations du Cepmes, qu'elle intègre bon gré mal gré, la Ligue fait montre d'une méfiance touchant parfois à l'hostilité, notamment face à la République eyldarin. L'exception qui confirme la règle est la Fédération des hautes-terres, ce qui étonne d'abord, et inquiète ensuite, lorsque cette même Ligue passe une

alliance économique et militaire avec la Fédération des hautes-terres. L'entité ainsi formée prend plus tard le nom d'*Elyantura* et ne tarde pas à donner des cauchemars à la Sphère entière : on reparle de l'*Arlauriëntur*.

L'alliance a la durée de vie d'un mariage de stars à Las Vegas. À l'origine du divorce : Trian et une conjonction de plans foireux. D'une part, la Coalition mercenaire décide de mettre le paquet pour libérer la planète et joue d'un artifice légal pour y provoquer l'intervention de la Force d'interposition. D'autre part, la Fédération des hautes-terres – qui commence à trouver l'endroit un peu trop remuant – essaye de refiler le bébé à la Ligue stellaire. Dans le même temps, des nostalgiques de l'*Arlauriëntur* s'allient avec cette même Ligue pour déclencher la Révolution.

La situation dégénère en un micmac indescriptible, les troupes de l'*Elcarasiri* se retrouvent seules face à la FI et se font laminer – les Highlanders avaient oublié de les prévenir. La Ligue stellaire n'apprécie pas et le fait savoir, ce à quoi la Fédération des hautes-terres réplique que, quand on fait des petites alliances dans le dos, on ne la ramène pas. On passe en quelques mois du grand amour à la haine farouche. Une proposition de médiation de la part de la République eyldarin se voit violemment rejetée.

Les événements de Trian signalent aussi la résurgence politique de la Fédération des États de la Frontière, amorcée par les élections des trois années précédentes. Ce sont bien souvent des candidats, soit issus, soit soutenus par la Coalition mercenaire qui font leur entrée à la tête des plus importants États (Caramer, Kaïldien, etc.) et au Conseil de la Frontière, qui se réunit en février pour la première fois depuis 2219.

C'est aussi une période d'intense activité paranormale – ou prétendue

telle. À Los Angeles, la fin de l'année 2290 sera marquée par une série d'événements à grande échelle : tempête de neige pendant une semaine, batailles rangées entre Arcanistes, apparitions d'Elvis, etc. (le FBI se refuse à tout commentaire).

En Europe, la mort de Malko Tupolian marque la tentative de prise de contrôle du Groupe Tupolian par un consortium familial américain. Les Européens froncent sérieusement le sourcil face à une attaque en règle sur un des fleurons de l'industrie européenne et l'échec de la tentative se fait sur fond de conspirations, de bricolages mafeux et d'objets volants non-identifiés (les Eyldar nient en bloc).

Enfin, la Fédération des hautes-terres semble avoir fort à faire avec l'apparition d'animaux monstrueux dans certaines régions reculées. La chaîne conspirationniste **MysteryNetwork** [> 98] titre sur les « Secrets inavouables de Gabriel Fore » et entame une série de reportages sur des expériences paranormales en Fédération des hautes-terres. On parle d'expériences avec des champs de Tzegorine instables, de manipulations génétiques incontrôlées, de Secrets Millénaires, et de grands nettoyeurs au napalm ou même à la bombe thermique (la Police politique parle de ballon-sonde expérimental). Le plus étrange, c'est qu'après l'émission, au lieu de faire le mort, l'ambassade highlander à Washington dément formellement.

L'ELYANTURA

L'alliance entre la Fédération des hautes-terres et la Ligue stellaire, connue sous le nom d'*Elyantura* (synergie stellaire), a eu probablement plus d'impact médiatique que politique. En fait d'alliance politique majeure, il s'agissait plus d'accords diplo-

matiques montés en épingle par la propagande highlander et repris en chœur par des médias quelque peu affolés (aucune célébrité n'était alors en instance de divorce et c'était la pause hivernale du championnat de Fightball).

À vrai dire, le terme eyldarin aurait dû mettre la puce à l'oreille – la finale -a étant dans ce cas une marque de pluriel qui ne s'applique qu'aux objets disparates.

HORIZON 2300

DANGEREUSES ALLIANCES

2296 (6-98-30) : Les Principautés-unies déclarent leur indépendance de la FEF. Regain de tension dans la Frontière.

2297 (6-98-31) : Incidents de frontière entre FEF et Principautés-unies ; une *task force* américaine empêche une attaque sur Terpendrè.

2299 (6-98-33) : Accords entre la Fédération des hautes-terres et la Confédération européenne ; établissement de « zones franches » économiques et construction d'infrastructures communes. L'Alliance nord-atlantique cesse ses activités.

Décidément, la fin du siècle est à mettre sous le signe de la Frontière – en fait, le siècle entier, si on veut bien voir... Le début de résurrection des institutions régionales a un effet inattendu : le réveil du séparatisme des **Principautés-unies** [> 75].

Nation indépendante depuis la fin de l'*Arlauriëntur* jusqu'en 1014, cet ensemble de planètes, culturellement très proche des Lignes atlanti et à la tradition militaire solidement établie, a toujours mal vécu son rattachement à la FEF. Et ce d'autant plus que, pendant l'invasion highlander de 2207 et les Guerres corporatives, c'est elle qui a dû fournir le plus gros effort de défense.

La libération de Trian sert de catalyseur : le départ des Highlanders amène une nette baisse de la tension militaire dans la région. Du coup,

De même, les vrais experts en politique étrangère – ceux qui ne s'expriment pas dans les médias habituels – relativisent tout autant le refroidissement des relations entre les deux nations. Leurs intérêts se chevauchant assez peu, les risques de guerre majeure sont somme toute faibles.

après plusieurs années de négociations en sous-sol, les Principautés-unies profitent de ce que tout le monde a les yeux tournés vers les élections de Caramer pour annoncer leur indépendance. La nouvelle jette un froid : la FEF apprécie peu de se faire lâcher par certains de ses mondes les plus riches et les plus puissants, militairement.

La réaction est en apparence très brutale : de violents incidents de frontière éclatent entre FEF et Principautés-unies ; dans les faits, il s'agit surtout d'éléments extrémistes de la Coalition

mercenaire, poussés par la GIC – qui considère la FEF comme sa chasse gardée et craint par-dessus tout la perte de starports stratégiques, entre FEF et le reste de la Sphère. Une *task force* américaine – dépêchée sur place pour des « raisons diplomatiques » à peine intéressées – intervient pour stopper une attaque sur Terpendrè, protégée par un accord précédent. Le Cepmes accorde même un mandat *a posteriori* aux Américains, ce qui fâche encore plus la FEF.

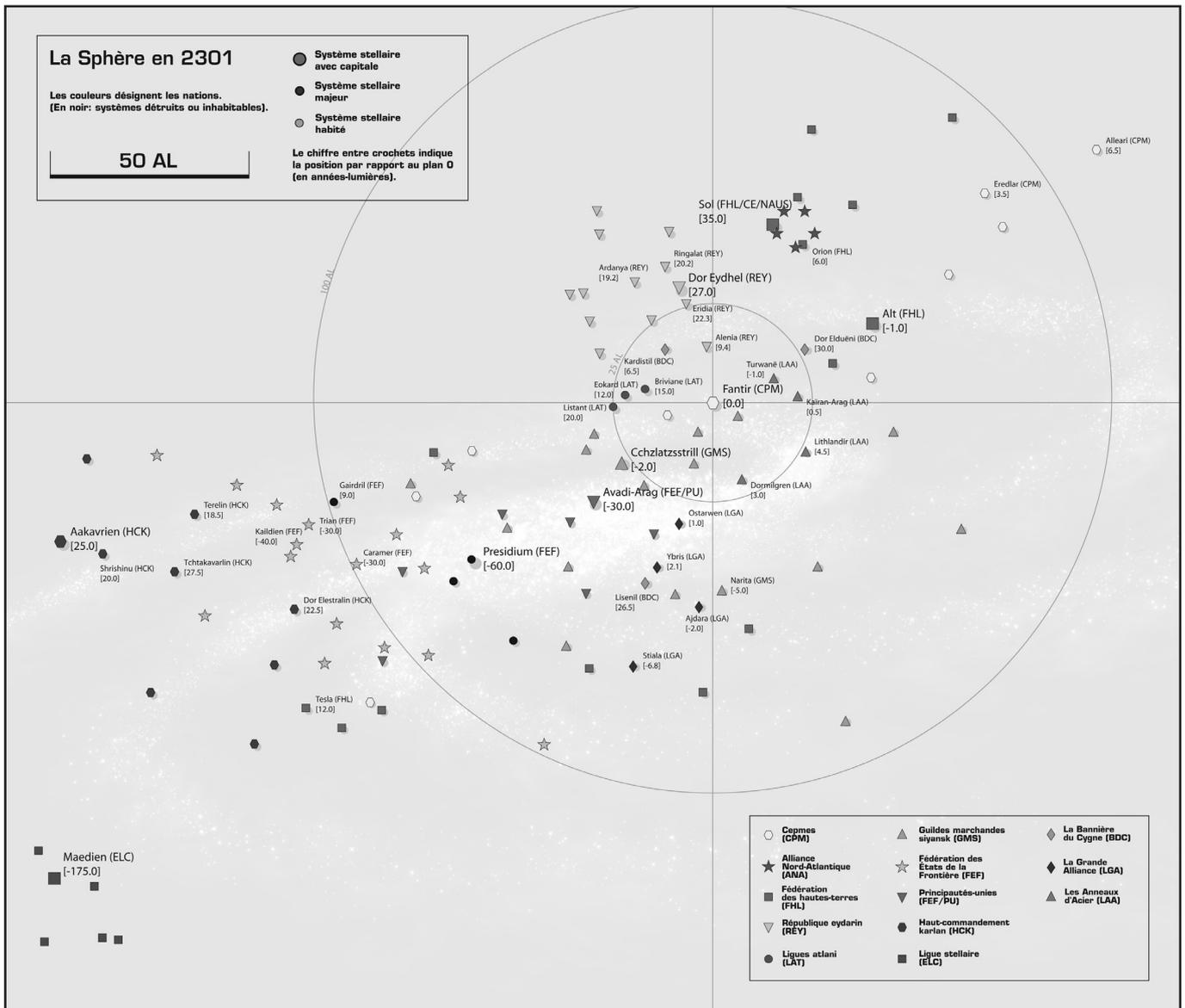
Dans l'espace terrien, la nouvelle qui ne surprend que ceux qui ne faisaient pas attention à ce qui se passe entre les lignes, c'est le rapprochement économique et diplomatique entre la Confédération européenne et la Fédération des hautes-terres. Les deux nations enterrent deux siècles de paix hostile, en signant une série d'accords portant sur l'établissement de « zones franches » économiques et la construction commune d'infrastructures.

En protestation, les éléments américains de l'Alliance nord-atlantique décident de mettre la structure en « veille prolongée » (i.e mort clinique). Le divorce est prononcé.

ET APRÈS ?

On va être clair : c'est votre problème. Tigres Volants n'est pas un jeu doté d'une histoire linéaire dans laquelle évolue l'univers. L'univers évoluera au-delà, oui – mais pas en ce qui concerne le jeu. Je pose donc l'année 2300 comme la fin de l'historique officiel. Au-delà de cette date, il n'y a pas d'historique officiel – et quiconque prétend le contraire essaye de vous vendre un supplément « officiel » qui ne le serait pas, par exemple.

En d'autres termes, si vous voulez évoluer dans du connu, commencez vos parties en 2290, voire 2295, si vous voulez commencer sur une feuille blanche, prenez 2300.





CARNETS DE CIVILISATION

« *And you wonder how
In a world like this
Can we keep ourselves alive ?* »
(Refugee)

Un univers, ce n'est pas seulement des dates historiques, des listes de peuples

exotiques et des condensés sur les différentes nations qui le composent. Il y a une foule de diverses petites choses dont j'ai envie de vous parler et que je ne sais pas où mettre : les détails de vie quotidienne, l'environnement social, détails et anecdotes – d'où ces carnets.

lan forme la frontière entre la Sphère et le reste de la Galaxie et a toujours interdit toute traversée de son territoire. On ne sait d'ailleurs même pas quelle taille fait réellement le Haut-commandement.

Alors qu'y a-t-il au-delà ? On peut déjà dire « des choses ». De temps à autre, on peut voir apparaître sur des marchés siyansk tel ou tel produit inconnu, dont les marchands refusent de préciser l'origine, sinon « très loin » ; parfois, ces produits ont des effets plutôt délétères sur leurs environs immédiats : explosions, hystérie de masse, phénomènes inexplicables, crises économiques majeures...

En conséquence, on peut aussi dire qu'il y a très probablement « du monde ». De nombreuses légendes eyldarin font d'ailleurs mention de « peuples extérieurs », tantôt bienveillants, tantôt dangereux – au point qu'on se demande même si ces « Extérieurs » ne sont pas aux Eyldar ce que les Fées sont aux Terriens. Le fait que « l'Extérieur » est aussi une façon de désigner les autres plans d'existence et d'expliquer ainsi des phénomènes paranormaux (*cf. Des choses se passent*) n'aide pas.

Alors, repousser les limites de la Sphère, c'est bien joli, mais est-ce bien raisonnable ?

LA SPHÈRE

Le terme « Sphère », qui désigne l'espace connu, fut créé à l'époque de la fondation du Cepmes – plus précisément en -1398, ce qui ne rajeunit personne. Centrée sur Fantir, elle fait près de 250 AL de rayon ; on l'appelle ainsi parce que, si elle n'est pas une sphère parfaite, on ne va tout de même pas l'appeler « la Patatoïdale ».

Par comparaison, sachez que la Voie lactée, notre galaxie à nous, fait plus de 80'000 AL de diamètre, sur près de 800 AL d'épaisseur en son centre ; les bords sont moins larges et la Sphère est plus près des bords que du centre (ce qui est plutôt une bonne nouvelle, vu que le centre est un gigantesque trou noir).

En fait, comme elle se trouve en partie sur un bras galactique, elle a plutôt une forme de larme (là encore, le nom n'a pas été retenu, pour de sordides questions de marketing) : plus mince pour la partie qui se trouve dans le bras (où, incidemment, se trouve la Terre), plus large pour celle qui est plus proche du centre.

Il existe en son sein quelques dix mille systèmes solaires, à vue de nez. Environ 500 d'entre eux sont dotés de

planètes terraformables, avec un peu d'enthousiasme et beaucoup de sous, et une centaine sont habitées (i.e. avec au moins un habitat permanent ; les avant-postes militaires ou scientifiques ne comptent pas). C'est déjà pas mal.

ET AU-DELÀ ?

On estime que la Sphère faisait 400 AL de rayon à l'apogée de l'*Arlauriëntur*, mais c'était probablement dans sa plus grande longueur ; 300-320 AL restent des valeurs moyennes plus raisonnables. Donc il existe une tapée de mondes isolés de la Sphère depuis la chute de l'*Arlauriëntur*.

Si on veut aller encore plus loin, il y a un obstacle de taille à contourner : les Karlan. Le Haut-commandement kar-

TRANSPORTS

À moins d'aimer les huis clos ou de privilégier la pratique du corps astral, la question du déplacement du point A au point B se pose immanquablement.

Bien évidemment, la vaste majorité des gens étant dotée de papattes (ou, à défaut, de mécanismes comparables), il y a toujours la marche comme valeur

par défaut. Mais c'est quand même très limité.

Il existe donc, pour se déplacer, une vaste panoplie de moyens de transport, de la trottinette au cargo spatial, en passant par le char d'assaut antigravité et le ballon-sonde.

LA ROUTE VERS L'INFINI, AUX HEURES DE POINTE

La possibilité de se balader dans l'espace n'est pas à la portée du premier venu. L'espace, ça coûte cher ; ça ne va pas très vite non plus, ce qui d'ailleurs est une des raisons pour lesquelles ça coûte cher. En fait, là où le transport spatial est réellement rentable, c'est avec des gros cargos démesurés, transportant des quantités indécentes de marchandise sur des longues distances. Le transport de passagers et de courrier est en quelque sorte une activité annexe, un service que les compagnies daignent bien rendre au bon peuple.

Cela ne veut pas dire que le transport spatial à plus petite échelle ne soit pas rentable, juste qu'il l'est moins – il permet de vivre, pas de s'enrichir.

Le transport de passager est assez comparable à ce qu'étaient les voyages transatlantiques à la fin du XIX^e siècle terrien, avec des vitesses de 1-2 années-

lumière par jour. En clair, plus proche de la croisière que de la balade en bus. Les prix sont en conséquence, de l'ordre de 100\$ par AL. Le commun des mortels ne part pas en week-end sur Fantir (ce serait un long week-end) ; peut-être s'offrirait-il dans sa vie une demi-douzaine de vacances extraplanétaires, voire une croisière autour de la Sphère. Ou alors émigrerait-il sur une des colonies.

Aux vols réguliers s'opposent les vols *charter*, qui consistent à louer pilote et vaisseau, pour un prix nettement plus élevé mais faisant fi des aléas horaires. Cela dit, si le but n'est pas d'arriver vite, mais d'arriver tout court, vous pouvez toujours tenter de monnayer votre passage sur un vaisseau marchand – ce qu'on appelle en général un « plan brontosauve ». Il y a deux méthodes : se faire engager dans l'équipage ou voyager en soute. La deuxième option est interdite par les régulations du Cepmes (ça implique que le vaisseau n'a pas les équipements légaux pour le transport de passagers) et potentiellement dangereuse : il faut espérer que le Gentil Capitaine ne vous largue pas dans le vide une fois l'argent empoché, ne vous dénonce pas à la police à l'arrivée ou ne vous vende pas à des pirates en cours de route. La première est plus courante, mais beaucoup de Capitaines

n'aiment pas voir des néophytes tripoter les entrailles de leur bébé ; elle peut aussi avoir ses dangers, entre les officiers tyranniques et les collègues facétieux.

Il faut noter qu'un certain nombre de vaisseaux ne possèdent pas de moteurs hyperspatiaux ; dans le jargon, on les appelle « caboteurs », et ils servent principalement aux trajets à l'intérieur des systèmes stellaires. Lesdits systèmes stellaires sont souvent largement exploités (stations minières, habitats spatiaux, etc.), et le trafic interplanétaire est plus important que le trafic interstellaire.

Une des choses intéressantes à savoir aussi est que les starports planétaires sont en fait assez rares ; le plus souvent, les planètes disposent d'un ou de plusieurs starports orbitaux, voire même d'un terminal géant, en périphérie du système (c'est par exemple le cas de Thirteen Stars pour la Terre, ou d'Alenia en République eyldarin). Les vaisseaux qui se posent sur la planète sont des navettes de faible tonnage – quand il n'existe pas un ascenseur spatial. Les ascenseurs spatiaux sont d'immenses structures reliant physiquement la planète à un starport orbital ; ils restent cependant rares, car très coûteux (et très fragiles : la Première guerre stellaire en a détruit une certaine quantité).

DISTANCES ENTRE LES PLANÈTES

En années-lumière ; les coordonnées correspondent à la position par rapport à Fantir, en années-lumière aussi. Voir également la carte p. 162.

	Planètes	Coordonnées			Distance vers :									
		A	B	C	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Fantir	0	0	0	0.00	58.95	40.62	27.53	102.96	169.06	45.83	49.24	45.83	41.70
2	Terre	15	45	35	58.95	0.00	29.56	80.08	149.92	195.86	16.58	105.59	25.98	39.04
3	Dor Eydhel	-8.6	29.1	27	40.62	29.56	0.00	54.71	121.04	167.65	22.67	81.45	35.01	15.79
4	Cchlatzsstrill	-23	-15	-2	27.53	80.08	54.71	0.00	76.80	144.46	67.81	30.55	70.84	53.15
5	Caramer	-90	-40	-30	102.96	149.92	121.04	76.80	0.00	91.94	137.48	61.85	141.77	113.93
6	Aakavarien	-163.5	-35	25	169.06	195.86	167.65	144.46	91.94	0.00	189.08	144.73	198.80	162.67
7	Europa	10	40	20	45.83	16.58	22.67	67.81	137.48	189.08	0.00	91.24	14.14	27.91
8	Avadi-Arag	-30	-25	-30	49.24	105.59	81.45	30.55	61.85	144.73	91.24	0.00	91.24	76.12
9	Alt	20	40	10	45.83	25.98	35.01	70.84	141.77	198.80	14.14	91.24	0.00	37.67
10	Brivianë	-17	35	15	41.70	39.04	15.79	53.15	113.93	162.67	27.91	76.12	37.67	0.00

DANS LES AIRS

On pourrait croire qu'avec la technologie de l'antigravité, avions, hélicoptères et autres engins volants auraient été relégués au rang d'antiquités. Il n'en est rien, et ce pour plusieurs raisons. Techniques, d'abord : le moteur antigrav est une technologie très gourmande en énergie, et par conséquent à faible autonomie ; de plus, elle est très coûteuse, et son incompatibilité avec les autres dispositifs basés sur les champs de Tzegorine pose des questions de fiabilité.

À cela s'ajoute une méfiance des autorités, de quelque nationalité que ce soit, envers des véhicules qui peuvent, d'un instant à l'autre, s'échapper dans la troisième dimension. Les engins volants en général, et antigravité en particulier, sont donc souvent l'objet de législations tatillonnes et paranoïaques. Les gens mesquins prétendent que c'est par jalousie, pour que personne d'autre que la police n'ait ce genre de joujoux.

L'avion reste donc un moyen de transport viable, sur de longues distances. Comme la plupart des véhicules planétaires, les avions modernes sont équipés de moteurs électriques à haute capacité, leur donnant une vitesse et une autonomie comparable aux jets du XX^e siècle. Certains modèles sont capables de décoller sur de très courtes distances (une centaine de mètres), voire verticalement.

Les jets sont encore utilisés, mais seulement lorsque la vitesse est primordiale : il existe un certain nombre d'avions de ligne supersoniques et de véhicules transorbitaux, plus connu sous le nom de « *starflight* » (du nom du projet américain) ; c'est un moyen de transport surtout terrien, qui permet des temps de parcours très courts sur de très longues distances, en passant par l'orbite.

L'hélicoptère est une invention typiquement terrienne, que les Eyldar (notamment) considèrent un peu du même

œil que le vélo, à savoir avec crainte et suspicion. Mis à part le passage au moteur électrique, et parfois l'adjonction de générateurs antigrav de secours, il a peu évolué depuis le XX^e siècle, mais il s'est démocratisé ; les Atlani ont même popularisé un modèle d'hélicoptère personnel, le « *grasshopper* ».

ROUTES

Le concept de « routes », sans être un concept typiquement terrien, n'a jamais eu ailleurs dans la Sphère un impact physique aussi fort que sur Terre. Ceci étant un euphémisme pour dire « massacrer le paysage ».

On a vu naître, au cours des derniers siècles, des grosses autoroutes intercontinentales, pouvant atteindre plus de cinquante voies : le record est actuellement détenu par l'autoroute IC 4 highlander, reliant le continent australien à Singapour et qui fait 2 x 24 voies (+5 pour la sécurité).

Autre projet mégalo, les autoroutes transpolaires. *Transarctic One* (TA 1) relie New York à Séoul, via Montréal et Vladivostok, alors que la TA 2 va de Köbenhavn à Los Angeles, puis se raccorde sur l'autoroute transcontinentale, direction Copacabana et Buenos Aires ; une TA 3, actuellement à l'étude, relierait le Texas à New Delhi, via Moscou. Un tel réseau met, par la route, New York à un peu plus de 50 heures de Paris.

Sur tous les grands réseaux routiers, et ce dans à peu près toute la Sphère, sont installées des balises électroniques reliées à un centre de contrôle. Ce réseau permet une forme de pilotage automatique, grâce à l'ordinateur de bord, qui tient alors compte d'une vitesse optimale, des véhicules prioritaires et des ralentissements dus à des bouchons ou à des andouilles en pilotage manuel qui se seraient plantés dans le décor.

La grande majorité des véhicules utilisent des moteurs électriques ; le plus souvent, ce sont des « simples » batteries, qui nécessitent d'être rechargées à des stations idoines tous les 500–1000 km. Certains gros véhicules disposent de générateurs à fusion, affectueusement surnommés « tchernobyls », plus puissants et surtout dotés d'une beaucoup plus grande autonomie (par un facteur dix, environ, mais les prix sont à l'avenant) ; la bonne nouvelle, c'est qu'il est quasiment impossible de les faire exploser : la moitié de leur masse est composée de dispositifs de sécurité anti-boum ! Quelques rares nostalgiques ou excentriques utilisent encore des moteurs à combustion interne, fonctionnant à l'huile minérale ou au biodiésel ; ils sont plus performants, mais plus chers (et plus difficiles à entretenir).

Sur Terre, la plupart des véhicules ont encore des roues ; c'est quelque chose de culturel, mais c'est surtout passablement moins cher que des alternatives à effet de sol ou antigravité. Par contre, dans le reste de la Sphère, c'est l'antigravité qui domine – ou tout au moins sa version « basse altitude », qui fait flotter le véhicules à quelques dizaines de centimètres au-dessus du sol. Ce qui fait que les routes goudronnées sont somme toute une notion quasi-exclusivement terrienne.

ON SE FAIT UN RAIL ?

Quand on parle de trains, on a tendance à voir l'image typique du pittoresque tortillard, arpentant ses deux bouts de métal posés sur bois, généralement en terrain montagnard (marmotte et edelweiss en option). La vérité est que ce genre de relique de l'âge pré-atomique n'est plus qu'une attraction touristique. Ce qui ne veut pas dire que le trafic ferroviaire a disparu : nombre de planètes de la Sphère ont un réseau plus ou moins dense, principalement pour le transport de mar-

chandises ou alors, à plus petite échelle, pour le transit de populations urbaines.

Les trains du **XXIV^e** siècle sont presque tous à lévitation magnétique et le plus souvent enterrés dans des tunnels sous vide d'air partiel. Ils sont capables d'atteindre des vitesses de pointe de près de 600 km/h ; dans les faits, ils restent plus près des 400 km/h de moyenne.

Sur Terre, le réseau le plus impressionnant est européen, avec le TTT (*Triple-Track Train*) pour les marchandises, combiné au MTV (*Mono-Track Vehicle*) pour le transport des passagers. Il se connecte par endroits au réseau *Federail* highlander, qui ne couvre que certaines zones à forte densité de population en Eurasie, en suivant le réseau d'autoroutes intercontinentales. Les NAUS ont quelques petites lignes privées, mais ce sont souvent plus des métros que de véritables lignes interurbaines.

Dans le reste de la Sphère, le réseau le plus monumental est le *Palerakan* de Fantir, qui sert à la fois de métro et de transports de marchandise et est la propriété exclusive d'une des Guildes *siyansk* les plus discrètes et paranoïaques. La plupart des « grandes » planètes atlano-eyldarin ont en général un réseau ferroviaire, principalement pour les marchandises. Seuls les *Siyani* ne se sont que peu intéressés au rail – à part pour taper sur les casse-pieds.

MAMAN LES P'TITS BATEAUX...

Une constante dans la plupart des planètes terraformées de la Sphère, c'est

la présence d'une hydrosphère conséquente, occupant en moyenne entre 50 et 80% de la surface planétaire. Le transport fluvial et maritime est, de fait, souvent une composante majeure de l'économie planétaire. Ou, pour simplifier, il y a aussi des bateaux.

Bien sûr, on peut aussi utiliser des véhicules antigravité (sur des courtes distances) ou des véhicules à effet de sol (si le temps le permet) mais, en règle général, le bête bateau est une solution beaucoup moins coûteuse et plus fiable – quoique souvent plus lente. Dans la Sphère, beaucoup de navires – même des cargos massifs – fonctionnent, sinon à la voile, tout au moins avec une variante de l'énergie éolienne.

Sur Terre aussi, la navigation est encore très usitée, moins pour le transport de passagers que pour le trafic marchandises et pour la plaisance – que ce soit les marins du dimanche ou les croisières de luxe. De plus, la plupart des rivières et des lacs sont navigables et navigués, remplaçant souvent avantageusement des routes et autres infrastructures détruites pendant les guerres. Là encore, la plupart des navires fonctionnent à l'électricité (pour les plus petits), l'hydroxyde, voire même les moteurs nucléaires.

On notera, pour finir, que dans la plupart des cultures de la Sphère, une grande partie du jargon spatiautique vient en droite ligne de la navigation fluviale et maritime.

du fin fond des Carpathes, mais plutôt l'énorme mégapole tentaculaire, glauque et sordide comme un dimanche après-midi devant la télé. En général, ce genre d'ambiance est surtout l'apanage des mondes de culture terrienne, mais il y a des exceptions.

CITÉS TERRIENNES

La Terre est une planète très urbaine. Non qu'elle soit très polie (vous l'auriez deviné), mais plutôt parce qu'il y a beaucoup de villes – et surtout parce que plus de 60% de la population terrienne vit dans un environnement citadin. Après plusieurs épisodes de va-et-vient multiples entre villes et campagnes, au gré des guerres et des exodes, la situation s'est stabilisée finalement en faveur des villes. C'est surtout le cas en Amérique du Nord et en Europe, moins en Fédération des hautes-terres.

Au point de vue format, on définit des Métropoles (plus d'un million d'habitants), des Mégapoles (plus de dix millions) et des Conurbations (plusieurs villes reliées par le même tissu urbain). Les Conurbations sont un phénomène principalement nord-américain (Los Angeles, Seattle, New York), mais on trouve aussi, entre autres, *Nederlandstat* et *Monaco Metroplex* en Europe. Il existe aussi des *Arcolegies*, qui sont des villes formées en un seul bâtiment ; elles sont cependant assez rares (Washington, USA, est un exemple).

En général, dans la plupart des villes terriennes modernes et de pas mal d'autres villes de la Sphère, la vie se déroule sur plusieurs niveaux. Si la rue reste encore le domaine de prédilection des véhicules de tout poil, il n'est pas rare que la plupart des arcades marchandes, centres commerciaux et autres se situent en sous-sol, sur deux

JUNGLE URBAINE

L'environnement favori de Tigres Volants (ou tout au moins de son créa-

teur) est la ville. De préférence pas la sous-préfecture mesquine et désuète

ou trois niveaux. On peut y trouver des parcs publics souterrains et un éclairage progressif simulant le jour et la nuit, histoire de ne pas avoir un choc quand on en sort. De façon générale, l'hémisphère nord, encore sous les restes de l'hiver nucléaire, est assez peu tenté par les activités extérieures et l'urbanisme reflète assez cet état des choses : rues et places couvertes, arcologies, etc.

Au niveau de la rue, on peut trouver routes et trottoirs, comme de bien entendu, mais aussi parfois tout un réseau exclusivement réservé aux transports publics et aux piétons. Au-dessus, c'est le domaine des bureaux, des centres commerciaux, une fois encore, des cinémas, etc. Le tout est très souvent constitué d'immenses immeubles, appelés suivant les endroits « *blocks* » ou « *plazas* », reliés entre eux par des passerelles et parfois même des lignes de métro aérien, dans les villes où il existe.

Pour ce qui est des exemples particuliers : mauvaise nouvelle, le baron Hausmann est bel et bien mort ! Les urbanistes sont aussi mauvais, si ce n'est pire, qu'au XX^e siècle – surtout aux NAUS, où la palme revient sans conteste à Washington (qui ressemble à un protoplasme cubiste). À leur décharge, ils ont souvent eu à travailler avec des fortes contraintes physiques et politiques, alors que les Highlanders, pour ne citer qu'eux, n'ont pas eu de scrupules à, du passé, faire table rase.

L'architecture ancienne de la grande majorité des villes européennes a été préservée ou reconstituée, souvent à grands frais, et parfois pour des résultats discutables ; Paris est un exemple typique d'une restauration ratée, entrée en collision frontale avec des idées modernistes mal contrôlées. D'un autre côté, on trouve quelques

villes nouvelles, comme Ringstadt, Vesuvio ou Troia, qui ont profité que leur prédécesseur (respectivement Berlin, Naples et Istanbul) ait cessé d'exister fort brutalement pour essayer quelque chose de différent.

AILLEURS

Du côté des Eyldar, il n'y a pour ainsi dire pas de villes, mais des centres administratifs ; on peut difficilement qualifier de « villes » des parcs avec des immeubles dessus. Les planètes eyldarin ont en général deux cités importantes, sur l'équateur et des deux côtés de la planète, autour desquelles on trouve un campus universitaire, un terminal planétaire (où se posent les navettes orbitales) et quelques facilités administratives. Le reste est constitué de communautés de petite taille, éparpillées sur la surface de la planète. En République eyldarin, seules Columbus et les Cités franches d'Eridia peuvent réellement prétendre au statut de « ville » ; Tor-en-Eythelyan, à la rigueur...

Les Atlani donnent plus dans le tentaculaire parce qu'ils préfèrent l'horizontalité aux bâtiments de plus de dix étages. Leurs cités sont souvent très anciennes, regroupées autour d'un ancien palais ; certains bâtiments ont plus de dix mille ans. L'architecture atalen est souvent une variation des domaines familiaux traditionnels, bâtis partiellement en sous-sol : de la rue, on ne voit que deux ou trois étages, mais le bâtiment s'enfonce de cinq ou six niveaux sous le sol, autour d'une cour intérieure. On retrouve cette architecture dans la plupart des mondes de la Frontière, ainsi que sur certaines planètes des GMS.

Les Siyani ont des concepts de villes très bizarres : aucun des bâtiments n'est

immédiatement reconnaissable pour ce qu'il est, difficile donc de déterminer si on est face à une usine, un bâtiment d'habitation, une administration ou un entrepôt ; les esprits chagrins disent que c'est en fait la même chose... Dans tous les cas, rares sont les cités où vivent une majorité de Siyani qui n'a pas un accès à la mer ; les vraies villes siyansk étant, elles, carrément situées dans des marigots saumâtres.

Les quelques personnes ayant visité des villes karlan les assimilent à des casernes géantes, ce qui laisse présager le pire. Les rares images que nous avons montrent une architecture stricte et fonctionnelle, sans imagination ni fantaisie. Il semblerait que, surtout sur Aakavarien, les villes soient souterraines, ce qui n'étonne qu'à moitié.

VOUS SORTEZ DES LIMITES DE LA VILLE

Hors des villes, point de salut ? Ce serait aller un peu vite en besogne. L'univers de Tigres Volants ne se limite pas à des gigantesques mégapoles tentaculaires. Force est cependant de constater que, sur Terre, les espaces extra-urbains ne sont pas très accueillants. La faute en incombe, dans l'hémisphère nord, à un climat assez peu enthousiasmant, que ce soit pour la villégiature ou l'agriculture. Beaucoup des combats des deux dernières guerres mondiales ont eu lieu dans des grandes plaines à blé, ce qui a eu des effets plutôt délétères.

En conséquence, les campagnes européennes, russes, chinoises et nord-américaines sont plutôt désertées ; elles abritent parfois des populations repliées sur elles-mêmes, agressives et souvent criminelles. Le mythe des communautés de bandits nord-américaines ou des armées pillardes européennes n'est pas qu'une exagération

de journalistes. L'agriculture terrienne couvre à peine la demande en nourriture de la planète – et encore : il faut pour cela compter la production de nourriture artificielle (voir **Cuisine**).

Mais alors, que sont les paysans d'antan devenus ? La réponse est simple : ils sont sur les colonies. La place n'y manque pas et la terre et les eaux ne sont pas (encore) polluées ; ce sont des mondes de petites communautés rurales autour d'une poignée de plus grands centres d'échange (en général autour des starports planétaires). Même si on tient compte de l'éloignement, les exploitations agricoles des colonies coûtent à peine plus que l'agriculture terrienne. Elles sont souvent massivement subventionnées, d'une part pour permettre l'approvisionnement de la métropole, d'autre part pour encourager le développement des colonies.

Les planètes atlano-eyldarin sont un peu différentes, en ce sens qu'elles sont souvent conçues pour tourner en autarcie (les rares exceptions sont Fantir et quelques mondes de la Frontière). On y trouve donc une agriculture de subsistance bien développée, des industries (les industries lourdes sont souvent en orbite ou sur des planétoïdes) et des centres d'échange en proportion équilibrée. La plupart gardent une apparence rurale : peu de grandes villes, peu de complexes industriels, beaucoup de petites communautés formant un réseau plus ou moins dense sur toute la planète.

La société atlano-eyldarin étant plutôt mobile, il n'y a pas vraiment de paysannerie ; un travailleur agricole peut très bien devenir ingénieur nucléaire, administrateur de station spatiale et/ou ébéniste au cours d'une décennie.

Du coup, la minute de transmission en Hyperbeam est très chère ; de la Terre à Fantir, un simple courrier peut coûter 5\$, une conversation audio 20–30\$ la minute et une communication vidéo jusqu'à 100\$ la minute. Les prix ne varient pas tant selon la distance, mais plutôt selon le niveau d'équipement des deux côtés : certains secteurs ont peu d'émetteurs tachyoniques ou des appareils de faible puissance, il faut donc passer par plusieurs relais, ce qui multiplie les coûts d'autant. L'autre problème est que, vu le faible nombre de ces engins, il est raisonnablement facile de surveiller les communications ; les gens qui ont des choses à cacher (= la moitié de la Sphère) sont peu enthousiastes. Le cryptage des communications hyperspatiales, même privées (**surtout** privées) est donc la norme.

Pour les communications moins urgentes, ainsi que pour le transport de marchandises, il n'y a pas de miracle : un vaisseau interstellaire, et hop ! Suivant l'urgence, on peut en appeler à des services urgents, qui voyagent à 2–2.5 années-lumière par jour (le « trois années-lumière » au-dessus, c'est valable seulement pour les militaires et autres étatisés), ou alors aux cargos réguliers, qui couvrent difficilement une année-lumière par jour.

TÉLÉPHONE MAISON

Une civilisation interstellaire pose un certain nombre de problèmes, notamment celui des communications. Les vaisseaux spatiaux ne sont pas très rapides : au plus trois années-lumière par jour (soit près de deux semaines pour aller de la Terre jusqu'à Alenia, en République eyldarin). Donc, comment prévenir sa moitié inquiète, restée sur Fantir, que la navette de Caramer Laeralis a pris deux jours de retard – sans pour autant que le message arrive en même temps que ladite navette ?

Par bonheur, il y a les émetteurs tachyoniques (ou « *Hyperbeam* »), qui envoient le message via l'hyperespace. Comme le message n'est qu'un gros paquet d'électrons, on peut se permettre moins de précautions que pour les mar-

chandises à deux pattes, donc cela va plus vite. Ce n'est cependant pas du temps réel : il y a, suivant les endroits et les conditions, jusqu'à un quart d'heure de décalage entre l'émission et la réception.

La mauvaise nouvelle, c'est que ce n'est pas exactement une technologie simple et bon marché ; il leur faut notamment des quantités massives d'énergie, genre « un réacteur à fusion par émetteur ». Il n'y en a pas beaucoup par planète : la Terre en a cinq, plus une demi-douzaine d'autres dans l'espace proche (ainsi qu'un nombre indéterminé sur Thirteen Stars) et c'est un des systèmes stellaires les mieux équipés en ce domaine – seule Fantir en a plus ; un ou deux sur la planète et un en orbite est la norme.

VOUS AVEZ UN VIRUS !

Si l'on excepte les trous les plus paumés ou les plus hostiles de la Sphère, toutes les planètes habitées sont « couvertes » par un réseau (surnommé le « répla » ; « *P-net* » en anglais), qui transporte toutes sortes de données : voix, image, information, etc. La télévision, la radio, Internet, tout passe par le répla, d'une manière ou d'une autre. La plupart des appareils électriques ont une ou deux fonctions de communication, ce qui

permet de les contrôler à distance, si on en a envie. On accède au répla avec ou sans fil (les connexions câblées sont en général plus efficaces).

L'informatique est donc une affaire de connexion : tout étant connecté, la puissance de calcul ou la capacité de stockage n'ont, au final, plus beaucoup d'importance. Une tâche complexe est distribuée à d'autres machines et les données sont éparpillées sur une douzaine d'unités différentes – souvent à plusieurs exemplaires pour éviter les accidents. De plus, le plus minable des téléphones portables ou des agendas électroniques est capable de garder en mémoire des quantités indécentes de données.

La caractéristique principale d'un ordinateur est donc son interconnexion avec les réseaux alentours : plus une machine a de ressources disponibles, plus elle est puissante – et ces ressources se retrouvent principalement dans des connexions externes (qui ne sont pas gratuites non plus : on achète le temps de calcul et le stockage externe).

Le cœur logiciel de la machine – le « système d'exploitation » – a ici pour nom « ego » et tient bien souvent de l'intelligence artificielle limitée. Assembler un ego et l'installer sur un ordinateur, c'est facile. Préparer, calibrer et ajuster un ego selon les désirs et les habitudes de l'utilisateur final l'est nettement moins ; c'est même un métier, à mi-chemin entre l'informatique, l'ergonomie, la décoration d'intérieur et la psychosociologie.

Une machine est donc conçue pour être utilisée par une seule personne, qui n'est pas censée plonger les doigts dans le cambouis virtuel. De fait, il est très difficile de faire fonctionner efficacement la machine de quelqu'un d'autre ; c'est pourquoi les environnements

corporatifs et les terminaux publics utilisent le plus souvent des egos standards – qui forcément sont moins performants.

Tous les personnages originaires de mondes « civilisés » ont de grandes chances de posséder un agenda portable, un ordinateur plus conséquent, voire même un simple téléphone cellulaire. Des personnages venus d'horizons non-terriens auront probablement des machines similaires dans leur fonction, mais d'apparence différente : un Eylda pourrait posséder une sorte de livre, qui est en fait un ordinateur personnel doté d'une interface « papier-crayon » ; un Atalen, un bracelet multifonctions ; et un Siyan... un blob.

DU PIRATAGE

Bien évidemment, un réseau planétaire, global, permettant aussi bien d'accéder aux archives de la GIC qu'au grille-pain de Monsieur Duglumeau invite à la facétie. Ce n'est pas si simple : les normes de sécurité font qu'il est difficile pour un pirate désœuvré d'agresser le ci-devant Duglumeau avec son propre grille-pain ou d'aller écrire « roxxor w4z h3r3 » sur le site interne de la GIC. Les objets usuels reliés au répla sont trop rudimentaires pour permettre des bêtises pas prévues par le manuel ; de plus, les systèmes importants n'apparaissent pas sur le répla : ils sont souvent câblés en parallèle et accessibles par un nombre limité de passerelles surprotégées.

On distingue cependant trois types de pirates : le plaisantin, le chercheur et le saboteur. Si le premier cas est facile à comprendre – il correspond, parmi les jeunes passionnés d'informatique, à un concours de celui qui pisse le plus loin – les deux autres cas appellent une explication.

Prenons notamment le cas du pirate qui recherche des informations : le réseau étant ce qu'il est (voir plus loin, sous « Propriété intellectuelle »), il y a toutes les chances que ce qu'il cherche s'y trouve – quelque part. De deux choses l'une : soit il a besoin de l'information plus vite qu'il ne pourrait la trouver par des moyens légaux, ou alors cette information n'est pas disponible, pour une raison ou une autre. Dans tous les cas, l'infiltration d'un réseau est quelque chose de complexe et dangereux ; bien souvent, d'autres approches – telles que de l'ingénierie sociale : corruption, baratin, séduction, chantage – seraient tout aussi productives, et moins dangereuses.

Le sabotage n'est guère plus évident. Le modèle d'architecture informatique décentralisé est tel qu'il est pour ainsi dire impossible de causer des dommages permanents et incapacitants à un réseau donné sans avoir à sa disposition un réseau de puissance au moins équivalente. De plus, s'il s'agit d'un système d'importance vitale (réseau électrique, systèmes de survie d'une station spatiale, contrôle aérien, etc.), on peut compter sur la présence de nombreuses machines de secours et de redondances redondantes.

Autant dire que, quel que soit le cas, les autorités de toute la Sphère sont connues pour avoir un sens de l'humour très limité vis-à-vis du piratage ; certaines nations terriennes (les NAUS, Israël et la Fédération des hautes-terres) assimilent souvent cela à du terrorisme.

STANDARDS PLURIELS

Il y a sans doute autant de variantes de l'informatique qu'il y a de cultures – et même plus.

Dans la maison terrienne classique, l'ordinateur est au centre de toutes les

activités : il sert de téléphone, boîte à lettre, succursale bancaire, télévision (avec fonction d'enregistrement et de lecture), chaîne hi-fi, etc. – et ce avec des périphériques plus ou moins performant, suivant les moyens de l'utilisateur. Tout ce qui est électronique comporte une interface avec le réseau ; les fonctions des appareils électromécaniques sont très limitées, mais on peut par exemple surveiller l'état du rôti via son téléphone portable ou programmer l'air conditionné.

Le paradigme terrien de la machine universelle s'est répandu dans la Sphère, tout au moins à un certain niveau. On peut admettre que la grande majorité des machines utilisées dans les foyers de Fantir, Caramer, Valaronda, Cchlatzstrill ou à Palézieux-Village est une variante locale d'un ordinateur de conception terrienne (selon le principe des carrosseries assemblées localement autour de composants de base standardisés). On en trouve donc aussi dans la rue, façon cabine téléphonique ; on les appelle « terminaux publics ».

Les systèmes atlano-eyldarin traditionnels se basent sur le principe opposé : un ensemble de machines spécialisées qui communiquent entre elles, généralement aux fonctions directement câblées dans la boîte. Pour pirater ça, il faut être assis sur la boîte en question, avec un tournevis ; les pirates terriens trouvent les planètes eyldarin déprimantes. Selon les standards terriens, la société atlano-eyldarin est très informatisée : le plus petit village au fin fond de la cambrousse est relié au répla. Très sécurisée de par son architecture, cette informatique est cependant assez peu efficace (toujours selon des standards terriens).

En théorie, le système tourne bien : les banques arrivent à se parler entre elles, les vaisseaux spatiaux

ne se rentrent pas dedans et on peut consulter les archives royales d'Eokard depuis un ordinateur fabriqué à Seattle, Dublin ou Calcutta. Dans la pratique, il y a toujours une quantité indécente de formats abscons en vigueur dans tel ou tel bled reculé de la Sphère, ou sein d'un clan traditionaliste, sans même parler des guéguerres commerciales entre corporations pour l'implémentation d'un standard donné, de manière à exclure la concurrence.

ON EST EN DIRECT

Si la télévision et la radio ont été intégrées, à un niveau technique, dans le Grand Tout Métacommunicatoire du répla, il n'en est pas de même du contenu. La grande révolution multimédia a été oubliée en rase campagne – voire, diront certains, attachée à un arbre au bord de l'autoroute. En d'autres termes, les émissions télévisées et radiodiffusées restent très classiques. Trop classique.

La télévision nord-américaine est à cet égard archétypique : jeux stupides, feuilletons navrants, variétés abrutissantes, show-scandale et la 2366^e diffusion du film à la mode ; voire, dans les cas graves, une combinaison de tout ou partie des précédents. Les émissions sont bien évidemment saucissonnées, avec pubs et annonces diverses entre deux tranches, plus le parrainage des émissions : « La margarine Sagliss vous présente : *Le dernier tango à Paris* ». Plus de 75 000 chaînes et réseaux différents se chevauchent sur tout le territoire nord-américain, avec une immense majorité de chaînes thématiques. Autant dire que la bande passante requise, ajoutée au trafic normal, est énorme et donc qu'on peut passer beaucoup de choses discrètement avec un tel bruit de fond.

L'exemple contraire, c'est la Fédération des hautes-terres ; idéologiquement, ce n'est d'ailleurs pas très étonnant. S'il existe une foule de chaînes plus ou moins privées, elles sont surtout privées d'antenne si elles font trop de bêtises : l'État contrôle les moyens de diffusions et a le pouvoir de couper le robinet. De plus, il existe plusieurs chaînes publiques, dotées d'un budget conséquent (et, de fait, avec peu – voire pas – de pub) et à vocation éducative et de service public. Évidemment, c'est la voix du Président.

L'Europe hésite, au gré des Cantons, entre les deux modèles : privé et public s'y livrent une concurrence féroce et, au sein des deux possibilités, on a tout une gamme d'attitudes : contre-pouvoir intelligent, propagande étatique éhontée, racolage commercial massif ou service public compétent.

La radio, qui avait déjà vaillamment résisté à la télévision, au répla et à l'Âge des Étoiles, s'est trouvé un créneau très local. Le développement de technologies d'émission bon marché, via le réseau, a permis l'éclosion de myriades de stations, depuis le mélomane qui fait partager sa discothèque jusqu'à l'équipe de bénévoles qui maintient un système d'assistance communautaire. Bon nombre de gens dans la Sphère trouvent plus agréable de ne pas avoir les images de présentateurs ridicules devant leurs yeux ; de plus, la radio adopte maintenant un ton volontairement plus détendu, plus intimiste que la vidéo, ce qui lui gagne l'auditoire des personnes calmes ou voulant se calmer.

La multiplication des offres et des services a donné lieu au développement des « agents », qui sont en gros des programmes de recherche et de sélection intelligents. Un agent correctement programmé est capable de chercher, parmi le contenu pléthorique

à disposition, ce qui est susceptible d'intéresser son propriétaire, en temps réel si nécessaire

RADIO COSMOS

Hors de la Terre, les choses changent passablement : jusqu'à l'arrivée des Terriens (première moitié du XXI^e siècle, à part sur Ardanya, qui y a eu droit en primeur), le concept de divertissement de masse était pour ainsi dire inconnu. Les autochtones utilisaient leur terminal pour accéder à des informations et, parfois, à des archives visuelles et sonores de grands artistes. Quelques particuliers s'essayaient de temps en

temps à l'animation sur les ondes, mais c'était très ponctuel et, pour tout dire, plutôt rare.

Somme toute, les choses ont peu changé : s'il existe désormais des chaînes de télévision et de radio un peu partout dans la Sphère, elles sont principalement destinées à des Terriens expatriés. Mais quelques expériences plus sérieuses ont commencé à poindre, ça et là : sur certaines planètes eyldarin – surtout celles avec une faible densité de population, on voit apparaître depuis quelques années les « Narrateurs », des animateurs de radio qui racontent la Légende (q.v.).

leur vocabulaire. Plus généralement, la société atlano-eyldarin est très proche du concept « d'infosocialisme », c'est-à-dire où la propriété privée est reconstruite, mais où l'information – au sens large du terme – est libre. Les archives publiques le sont vraiment : un résident d'Eokard peut aussi bien accéder à la dernière édition du *Eokardzamilis* (le journal local) qu'à un rapport de police ou à l'exercice 2286 de la *Song-Wai International Moving*, basée sur Brivianë.

Ce genre de modèle sociétal (qui encore une fois déprime profondément les *crackers* terriens) implique aussi, d'un autre côté, une forme de culte du secret : ce que l'on veut garder caché, on ne le met pas sur le réseau. Ou alors on joue, comme la GIC, la carte du camouflage par saturation : on rend public tellement de données qu'il faut des mois pour trier – d'où l'intérêt des « agents » (cf. **On est en direct**).

Le fait que n'importe quel artisan ait le droit de démonter et reproduire leurs concepts a passablement refroidi les grandes industries terriennes, qui depuis font un lobbying massif pour l'établissement de règles en ce domaine. Cela dit, les Terriens ne se sont pas privés de l'utiliser pour obtenir les technologies antigravité, hyperspatiales et autres – la Fédération des hautes-terres a probablement joué là-dessus pour récupérer les plans de son premier vaisseau hyperspatial (enfin, des deux premiers). Par contre, la plupart des artisans et ingénieurs Eyldar ou Atlani gardent jalousement le secret de leurs procédés de fabrication ou des différentes améliorations de ces technologies de base.

Une conséquence amusante de ces pratiques est que les pôles de recherche terriens sont revenus du privé vers le public, et notamment vers les universités.

HAUTE TECHNOLOGIE

Pour les ceusses habitués à la grande époque des « sauts en avant » terriens du XIX^e au XXI^e siècle, ce début de XXIV^e siècle est peu enthousiasmant. La recherche scientifique semble actuellement en pleine stagnation. Non pas que l'on ne fasse plus aucune découverte ou que l'invention reste au point mort, mais le rythme s'est considérablement ralenti.

Tout le monde s'accorde à dire que la recherche progresse un peu en escalier, et que pour l'instant on est en « phase de palier ». En fait, le problème principal est que la civilisation est pour le moment beaucoup trop occupée à digérer tout ce qu'elle a produit et découvert au cours de ces derniers siècles pour se mettre à ré-innover sérieusement. Une loi observée un peu partout est qu'il faut une génération pour qu'une technologie soit absorbée par une culture donnée ; le problème est qu'une génération eyldarin, c'est 150 ans (au bas mot).

Il y a en plus de cela une nette opposition de styles entre scientifiques terriens et eyldarin. Ces derniers, lorsqu'ils découvrent une technologie nouvelle, se concentrent sur son optimisation totale avant de passer à quelque chose de nouveau ; pour les Terriens, une découverte en amène une autre et c'est à l'industrie de se débrouiller.

LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Ah, voici un concept bien terrien ! L'idée qu'une invention, une chanson ou une marque puisse être protégée légalement a littéralement stupéfié toute la Sphère. Si un certain nombre de personnes ont affirmé que c'est une bonne idée, beaucoup plus ont fait remarquer que cela aurait pu être une bonne idée, pendant que la grande majorité pensait que c'était une terrannerie de plus.

Pour commencer, les Siyani s'en tapent ; ça ne fait même pas partie de

DESIGN ET PROCÉDÉS

Pour ce qui est des objets de la vie courante, il faut savoir qu'à l'heure actuelle, on construit pour durer. Avec certains peuples dotés d'une espérance de vie de l'ordre du millénaire, il vaut mieux assurer dans le solide. Cela a aussi modifié pas mal de points de vue, quant aux prévisions à court et long terme.

Une autre particularité amusante de la technologie de la Sphère est la distinction qu'il y a entre contenant et contenu. Beaucoup des objets de fabrication courante partagent, d'un bout à l'autre de la Sphère, les mêmes entrailles ; ce qui varie, c'est l'emballage. Par exemple, un ordinateur pour Eylda ne sera en fait qu'une électronique siyansk installée dans un boîtier eyldarin, souvent fait sur mesure. Il y a donc une production en masse de produits standardisés, mais semi-finis, qui sont assemblés localement pour coller au mieux aux attentes des clients.

Les industries terriennes ont elles aussi fini par adopter le modèle – principalement pour des raisons de rationalité, mais non sans des râlaisons majeures sous couvert d'exception culturelle. Cela ne les empêche pas d'avoir quelques particularismes amusants, tels la Sovtech, ou « technologie soviétique » (voir encadré).

Puisqu'on en est à parler design, Eyldar et Atlani aiment bien les designs naturels et, en règle générale, que les objets ne ressemblent pas à ce qu'ils sont ; les Eyldar, avec leur goût du jeu de mot et de l'énigme, sont redoutables à ce jeu. Les Siyani gagnent sans aucun doute le pompon du bizarre, avec des appareils souvent mous et déformables, parfois gluants, et toujours de couleurs très bien accordées – pour un Siyan. Les Siyani ne voyant pas les couleurs et ayant en plus une notion particulièrement tordue de « blanc », il existe une

profession particulière, les coloristes, dont la tâche peu simple est de trouver des couleurs qui soient harmonieuses pour tout le monde.

Du côté de la Terre, cela varie beaucoup d'une nation à l'autre : les Européens sont adeptes du faux vieux et/ou du retro-kitsch, avec des matériaux qui ont l'air d'avoir passé vingt ans dans une flaque – même à la sortie d'usine. Les Américains croient dans les marques : si elle peut être plus grande que l'objet lui-même, c'est un bonus. Moins la marque est visible, plus l'objet est cher ; un objet sans marque apparente est un signe extérieur de richesse. Quant aux Highlanders, on peut distinguer entre les appareils officiels, sobres et fonctionnels jusqu'au dénuement, et les objets plus civils, qui portent souvent des signes – voire des fonctions – de la culture autochtone. Les objets asiatiques tirent le I-Ching, les designs africains comportent des motifs iconographiques traditionnels,

etc. ; les motifs religieux sont aussi très courants. C'est mal vu par les autorités, mais toléré.

SOVTECH

Simplifiée à l'extrême, la technologie soviétique repose sur le principe d'un recyclage massif de tout et n'importe quoi, mais de préférence du solide et de l'éprouvé ; un peu comme la technologie eyldarin, mais avec l'élégance d'un brise-glace nucléaire. Un ordinateur de poche soviétique pèsera un peu moins de cinq kilos et utilisera une technologie à base de lampes ; il tombera en panne assez souvent, mais pourra être réparé à coups de marteau et en cannibalisant une yaourtière. Un bricoleur astucieux pourra, en le démontant, en tirer une télévision, un laser et une yaourtière. Ou une mitrailleuse...

La sovtech est souvent vue comme l'expression ultime de la culture européenne de récupération et de recyclage ; il est plus probable qu'elle en soit à l'origine.

QUESTION DE TEMPS

Entre les querelles de calendrier, les standards temporels et la question de l'histoire, la constante temporelle a du mal à survivre.

LES DIVISIONS DU TEMPS

« *Le temps, combien de divisions ?* »

(anonyme)

Les dates indiquées dans cet ouvrage se basent sur le calendrier chrétien (terrien), dit « clémentien », dérivé du calendrier grégorien lors du Concile de Malte (2041), par le pape Clément XII. Ce n'est d'ailleurs pas le seul calendrier que les Terriens utilisent, mais c'est

l'officiel. Parmi les exotiques, signalons qu'Israël a adopté le calendrier judaïque et Paris le calendrier républicain.

Les Eyldar ont leur propre calendrier, qui utilise des années stellaires (*lieni*, sing. *lien*) subdivisées en 144 années solaires (*conorë*, sing. *conor*, plus ou moins équivalent à une année terrienne). L'an du sixième âge eyldarin correspond à peu près à l'an -11848 terrien, c'est-à-dire l'Exil. Certains Eyldar pensent qu'à la chute de l'*Arlauriëntur*, on aurait dû changer d'âge, mais les autorités eyldarin n'ont pas suivi cet avis, pour une sombre histoire de superstition, ce qui fait de cet âge le plus long

de l'histoire. 2290 est, en calendrier eyldarin, l'an 6-98-26 (âge-*lien-conor*). Atlani et Siyani utilisent ce calendrier plus volontiers que le calendrier terrien, et dans les faits les deux standards de dates sont le plus souvent indiqués.

Les Siyani ont eu, eux aussi, leur propre calendrier ; comme d'habitude, c'était un système effroyablement compliqué, avec des nombres premiers, et basé sur le règne des dirigeants de guildes. Une Légende dit que c'est une des premières Œuvres majeures siyansk. Il est encore utilisé de façon locale et ponctuelle, mais pas devant les étrangers (ça leur fait peur, ce qui n'est pas bon pour le commerce). Les Karlan ont basé leur système sur des puissances de dix, avec comme unité de référence la longueur d'onde d'une particule mal définie et sur la nature de laquelle les experts se déchirent. Enfin, les Talvarids comptent les battements de cœur, les cycles diurnes et les éclipses. Mais comme Alt a la bagatelle de quatre satellites de taille plus ou moins importante, on a donc des kyrielles d'éclipses d'importance différente ; par convention, on ne parle que des « grandes éclipses » (celles où le plus grand satellite passe devant le soleil), mais des différences locales existent.

On signalera qu'à peu près toutes les cultures de la Sphère ont des problèmes plus ou moins graves avec leur calendrier. Toutes ont perdu pas mal d'années au cours de guerres et autres bouleversements du genre.

AVANT L'HEURE, C'EST PAS L'HEURE

À l'époque de l'*Arlauriëntur* et jusqu'à l'arrivée des Terriens au Cepmes, le commun des mortels n'utilisait que l'heure eyldarin (dix par jour). Pour les intervalles de temps inférieurs, on

utilisait des puissances négatives de dix (dixième, centième, millième d'heure), ce qui n'était en fait usité que par les militaires, les scientifiques et tous ceux qui avaient **vraiment** besoin d'une mesure précise.

Puis arrivèrent donc les Terriens, avec leur système horaire effroyablement compliqué, et pourtant défini avec précision. Les commissions du Cepmes, avides de standards pour tout ce qui bouge (pour ce qui ne bouge pas aussi, d'ailleurs), furent ravies de pouvoir examiner ledit système sous toutes les coutures, avant de déclarer finalement que c'était génial, simple comme tout en fait, et qu'il fallait que tout le monde l'applique. Ça n'a pas marché.

Eyldar et Atlani se sont bien vite révélés allergiques à ce genre de choses et ont gardé leur système. Les Siyani se sont adaptés aux deux – les Siyani s'adaptent à peu près à tout, pour peu qu'il y ait des thunes à se faire. Du coup, comme pour beaucoup de choses, la Sphère vit avec un double standard : le terrien et l'atlando-eyldarin. Les Karlan ayant déjà leur standard à eux, celui du Cepmes les ferait bien rigoler s'ils avaient la moindre parcelle de sens de l'humour.

Dans la vie courante, on pourrait croire que l'absence de mesure précise de temps serait gênante, mais pour les Eyldar, que le bus parte avec même une heure de retard n'est pas un gros problème ; après tout, ils ont le temps. Les Atlani, qui ont une espérance de vie un peu plus courte – et aussi un intérêt pour les choses précises – utilisent le système « scientifique », en tous cas jusqu'au centième d'heure. La plupart des planètes de la Sphère – en tous cas celles « cosmopolites », c'est-à-dire avec d'importants mouvements de population – utilisent les deux standards et, au final, même le Cepmes ne suit que marginalement ses propres recommandations.

Ceci résolu, il restait néanmoins sur les bras de l'Honorable Institution un problème temporel de taille : les planètes qui ont la mauvaise idée de ne pas toutes tourner à la même vitesse. En clair, sur la plupart des planètes, l'année locale est toujours en décalage avec l'Année standard « officielle » (en v.o. : *Standard Year* ; *SY*).

Là, il n'y a malheureusement pas de miracle : à moins de découvrir comment les Eyldar ont fait pour synchroniser quatre de leurs mondes d'origine (Arda, Dor Eydhel, Ringalat et Eridia), il faut fonctionner sur deux régimes. Le « temps stellaire » (*star time* ; *ST*) est une sorte de datation officielle basée sur le standard du Cepmes, alors que le « temps local » (*local time* ; *LT*), dont les modalités varient suivant les planètes, se cale en général sur les solstices et équinoxes et sert à la vie de tous les jours.

Le décalage horaire a été vaincu par les montres à autoréglage et les Stations d'adaptation horaire (SAH), qui existent sur toutes les planètes un tant soit peu civilisées. Les stations émettent un signal, qui permet aux montres à autoréglage de s'adapter au décalage horaire planétaire – et stellaire, si besoin est. Ainsi le 99% des montres (sur une planète équipée de SAH) sur le même fuseau horaire indiquent la même heure, à la seconde près.

DE LA VOLATILITÉ DES ARCHIVES

La Sphère a une histoire à trous : il existe beaucoup de zones d'ombre, qui énervent passablement les historiens – surtout les Terriens, on verra plus tard pourquoi. Il y a à cela plusieurs explications. La première est qu'un certain nombre de guerres, catastrophes et autres désagréments ont détruit ou autrement éparpillé les archives exis-

tantes. La seconde est plus taquine, parce que culturelle : les peuples de culture atlano-eyldarin (i.e. les anciens peuples de l'*Arlauriëntur*) ne croient pas en le concept d'archives publiques.

Par exemple, si vous demandez à un Eylda de voir les Archives, il vous répondra qu'il n'y en a pas. Ce n'est pas tout à fait vrai : il existe des registres statistiques et autres documents écrits, mais ils sont régulièrement purgés. En fait, le vrai problème est que les Eyldar ne connaissent pas le concept d'histoire, mais préfèrent la Légende (*Narnia*), qui est à mi-chemin entre le roman historique et l'affabulation pure et simple.

Les Atlani suivent plus ou moins la tendance. Ils ont d'énormes archives, mais ne les entretiennent que pour des raisons sentimentales ou esthétiques (de beaux livres, par exemple, ou des formes poétiques rares). Qui plus est, elles sont souvent chez des personnes privées, qui

répugnent à laisser les étrangers y fourrer leurs grosses mains pleines de doigts.

Quand aux Siyani, leurs archives sont 1) naturellement illisibles, 2) volontairement incompréhensibles (ce sont des livres de compte ; on ne plaisante pas avec ces choses-là), 3) farouchement défendues, 4) régulièrement introuvables.

Pour l'école historique terrienne, qui considère l'histoire comme une science et s'appuie principalement sur l'étude des « sources », les documents écrits et autres matériaux de l'époque, pareille situation confine au cauchemar. À un point tel que nombre de personnes soupçonnent une sombre machination, notamment de la part des Eyldar, pour camoufler tout ou partie de leur passé. Pas que la situation soit d'ailleurs bien meilleure sur Terre : les Années d'Ombre ont eu un effet radical sur la plus grande partie des fonds d'archives, surtout en Europe et en Asie.

ment, sans doute – flous. Beaucoup de gens s'accordent donc à penser que ce texte est un monument à l'hypocrisie politique, et tout, sauf l'instrument de paix tant déclamé.

Ce n'est pas tout à fait exact, mais il faut reconnaître que, d'une part, le Cepmes s'est fait souvent dépasser par les événements et que, d'autre part, la législation a eu un effet pervers : celui de croire que, puisque tout est codifié, il n'y a pas de risques d'écarts ; on ne risque quasiment rien, c'est tout entre militaires. Or les Guerres corporatives ont prouvé (si besoin était) que tout sentiment de sécurité par rapport à une guerre majeure n'est qu'illusoire ! Aussi codifiée qu'elle soit, une guerre sera toujours un désastre. La FEF mettra, aux dires des économistes, cinquante ans à se remettre, trois fois plus si elle reste dans l'état politique actuel.

C'EST LA GUERRE !

[EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE]

Dès sa création, en -1398, le Cepmes s'est appliqué à faire respecter ce qui était alors la Convention interstellaire de réglementation des combats. En -625, cette convention a été revue et corrigée en « Droit de la guerre » (moins hypocrite). Elle interdit entre autres l'emploi d'armement thermonucléaire en général et dans les limites d'une atmosphère en particulier. Il détermine aussi l'attitude que les combattants doivent observer vis-à-vis de la population civile, des prisonniers de guerre, etc. C'est ce texte qui définit les catégories d'armes (cf. **Armement**).

De même, le texte demande à ce que tous les combattants soient munis d'un équipement défensif optimum et ban-

nit les tactiques de sacrifices massifs pour des gains discutables. Ce ne sont pas tant les guerres de l'*Arlauriëntur* qui ont conduit le Cepmes à prendre ces mesures, mais bel et bien la bouche-rie des Guerres mondiales terriennes : la troisième fit à elle seule et en trois ans autant de morts que les vingt premiers siècles de la Première guerre stellaire.

C'est une bonne idée, mais comme beaucoup des bonnes idées du Cepmes, ce n'est pas grand-chose d'autre. Certes, le Cepmes dispose d'autres moyens de renseignements que la bonne volonté des belligérants et d'autres instruments de rétorsion que des sanctions administratives, toujours est-il que les termes du Droit de la guerre sont – volontaire-

ZONES DE GUERRE

Néanmoins, et si l'on excepte les aventures bellicistes de la Fédération des hautes-terres, les guerres majeures sont pour le moment rares. La mauvaise nouvelle, c'est que les conflits locaux, eux, ne le sont pas... L'exemple typique est la Frontière, où plusieurs planètes sont encore à l'heure actuelle occupées par ladite Fédération des hautes-terres ; pour ne rien arranger, la nouvellement découverte Ligue stellaire semble elle aussi vouloir y faire son marché, avec en dessert l'indépendance des Principautés-unies.

Ce ne sont pas les seuls endroit où on se fritte dans l'allégresse : un certain nombre de mondes de la Sphère sont au bord de la guerre civile – et pas forcément du bon côté du bord... Certains des mondes rattachés aux GMS sont régulièrement la proie d'explications inter-guildes, du genre à se régler à coups de lance-missiles. Et bien évi-

demment, la Fédération des hautes-terres doit faire face, outre à des Talvarids peu satisfaits de leurs nouveaux voisins, au Rowaan Powerforce. D'autres ajoutent à cette liste les NAUS, qui semblent être en guerre avec eux-mêmes depuis plus de deux siècles.

HAVE GUNS, WILL TRAVEL

Tout ceci pour dire que le métier des armes a encore de beaux jours devant lui : soldats réguliers ou mercenaires ont des emplois du temps bien chargés. On notera d'ailleurs que, si les États terriens pratiquent une forme ou une autre de conscription (ou, à défaut, de service militaire obligatoire), Eyldar et Atlani eux n'emploient que des volontaires, qu'ils ne désignent pas sous le nom de soldats, mais de « combattants ». Les Siyani, eux, utilisent le plus souvent des mercenaires – voire achètent même des flottes ennemies, à l'occasion.

Enfin, on peut remarquer qu'il n'y a presque pas de « conscience pacifiste » dans la Sphère, mis à part Copacabana (qui fait rire tout le monde) et la République eyldarin (qui n'est pas crédible). L'art de la guerre fait vivre beaucoup trop de gens, qui ont tout intérêt à ce que le *statu quo* persiste.

SYMBOLES PHALLIQUES DIVERS

L'arme est ce qui distingue le civilisé de la bête, dit un jour un philosophe, avant de rajouter que les civilisés n'ont pas d'armes. C'est un fait que, si on regarde les différentes nations et cultures de la Sphère, un peu tout le monde (parmi la population civile, s'entend) porte un bidule à caractère agressif : épée, flingue et autres casse-têtes divers. Et, pour une fois, ce n'est pas une coutume typiquement terrienne – même si

ces derniers contribuent quand même assez largement aux statistiques.

Cela dit, il y a arme et arme : on peut difficilement mettre sur un pied d'égalité un taser et un missile photonique. C'est pourquoi le Cepmes a mis sur pied, via Interpol, un système de classe d'armes (cf. **Armement**), qui a permis dans une certaine mesure d'éviter la prolifération d'armement militaire entre des mains civiles. Le problème, c'est que ce système n'est pas utilisé par tout le monde : le souci d'universalité de la législation du Cepmes se heurte, comme souvent, aux us et coutumes locales.

Il y a d'autres problèmes, comme le fait que la définition de « civil » varie d'une culture à une autre. Les NAUS ont notamment légalisé toute forme d'armement personnel et véhiculaire. Il y a enfin des États, comme notamment la FEF – mais ce ne sont pas les seuls – où la situation sociopolitique est tellement délétère que personne n'est en mesure de contrôler le trafic d'armes.

LA SITUATION RÉELLE

Sur Terre, les NAUS ont une législation qui autorise tout citoyen de plus de 18 ans à posséder une arme ; dans certains coins, c'est carrément une invitation. L'armement qui y est disponible inclut des armes militaires – pas de dernière fraîcheur, mais qui font mal quand même – et de l'armement véhiculaire lourd, y compris des roquettes antichar.

En Europe, la situation varie suivant les régions ; les réglementations du Cepmes sont respectées avec plus ou moins de sévérité. Mais, dans l'est du pays, beaucoup de civils se retrouvent eux aussi avec des armes militaires, sous couvert de « mobilisation de miliciens populaires auxiliaires ». La situation est similaire en Israël, avec deux facteurs mitigeants : les citoyens israéliens ont

un bagage militaire conséquent, voire sont encore en service actif ; d'autre part, c'est principalement pour la frime.

Copacabana et la GMS sont, en règle générale, de bons élèves, quoi qu'un peu laxistes sur les domaines des armes de deuxième catégorie entre les mains de citoyens – pour peu que ceux-ci soient raisonnables. Les Lignes atlani n'autorisent que certaines armes à leurs seuls citoyens, les autres n'ayant droit qu'aux armes non mortelles ou de chasse. Cependant, on trouve régulièrement des clans de Listant qui sont armés pour mener une guerre mineure – ce qui parfois se passe avec un clan adverse... – ou des « simples civils » de Brivianë ou d'Eokard qui se trouvent appartenir à une force de police ou militaire.

Ce genre de schéma apparaît aussi en Fédération des hautes-terres. En théorie, cet État est, avec la République eyldarin (pour une foi, ils sont d'accord), un des plus stricts sur la possession d'armement personnel. Les armes létales ne sont réservées qu'à des personnes stables et acquittant des sommes exorbitantes pour le permis adéquat. Dans les faits, il y a là encore beaucoup de soldats en goguette, ou d'anciens militaires qui sont partis avec quelques « souvenirs », envers lesquels les autorités se montrent très compréhensives.

Les Eyldar, eux, ont purement et simplement banni toute arme plus puissante qu'un lance-dard, exception faite des armes de combat rapproché, réservées aux citoyens eyldarin.

Pour finir, on peut citer l'exemple du Haut-commandement karlan, qui interdit aux civils (c'est-à-dire les « peuples soumis ») de porter la moindre arme, alors que les militaires ont droit à plus ou moins ce qu'ils veulent (en fait, ce que l'État leur donne). Inutile de dire que les Hjändri ne sont pas du même avis et le font savoir.

LES GENS

La Sphère abrite trois cents milliards d'individus, à quelques brouettes près ; ces habitants représentent trois races majeures (Anthropomorphes, Siyani, Talvarids) et partagent une caractéristique : la sagesse. La définition est très complexe ; elle dépend de différents facteurs biologiques, comportementaux et sociaux et est décrite de façon assez floue. Le terme couvre la notion de conscience, de raison ; en bref, ce qui distingue l'Homme de la Bête – et plus seulement l'Homme, d'ailleurs, et c'est bien là qu'est le problème.

Pour un certain nombre de concepts universels, le terme « humanité » n'est plus politiquement – et surtout techniquement – correct. Pour les Siyani, qui ont déjà tendance à ricaner quand on leur parle de concepts universels, il est même complètement ridicule. Du coup, c'est « sagesse » qui a pris le relais et on parle désormais de « crime contre la sagesse », de « droits des sages », etc.

Une commission scientifique du Cepmes, rattachée depuis peu au Corps d'explorateurs spatiaux, est chargée de régler les éventuels cas de sagesse ; curieusement, elle se réunit bien plus souvent qu'il ne semble nécessaire. Notamment, un certain nombre d'animaux autochtones ont été classés dans une catégorie de « semi-sagesse », qui leur donne des droits étendus par rapport à ceux de simples animaux (entre autres, on ne chasse pas !) ; c'est le cas des dauphins, par exemple.

DÉLIT DE PAS-COMME-NOUS

Personne n'a le monopole de la bêtise : ainsi, le racisme et autres discriminations basées sur une différence physique, n'est pas une sale habitude uni-

quement terrienne. Le plus souvent né d'une peur ou de problèmes immédiats, le racisme est une maladie chronique et endémique : elle revient de temps en temps, et certaines régions y sont plus susceptibles que d'autres.

Sur Terre, le passé colonial des nations du nord a laissé pas mal de traces. Si la Troisième guerre mondiale a eu un effet unificateur sur les différents types humains (survivants), elle a aussi engendré de nouveaux boucs émissaires : les mutants, puis les Highlanders et enfin les extra-terrestres, souvent diabolisés.

Le reste de la Sphère n'y échappe pas non plus : trois millénaires de guerre ont rendu les Eyldar extrêmement méfiants envers les Karlan. On notera

cependant que des planètes partiellement envahies par les Karlan, comme Oreanil (sur lequel il y a d'ailleurs une population karlan non négligeable), sont paradoxalement moins racistes que des mondes relativement épargnés.

Puisqu'on en parle, ces mêmes Karlan, non contents de mépriser les non-Karlan et d'imposer une structure hiérarchique à leur société – où souvent l'ethnie *arkhepta* est au sommet –, nient toute appartenance sociale à leurs congénères de l'ethnie *hjangri* – qui le leur rendent bien, d'ailleurs.

Les Talvarids ont parfois un peu de mal à ne pas considérer les « singes sans poils » (= l'Anthropomorphe moyen) comme un quartier de viande sur pattes et enfin les Siyani considèrent le reste de la sagesse du terme dédaigneux de « mammifères », « sans œuf » ou « radiateur ».

ET LA SANTÉ, ÇA VA ?

Les différents peuples de la Sphère ont des approches différentes sur les questions de la santé, mais presque tous y voient plus une question sociale que personnelle. La médecine a suffisamment évolué pour qu'il ne reste que très peu de tares congénitales ou de maladies mortelles ou débilitantes qui ne puissent être soignées, à un niveau ou à un autre : notamment, certains handicaps mentaux sont encore difficiles à traiter s'ils ne sont pas dépistés à temps.

Il reste que, souvent, l'accès à la santé est une question de revenus : si les soins de base sont garantis pour une large majorité de la population, les techniques de pointe restent chères.

DOCTEUR, J'AI MAL, LÀ...

Le rapport au médecin est un des principaux points sur lesquels personne n'est d'accord. Dans la plus grande part de l'espace terrien, on paye son médecin quand on est malade, à part les Highlanders, qui ont un système similaire à celui des Eyldar et des Atlani : le médecin doit garder ses patients en bonne santé, donc on ne le paye pas quand on est malade. Les Eyldar ont aussi le *suilekor*, une discipline physique et semi-arcaniste qui leur donne une très bonne résistance aux maladies et, en tous cas, une meilleure capacité de guérison.

Chez les Talvarids, la médecine prend souvent un tour mystique : les chamanes débattent pour savoir quels esprits posent problème et exorcisent en utilisant les esprits bénéfiques présents dans certaines herbes ou sous-produits ; en gros, c'est

POPULATION DE LA SPHÈRE (ESTIMATION CEPMES 2300)

En millions d'habitants.

Humains terriens : inclus Alphans. Siyani: inclus Snivels. Karlan wrijsandri: inclus ark'hepta.

Nations	Total	Humains terriens	Humains highlanders	Humains Rowaans	Humains stellaires	Atlani	Eyldar	Siyani	Talvarids	Karlan wrijsandri	Karlan hjiandri
Fédération des hautes-terres	27'420	12'400	8'500		150	5'100	1'100	60	30	70	10
Confédération européenne	4'200	3'400	50	20	100	150	60				
Etats-Unis d'Amérique	540	500	1	1	10	28					
Royaume du Canada	130	120	3		5	2					
Principauté de Québec	40	39	1								
Fédération pétrolière	200	185	15								
République du Texas	78	72	1	1	3	1					
République socialiste centre-américaine	42	41	1								
Total NAUS:	1'030										
État d'Israël	15	11	3					1			
Ville libre de Singapore	27	20	5		2						
Ville libre de Copacabana	12	7	1	1	1	1	1				
Caraïbes	5	5									
Total nations terriennes	32'709										
République populaire eyldarin	24'100	400			110	1'500	22'000			40	50
République de Listant	3'540				100	3'400	40				
Fédération brivianne	9'600	60	1		900	8'400	200	39			
Royaume d'Eokard	4'300	4			96	2'200	2'000				
Total Lignes atlani	17'440										
Fédération des États de la Frontière	62'000	1'100	500	10	9'800	17'000	17'000	16'000	3	20	567
Principautés-unies	13'300	290	10		700	10'700	1'400	200			
Total FEF+PU	75'300										
Guildes marchandes siyansk	45'000	500			800	13'400	6'800	23'000			500
Elcarasiri	21'100		30		2'900	7'100	6'500	260	30	180	4'100
Haut-commandement karlan	100'000		20		3'300	3'300	1'600	480		88'000	3'300
La Bannière du cygne	5'500				900	700	3'800	100			
Les Anneaux d'acier	8'700	250	20		1'000	5'500	1'900	20			10
La Grande alliance	6'600	400	50	20	2'100	3'100	900	30			
Cepmes	23'200	200			1'540	10'100	1'600	9'200	10	200	350
Union sacrée talvarid	75	2	1	3			1		68		
Population nomade	9'400	350	20	30	1'570	3'100	3'600	30	20		680
Autres	1'300	230	108	2	810	120	6	18	1		5
Total	370'424	20'586	9'341	88	26'897	94'902	70'508	49'438	162	88'510	9'572
		Total peuples terriens: 30'015								Total Karlan: 98'082	

comme la médecine anthropomorphe, mais avec plus de folklore.

Les Siyani, eux, ne sont jamais malades. Pour être plus précis, ils ont un système immunitaire extrêmement efficace, mais pas très flexible : ils ré-

sistent à énormément de choses, mais ne sont absolument pas protégés contre les maladies qui leur sont inconnues. Du coup, il n'y a pas besoin de médecin : on guérit vite ou on meurt.

Enfin, pour les Karlan, la bonne santé des troupes est un devoir ; être médecin est donc un poste à très haute responsabilité – et très exposé.

VIRUS GLOBAL

Évidemment, dans une société multiculturelle, multiraciale, interstellaire et où on voyage pas mal, le spectre d'une pandémie majeure figure en bonne place au rang des cauchemars des dirigeants du Cepmes et, avant, eux, ceux de l'*Arlauriëntur*. La Sphère a d'ailleurs connu son lot d'épidémies majeures à base de virus mutants sautant d'une espèce à l'autre. Fort heureusement, l'épidémiologie et la science médicale ont fait de gros progrès et ont appris des erreurs passées.

Il faut déjà voir que la plupart des mondes habités de la Sphère, surtout dans l'espace atlano-eyldarin, ont été terraformés par le clan Maygran, qui a fait attention d'uniformiser en grande partie la biosphère. Ce même clan a conçu et distribué une vaste gamme de « vaccins xéno-immunitaires » (« VX » pour faire court), qui font désormais partie de la panoplie des traitements obligatoires pour tous les peuples de la Sphère. Il existe aussi des procédures strictes de quarantaine, en cas de « premier contact » avec des populations isolées ; autant qu'on sache, tout le monde s'y tient (d'un autre côté, en cas de bavure, personne ne va s'en vanter non plus).

Cela n'empêche qu'il y a, régulièrement, des cas d'épidémies majeures, touchant plusieurs millions de personnes sur de multiples mondes, sans même parler des épizooties ou des maladies qui touchent les cultures (le phylloxera terrien a fait des ravages dans les vignes atlani). Très rares, cependant, sont celles qui font de dégâts massifs : le Cepmes dispose, avec la Croix-Rouge, d'un outil très efficace pour lutter contre ce genre de fléau.

Il y a cependant la menace des armes bactériologiques. Elles ont été développées par les deux camps pendant la Première guerre stellaire et, depuis, personne n'a renoncé à leur déve-

loppement – ne serait-ce que pour avoir des moyens de préventions et de soins. Cependant, depuis leur interdiction par le Cepmes, personne n'en a jamais utilisé à grande échelle.

CLONE TRISTE

Un des grands développements de la médecine est le clonage thérapeutique, qui peut être utilisé pour reproduire des membres ou des organes abîmés ou, pour les plus fortunés, pour obtenir un corps de remplacement.

Bien qu'étant théoriquement légal un peu partout, le clonage n'entraîne pas moins une vigoureuse polémique éthico-religieuse dans son sillage. La Grande Question (à laquelle la réponse n'est pas « 42 », ce serait trop facile) est bien évidemment : et *quid* de l'âme (principe vital, essence spirituelle, etc.) du clone ? Si vous voulez mon avis, il faudra encore quelques *lieni* de franche rigolade avant de trouver la réponse !

Cela n'a évidemment pas empêché beaucoup de gens de donner leur avis sur le sujet : beaucoup de religions terriennes (notamment les bouddhistes et de nombreuses sectes chrétiennes) sont résolument contre. Pour des raisons du style : « Comme on sait pas encore, vaut mieux pas risquer », Eyldar, Atlani et Talvarids (en règle générale)

sont aussi très réticents. Seuls les Siyani considèrent cela comme normal ; leur organisme est aussi plus facile à cloner. Quant au Haut-commandement karlan, il a toujours décliné toute déclaration sur le sujet.

Légalement parlant, le clone est considéré comme la véritable personne, ayant droit à toutes les possessions du cloné. Cependant, le décès et le clonage suffisent légalement à annuler un mariage, si l'un des conjoints le désire. En règle générale, l'activation d'un clone ne peut être commandée que par l'avocat du cloné, un parent direct ou un proche jouissant d'une procuration. Dans certains pays, comme en NAUS, le clone est automatiquement activé en cas de décès prouvé légalement de la personne.

Officiellement, le clonage est exclusivement pratiqué par des organisations paramédicales en possession d'une patente d'autorisation du Cepmes, qui n'est délivrée qu'après un examen rigoureux du dossier. Il existe cependant tout un « marché gris » du clonage : cliniques ne disposant pas de la patente, installations gouvernementales ou privées qui préfèrent rester discrètes, etc. Celles qui sont accessibles au grand public sont moins chères que les organisations officielles (elles ne coûtent qu'un demi-saladier), mais moins fiables.

LA LOI EST LA LOI, ET RÉCIPROQUEMENT

Parlons un peu de la loi et de l'application d'icelle. Dès -950, à peu près tout le monde est tombé d'accord pour avoir, ne serait-ce qu'un tronc commun légal. Autant dire que, au vu des différentes cultures et caractères de cochon

que l'on trouve dans la Sphère, trouver un terrain d'entente n'était pas gagné d'avance. Il a fallu par contre attendre un peu plus longtemps (vers 311) pour tordre le cou à un archaïsme judiciaire

hérité de l'*Arlauriëntur* : juger un accusé selon les lois de sa planète d'origine.

L'arrivée des nations terriennes au Cepmes a causé beaucoup moins de remous que prévu : nonobstant quelques particularismes, la Sphère était dans son ensemble d'accord pour dire que le vol, le meurtre, le viol et la torture mentale à coups de disques de Joe Dassin étaient Mal.

En conséquence, tous les membres du Cepmes affichent un corpus de lois et de procédures communes. Après, c'est plus compliqué : toutes les nations sont censées contribuer aux archives du Cepmes, en mettant à jour leurs lois au fur et à mesure qu'elles entrent en fonction. En pratique, soit les mises à jour sont faites avec moins d'empressement que prévu, soit le service des archives légales du Cepmes laisse sérieusement à désirer – les deux hypothèses sont également probables. Toujours est-il que, s'il est possible de consulter rapidement ces archives (tous les serveurs planétaires en ont une copie), elles ne sont pas toujours à jour.

La profession d'avocat se porte bien, merci pour elle ! C'est un peu normal, lorsqu'on imagine la quantité de procès qui s'ouvrent dans la Sphère chaque minute. Néanmoins, l'informatisation massive des procédures, ainsi qu'une extension des pouvoirs de l'instruction (c'est-à-dire toute la partie enquête du pouvoir judiciaire), a permis des gros progrès. En général, on attend que l'instruction soit terminée et l'affaire totalement résolue avant d'ouvrir le procès. Le mauvais côté de la chose, c'est que, dans les cas complexes, l'instruction peut prendre plusieurs années. Les cas simples se résolvent en quelques sessions ; un procès pour meurtre, qui se serait étalé sur une ou deux semaines, est généralement traité en un, voire deux jours.

CRIMES ET CHÂTIMENTS

Le Cepmes a défini cinq catégories de crimes et de délits, qui servent d'indications pour les systèmes législatifs de la Sphère, de A (peccadille) à E (crimes de sang) ; une sixième catégorie, qui inclut les « crimes contre la sagesse » et autres massacres, est considérée comme séparée, car dépendant en partie de la Cour stellaire du Cepmes. Comme les législations de la Sphère sont standardisées, dans une certaine mesure, on a donc de bonnes chances de retrouver des petites incivilités (stationnement illicite, insultes, vol à l'étalage) dans la catégorie A et les crimes de sang, viols et autres actes de terrorisme dans la catégorie E.

Au niveau des peines encourues, on a bien évidemment les sempiternelles amendes, peines de prison, privations de droits divers, etc. Pour remplacer la prison, les Eyldar ont développé des peines de travail forcé, souvent au service de la personne lésée (ou de la communauté) ; l'idée est aussi en vigueur à Copacabana et dans d'autres nations terriennes. Dans certains cas graves, des peines de bannissement – temporaire ou perpétuel – peuvent être prononcées. Enfin, certains pays utilisent encore la peine de mort pour les crimes de sang et/ou en temps de guerre. C'est le cas en Fédération des hautes-terres, les NAUS, certains États de la FEF et, bien sûr, le Haut-commandement karlan.

On remarquera au passage que, suivant les cultures, certaines peines peuvent s'avérer bien plus sévères qu'il n'y paraît : pour un Humain, se voir condamné aux travaux forcés chez les Siyani est probablement équivalent à une peine de mort retardée. De même, les Karlan considéreront que le pire qui puisse leur arriver est une dégradation publique.

LA MAISON POULAGA

Finissons ce portrait par un rapide coup d'œil sur vos impôts au travail, j'ai nommé la police. On distingue dans la Sphère, en simplifiant, trois types de forces de police :

La **police de proximité**, c'est principalement le flic de base, garde municipal ou milicien local, pas forcément très futé mais qui connaît bien les lieux et les gens. Il fait les patrouilles, arrête les criminels pris en flagrant délit et dresse les contredanses. En bref, les hommes de terrain, le gros de la troupe.

Les enquêteurs sont en général des agents en civil, qui se chargent des enquêtes, mais aussi des interventions discrètes. Armures souples camouflées et flingues sous le manteau, tout dans la subtilité – en général ; on y trouve aussi des flingueurs hystériques.

Le contre-espionnage fait encore plus dans le subtil que les précédents. Leur truc, c'est la Protection du Territoire, celle avec majuscules. Dans les pays civilisés, ça implique principalement la surveillance de ressortissants étrangers qui tourneraient trop autour des intérêts nationaux ; chez les autres, ça inclut aussi de garder un œil sur les autochtones un tantinet remuants. À l'aune de cette définition, force est de constater qu'il y a peu de pays civilisés dans la Sphère.

Maintenant, quant à savoir ce qu'elles font et comment elles le font, ça diffère passablement suivant les coins. Notamment, la civilisation atlano-eyldarin emploie souvent des miliciens, qui ne sont pas seulement des policiers, mais aussi pompiers, gardes forestiers, secouristes, etc. On ne trouve des flics spécialisés que dans les grandes villes, et encore. De plus, le milicien a aussi des fonctions judiciaires, pouvant juger

d'un délit et faire immédiatement appliquer la sanction ad hoc. Les Terriens font pareil, avec les amendes d'ordre, mais les miliciens ont des compétences plus étendues en ce domaine. Seuls des cas ouvertement conflictuels ou complexes sont réglés par des magistrats.

N'oublions pas un léger détail : moult endroits de la Sphère ne sont pas surveillés par des forces de police étatiques, mais par des compagnies privées – fondamentalement, des compagnies mercenaires spécialisées dans la sécurité des civils. Comme toujours, il

y a du bon et du moins bon ; nombre de ces compagnies ont tendance à vouloir prouver leur efficacité en faisant du chiffre (un défaut dont les policiers conventionnels ne sont pas toujours exempts, d'ailleurs), d'où des bavures regrettables – et regrettées. Souvent, les compagnies privées cohabitent avec les autorités étatiques et collaborent avec plus ou moins de bonne volonté ; ces régimes de double standard donnent régulièrement lieu à des imbroglios juridiques majeurs et à des explications de gravures fort colorées.

Au final, personne ne meurt plus de faim dans la Sphère, à part en cas de désastre majeur (qui a dit « FEF » ?). De toute façon, la production de nourriture de substitution n'est plus vraiment un problème technique. On ne sait pas vraiment si ce sont les régulations du Cepmes qui en sont la cause, mais la plupart des nations de la Sphère ont finalement compris qu'il était contre-productif d'avoir des populations faméliques sur son territoire.

NIVEAU DE VIE

Le Cepmes impose à ses nations membres d'assurer un minimum de prestations sociales à leurs citoyens (au sens large du terme ; les peuples soumis **aussi** y ont droit). Entre autres, droit au logement, droit à un minimum vital, non-discrimination, etc. On reste là encore dans le domaine des bonnes idées du Cepmes – entendez par là qu'il s'agit plus de généreuses déclarations d'intention que d'une politique très active.

Le problème principal est que personne n'est d'accord sur ce qui constitue ces droits, minima et autres principes. Si on regarde ce qui se passe dans la GMS – pour donner un nom au hasard – on constate que le principe d'un minimum vital ou d'un droit au logement reste largement lettre morte ; de même, nombre de cultures terriennes ignorent le concept d'égalité des sexes – phénomène qui apparaît aussi dans certaines communautés stellaires eyldarin ou atalen. Et de toute façon, il existe un monde entre les habitats de torchis de la ville basse de Singapore, les « grands œufs » standardisés des stations stel-

laires siyansk, les appartements locaux des tours de Ringstadt et les vastes domaines claniques atalen et eyldarin.

On pourrait aussi citer le fait que la définition de la richesse n'est pas la même pour un Highlander que pour un Siyan : pour ce dernier on commence à considérer les propriétés à partir de la taille d'un continent ; en dessous, c'est mesquin. Il y a aussi la question des jouissances : sur les planètes eyldarin (mais aussi atalen), certaines communautés ont le droit d'exploiter telle forêt, telle rivière ou telle mine ; ce sont des propriétés communes, difficilement quantifiables (d'autant plus que cet usage n'est en général pas négociable pour des tiers).

De même, le système social eyldarin et atalen inclut de base énormément de choses : le logement, les soins, l'accès au réseau planétaire et aux transports et même, dans une certaine mesure, la nourriture ; bien sûr, les salaires sont comparativement beaucoup plus bas que sur Terre, mais les Terriens ont eux à payer un loyer, la subsistance et tout le reste.

MOI Y'EN A VOULOIR DES SOUS...

L'argent a ceci de commun avec le sexe que personne n'en a jamais assez. Ce ne sont pas les joueurs de jeu de rôle qui diront le contraire.

Avant l'arrivée des Terriens, deux écoles financières se sont longtemps affrontées : les Siyani, avec leurs systèmes effroyablement complexes, basés entre autres sur les nombres premiers et comportant une forte charge mystique. Dans l'économie siyansk, rien n'est réellement stable, ni transparent ; la monnaie est un but en soi et les comptes un exemple pratique des mathématiques du chaos (paroles et musique par Killing Joke).

Les Eyldar ont une autre approche du problème – ce qui n'étonnera personne : l'argent est une abstraction pratique, une commodité et rien de plus. Le système eyldarin, basé sur le *Mal-len*, s'est imposé naturellement dans la sphère d'influence de l'*Arlauriëntur*, par la force des armes chez les Siyani (du moins en surface, les Guildes gardant leurs anciens systèmes en interne).

La fin de l'*Arlauriëntur* a remis les choses à plat : beaucoup de nouvelles nations ont alors lancé leurs propres systèmes monétaires, avec plus ou moins de bonheur. Un marché spécu-

latif incontrôlé s'est mis en place et il a ainsi été longtemps possible, avec un peu d'astuce et de chance, de ruiner son voisin par des magouilles monétaires, comme ce fut aussi le cas sur la Terre entre le XX^e et le XXI^e siècle.

La Crise anarchiste qui a secoué la FEF vers les années 750–800 marque la fin des l'Âge d'Or de ces pratiques, qui sont définitivement abolies en 2007 (suite à une nouvelle crise en FEF) : le Cepmes instaure un contrôle très strict des opérations monétaires par le Bureau des échanges. Anticipant de près d'un siècle l'arrivée des Terriens, l'idée ne manquait pas de clairvoyance.

En clair, cela veut dire que toutes les monnaies en usage dans la Sphère restent stables les unes par rapport aux autres. Je suis bien d'accord que ce n'est pas réaliste, mais si vous cherchez la difficulté, il existe un tas d'autres jeux qui s'amuse à tout embrouiller à loisir. Tigres Volants est déjà assez compliqué comme ça.

L'OSEILLE À TRAVERS LA SPHÈRE

Une des décisions les plus controversées du Bureau des échanges – mais qui s'est avérée rétrospectivement des plus judicieuses – est la classification des monnaies en trois catégories : principales, secondaires et locales. La principale différence entre les niveaux monétaires, c'est le degré de garantie offert par l'organisme central émettant les monnaies en question.

Les monnaies principales, actuellement au nombre de quatre, sont acceptées partout dans la Sphère. Ce sont :

Le Mallen (pl. *mallin*) (**Ma.**), monnaie d'or eyldarin, en usage depuis les débuts de l'*Ar-lauriëntur* – certains disent même, depuis avant l'Exil. Elle est la monnaie de référence

pour la plupart des marchands et habitants de culture atlano-eyldarin et siyansk (ne serait-ce que comme monnaie de compte). L'or n'a pas une très grande valeur dans la Sphère, mais c'est resté culturellement une valeur-repère.

Le Crédit (Cr.) highlander est utilisé un peu partout dans la Fédération des hautes-terres. Les « billets » sont en plastique semi-rigide, quasiment infalsifiable ; le crédit a de plus une aura de « devise forte », d'autant plus que le Cepmes l'a adopté comme monnaie de référence officielle.

Le Dollar (\$) américain est en usage un peu partout sur Terre, ainsi que dans la plupart des coins peu civilisés. On dit que les billets verdâtres, en papier de mauvaise qualité, n'ont pas changé depuis plus de trois cents ans. C'est parfaitement exact : les NAUS n'ont que peu informatisé leur production monétaire, détail pour lequel le dollar est fort apprécié pour les transactions peu honnêtes. Les Conspirationnistes prétendent que c'est voulu.

Le Thaler (Th.) européen est aussi une monnaie d'or, tournant principalement dans la Confédération européenne. Elle est cependant assez rare, c'est plus une monnaie de compte ; dans la vie courante, on lui préfère l'**écu**, qui vaut 5\$.

Le dollar est divisé en 100 **cents** (c.), de même que le crédit ; les deux monnaies sont d'ailleurs équivalentes (1 Cr. = 1\$). Le thaler vaut 100\$ ou 20 écus ; l'écu est divisé en 100 **centimes** (ct.). Le *mallen*, valant aussi 100\$, se divise en 1'000 **dialin** (sing. *dialen*).

À signaler qu'il existe une cinquième monnaie, utilisée seulement par les Karlan, qui est le **Werbk'Hal** (**Wh.**), ce qui pourrait se traduire par : « unité de travail ». C'est une monnaie virtuelle : il n'en existe aucune

représentation (billet, pièce ou autre). Les spécialistes considèrent qu'un *werbk'hal* est à peu près équivalent à 3\$.

Les monnaies secondaires sont des systèmes utilisés à raisonnablement grande échelle, à un niveau étatique, planétaire ou autre. Sur Terre, ce sont par exemple le Cruzado de Copacabana ou le Shekel israélien ; les monnaies de guildes de la GMS rentrent aussi dans cette catégorie. Le Cepmes demande aux grandes banques de la Sphère de reconnaître les monnaies secondaires et de garantir le change.

Les monnaies locales sont, soit des curiosités exotiques, comme le Bourbon québécois ou les *Mallin* particuliers à certains clans stellaires eyldarin, ou alors des unités dont l'équivalence ne peut pas être garantie, faute de crédibilité bancaire, telles le Franc caraïbe ou les différentes variantes locales de l'ancien *Malan* de la FEF (gravement dévalué lors du crash de 2000).

AUTRES VALEURS

Certaines communautés (les Talvarids, entre autres) utilisent toujours des systèmes monétaires rudimentaires basés sur le troc ou une monnaie « exotique », comme des coquillages, des perles, des cristaux ou, plus communément, des métaux précieux. Certains marchands – notamment les Siyani – sont prêts à monnayer tout ce qui est monnayable et même un certain nombre de choses qui ne le sont théoriquement pas. Il existe aussi des Marchés aux minéraux, situés généralement dans la partie marchande des starports et contrôlés par le Bureau des échanges du Cepmes.

Les métaux précieux couramment utilisés sur Terre le sont moins dans les cultures stellaires. L'or, par exemple, ne vaut pas beaucoup plus que du fer ;

seul « l'or stellaire », raffiné selon un processus secret par certains clans nomades, a une très grande valeur. Idem pour les gemmes : beaucoup peuvent être fabriquées, donc seules des pierres naturelles d'une grande pureté ou présentant des aspects insolites sont considérées comme précieuses.

Dans les choses plus exotiques (et moins légales), les drogues, les épices (certaines drogues étant considérées comme des épices sur certains mondes, et vice-versa), les étoffes ou les pièces détachées pour technologie spéciale (notamment les générateurs de champ de Tzegorine) sont des valeurs très recherchées. Certains artefacts siyansk, aussi, mais ce n'est pas forcément une très bonne idée (voir ci-dessus, **La Sphère**).

DU BON USAGE DU POGNON DANS LA SOCIÉTÉ MODERNE

En théorie, toute transaction, où que ce soit dans la Sphère, peut être effectuée dans une des quatre monnaies principales – en plus de la monnaie locale, s'il y a lieu ; les marchands Siyani mettent un point d'honneur à accepter tout ce qui est monnayable. On peut bien sûr payer en liquide, mais le plus souvent on utilise une variation sur le thème des cartes de crédit ou cartes de débit.

En très résumé, la carte de crédit permet de payer quelque chose pour lequel on n'a pas forcément l'argent, par l'intermédiaire d'un organisme financier qui garantit la transaction en échange d'une commission. Une carte de débit peut, elle, être vue comme un « porte-monnaie électronique », que l'on charge en transférant des fonds sur la mémoire informatique qu'elle contient, fonds que l'on transfère vers le vendeur au moment du paiement.

Il existe aussi des systèmes de prélèvements directs, surtout utilisés

dans les lieux très fortement informatisés, qui permettent un accès direct au compte en banque de l'acheteur. En République eyldarin, par exemple, chaque Eylda possède un cristal qui contient ses informations personnelles et bancaires, un peu comme une supercarte d'identité-carte de crédit, et 90% des transactions se font par ce biais.

La transmission d'information est considérée comme instantanée entre le commerçant et l'ordinateur central de l'organisme financier concerné, via des protocoles sécurisés transitant par les réseaux informatiques planétaires. Même à l'autre bout de la Sphère, le système fonctionne très rapidement, via des accords inter-bancaires avec des sociétés locales ; il faut vraiment avoir un compte dans une banque des Caraïbes et être en villégiature au fin fond de la FEF pour avoir des problèmes de reconnaissance de paiement.

Le gros désavantage des paiements électroniques est d'être traçable : toute transaction peut remonter jusqu'au propriétaire de la carte (raison pour laquelle on préfère payer celles-ci en liquide, de préférence en dollars). Dans des cas d'escroquerie avérée ou de magouilles financières, Interpol a quasiment tous les droits pour farfouiller dans les comptes, voire même bloquer ceux-ci ; seules quelques rares nations, comme Israël ou certaines guildes siyansk, peuvent encore offrir des solutions bancaires anonymes.

DU BON USAGE DU POGNON DANS TIGRES VOLANTS

On va résumer : on ne va pas se prendre la tête. Vous l'aurez peut-être constaté à la création de personnage, mais la question de la fortune personnelle et de l'argent de poche est survolée de façon très superficielle. Principalement

parce que je considère que, à l'instar des points d'expérience par paquets de mille et des niveaux, la notion de fortune du personnage est une survivance des Temps Héroïques et, si ça a encore sa raison d'être dans les jeux vidéos, joueurs et déhemmes ont autre chose à faire que des comptes d'épicier.

Donc, les sous... eh bien les personnages en ont une certaine quantité, suivant leur niveau social, et c'est un peu au déhemme d'estimer si tel ou tel achat est dans leurs moyens ou non. On peut faire des campagnes entières sans jamais mentionner la notion de prix d'achat, et c'est très bien ainsi.

Ce qui nous conduit à la question de l'équipement. Le matos, inclus (et surtout) l'armement, est encore une vieille histoire de taille d'attributs entre joueurs : c'est moi qui ai la plus grosse (arme, armure, bécane, console, etc.). C'est amusant un moment mais, au final, très limité.

Ce dont il faut se rappeler, c'est que malgré tout, l'univers de Tigres Volants est assez civilisé pour que le baroudeur moyen qui se balade avec une pièce d'artillerie de marine attire les froncements de sourcils de l'Autorité. Donc, à gros matos, grosses emmerdes en perspectives. En plus, le matériel, ça se casse, ça s'égare, ça se fait voler, ça tombe en panne ; en bref, ce n'est pas un absolu.

Tout ceci pour dire que les considérations matérielles ne font pas tout le jeu de rôle. S'il est logique que Random J. Hacker veuille sa console de la triple mort lootée et que le colonel Mabitt-Aymon Couteau ne se sépare jamais de sa gatling portable, il serait préférable que le jeu ne tourne pas seulement autour des accessoires (qui, comme leur nom l'indique, sont justement accessoires).

Au risque de me répéter, les jeux vidéos font ça bien mieux.

SEXE, FAMILLE & AUTRES DÉSAGRÉMENTS

C'est quand même curieux : la plupart des films ou séries de science-fiction montrent des héros qui sont hétérosexuels, nés dans une famille avec un papa et une maman tout ce qu'il y a de plus normaux ; si on veut faire exotique, il est orphelin ou ses parents sont divorcés. Tout ça c'est bien beau, mais même en ce début de XXI^e siècle, c'est déjà un modèle limite suranné.

PAPA, MAMAN, LA BONNE ET MOI

Sur Terre, le modèle familial classique a tenu bon jusqu'au début du XXI^e siècle. Deux raisons à cela : les guerres mondiales successives, d'une part, et le poids des coutumes et institutions (notamment la Chrétienté), d'autre part. Après, disons que c'est un des cas où le Choc terrien a fonctionné dans l'autre sens. Il y eut aussi les contingences liées à la colonisation, qui ont entraîné beaucoup plus d'hommes que de femmes loin de la planète-mère – ce qui a créé des structures sociales assez bizarres, souvent matriarcales, dans des habitats spatiaux et quelques colonies.

Le couple hétérosexuel biparental (i.e papa-maman) reste le plus courant, mais il ne représente plus, en moyenne, qu'une simple majorité. Les familles monoparentales sont très nombreuses et d'autres formes familiales sont apparues : les couples homosexuels, bien que rares, sont reconnus dans presque toutes les nations terriennes (la FOFA et Singapour font exception) ; de plus, on compte beaucoup de familles multiparentales (plus de deux parents, s'entend), voire des communautés familiales, où les enfants sont élevés en commun. Ces

dernières sont surtout courantes dans les habitats et les colonies.

Très pragmatiques, les Highlanders, s'ils préconisent quelques structures familiales « stables et idéales », sont prêts à reconnaître à peu près tout – pour autant qu'il y ait des enfants à la clé. Il y a même des facilités pour celles qui préfèrent une gestation extra-utérine – surtout si ça signifie « rester active et productive pour la collectivité ». De même, l'éducation des enfants peut être prise en charge par l'État et se porter volontaire pour être des parents d'accueil est une bonne façon de gagner des « points de citoyenneté ».

Eyldar et Atlani sont encore plus flous dans leur législation : ils reconnaissent comme « famille » (*inwaith*, pl. *inweth*) un ensemble de personnes vivant sous le même toit – sans se soucier des relations entre ces personnes. Un « clan » (*palarim*, pl. *palarim*) est une alliance interfamiliale – le plus souvent entre branches d'une même famille vivant en différents endroits ou, comme c'est courant chez les Atlani, entre des familles liées par des accords politico-économiques.

Les Siyani n'ont pas de notion de famille : il y a des Guildes, et des alliances entre icelles ; les enfants, c'est une autre histoire. Le Siyan étant, individuellement, solitaire, chacun des parents éduque le rejeton à tour de rôle. Les Talvarids sont eux des francs partisans de l'éducation communautaire : c'est la tribu qui élève les jeunes.

OBSERVONS N PAPILLONS

Pour ce qui est des mœurs (oui, on va parler sexe, je vous rassure), c'est

assez simple : la majorité de la Sphère est prête à coucher avec un peu tout le monde sans se soucier de questions accessoires telles que... ben, les accessoires, justement.

Eyldar, Karlan et Siyani (qui font un distinguo important entre le côté papouilles et le côté reproduction), certaines cultures atlani (FEF, Brivianë, par exemple) et les moins coincés des Terriens (Fédération des hautes-terres, Copacabana, Ouest européen ; cela n'étonnera personne que les gens des villes soient plus joueurs que dans les campagnes) sont fermement dans le camp des papillonners. Dans l'autre, les atlani « traditionalistes » (Principautés-unies, Eokard, Listant), les Talvarids et le reste des Terriens.

Cela ne veut pas dire que tout le monde est bisexuel, mais que presque tout le monde a eu au moins une expérience avec les deux sexes. Pas plus l'homosexualité que l'hétérosexualité ne sont considérés comme une norme ou un stigmat. Cela a changé pas mal de points de vue culturels, dans les sociétés terriennes notamment – les *soap operas* se sont assez vite adaptés. Parallèlement, d'autres notions, telles que la fidélité, ont elles été renforcées.

CLASSÉ X

Le sujet ici n'est pas les courbes (si je puis dire) de vente des cassettes pornos, mais bel et bien de la Grande Dame aux Ciseaux Noirs, j'ai nommé la Censure. Je rassure tout de suite ses fans : elle n'est pas morte.

Soyons clairs : tout le monde censure. Les différences apparaissent sur ce qui est censuré et comment. Pour simplifier, on peut dire que les Terriens n'aiment pas qu'on parle de sexe, les Atlani et les Eyldar n'aiment pas qu'on parle de la violence, les Siyani

n'aiment pas qu'on parle de comptes (c'est du travail et ça implique souvent de la symétrie, c'est donc très vulgaire ; ils font aussi une fixation sur les hautes montagnes, sans qu'on sache très bien pourquoi) et les Karlan n'aiment pas qu'on parle tout court.

Il y a plusieurs manières de censurer. La méthode la plus simple consiste à interdire purement et simplement, à coups de répression massive si nécessaire. D'autres nations ont des idées plus subtiles : contrôler les approvisionnements en matière première (papier) ou l'accès aux canaux d'information (répla), par exemple ; certains taxent, aussi. D'autres, enfin jouent la carte de l'ostracisme : quiconque se permet de dire des choses qui déplaisent au

régime en place subit des tracasseries sociales et se retrouve marginalisé.

En règle générale, la plupart des nations de la Sphère emploient des combinaisons des recettes susmentionnées. La Confédération européenne, par exemple, taxe massivement les produits pornographiques ou violents, contrôle l'accès et marginalise les idéologies dangereuses ; les Européens n'aiment pas les idées extrémistes. La Fédération des hautes terres, si elle contrôle les accès, préfère elle aussi jouer la carte de la marginalisation – mais très subtilement, et souvent sans édicter des règles précises ; ne pas fâcher la Présidence est alors un jeu délicat. Eyldar et Siyani ont des approches plus radicales, à base d'interdiction claire et nette et d'amendes massives.

toute son adolescence et, quand on en sort, on est considéré comme un adulte. Des gens mesquins font remarquer que c'est là une méthode typique des Eyldar : se défausser d'un problème potentiel sur la plus proche autorité disponible...

Passé ce cap, les Eyldar connaissent encore une période « post-adolescente » d'instabilité, jusqu'à l'âge de 500–600 ans. Ils changent souvent de compagnon, de métier et/ou de lieu de résidence ; c'est à cet âge que certains se lancent dans l'aventure et visitent la Sphère. D'autres deviennent profs, gagnant ainsi une réputation d'éternels adolescents.

Chez les Siyani, la chose est différente : élevé d'abord par sa mère, il vit ensuite avec son père, qui parachève son éducation. La dixième année est une période-charnière et la séparation d'avec la mère est souvent très mal vécue par le jeune Siyan. C'est souvent à cet âge que se forment frustrations, idées fixes et mégalomanie qui façonneront sa carrière future.

« DROGUÉS-SALES-JEUNES ! »

Sur Terre et dans sa proche banlieue, la jeunesse des villes et des campagnes souffre toujours des reproches de ses aînés. La mentalité « tous des drogués-chevelus-hirsutes, ma pov' dame ! » n'est pas en voie d'extinction ; on peut même dire que le beauf moyen a encore de belles années devant lui. Malgré tous les efforts de la science, on ne sait toujours pas à quel moment on cesse d'être un jeune con pour devenir un vieux con.

IL FAUT BIEN QUE JEUNESSE SE PASSE

Somme toute, être jeune au XXIV^e siècle n'est pas ce qui se fait de pire : le monde s'est considérablement agrandi et il ne risque (presque) plus de s'annihiler dans la seconde parce qu'un crétin galonné a dit « pas cap' ! » à un de ses collègues. Qui plus est, le fossé entre générations s'est nettement comblé.

En effet – et si l'on excepte les « modes express », qui sont des délires cycliques – le mode de vie ne change plus tellement, d'une génération à l'autre, parents et enfants ont des référentiels culturels communs. Cela ne calme pas toutes les angoisses : chez les Anthropomorphes (à part peut-être chez les Karlan), les enfants affichent la volonté farouche d'être différents de leurs parents.

Dans les cultures terriennes, cette « crise d'adolescence » (qui évidemment correspond en plus à la montée des hormones, histoire de simplifier les choses) se traduit souvent par une tendance au tribalisme : les jeunes se retrouvent entre jeunes et forment des groupes, gangs, clubs ou tribus, autour d'intérêts communs variables et variés.

Les Eyldar et les Atlani ont, eux, l'Université : une sorte d'internat géant, où la jeunesse apprend à vivre en société tout en acquérant des connaissances. On y passe

FAIS TOURNER, MAN !

Peu après la fin de l'*Arlauriëntur*, le Cepmes a réglé le problème du trafic de drogues en lançant une production de masse, médicalement contrôlée, de stupéfiants. En proposant une meilleure qualité à des prix cassés, le Cepmes a pu étouffer une grande partie des circuits criminels (et, disent les mauvaises langues, se faire des gonades en métal précieux).

Aujourd'hui, thyrazoïne *alpha* et *beta*, deux produits dérivés de la thyrene (épice en provenance de l'espace eyldarin), sont les plus populaires. Mais beaucoup de nouvelles substances ont fait leur apparition. Le terme eyldarin générique est *maygranyleni*, ou « produits Maygran », du nom du clan spécialisé dans la terraformation, et dont les connaissances en

biologie exotique ont fait d'eux les grands fournisseurs de la noblesse de l'*Arlauriëntur*. Entre les espèces autochtones découvertes par hasard et leurs différents bricolages génétiques, leur surnom de « créateurs de mondes » s'est bien vite révélé – comme souvent en eyldarin – être un double sens...

Autre trouvaille très en vogue, la « drogue sur mesure », ou *designer drug* : quelques gouttes de votre sang et voilà le truc spécifique à vos désirs et votre organisme ; garanti sans danger – si le chimiste sait ce qu'il fait. Moins cher et plus populaire, les « molécules publiques », ou « moles » : des variations sur des psychotropes connus, bricolées chez soi à partir de kits de petits chimistes, pour quelques dollars la dose. Comme il s'agit de molécules « originales », elles sont souvent ignorées par la loi ; dans la mesure où il n'y a ni accoutumance, ni effets nocifs, les législations n'y voient pas grand-chose à redire non plus (dans le cas contraire, ça tombe sous la définition d'empoisonnement, ou quelque chose de similaire).

On notera par ailleurs que, sur certains organismes, certaines molécules ont des effets plus ou moins brutaux ; ainsi, les Karlan ne supportent notoirement pas l'alcool, au point que cela peut même leur causer des allergies et empoisonnements graves. De même, les Humains sont nettement plus sensibles aux effets des dérivés thyroïdiens que les Eyldar, alors que les Siyani ont une résistance

naturelle à pas mal de poisons organiques et consomment certaines espèces de méduses ou de crustacés hautement toxiques comme autant de drogues amusantes.

Reste la question de la légalité ; difficile de donner une image générale, car cela change beaucoup d'une nation à l'autre – voire au sein de certaines nations. Les USA et Singapour sont très restrictifs, mais ont des législations tellement rigides que les « produits Maygran » ou les *moles* tombent souvent dans de grands flous juridiques. La plupart des autres nations préfèrent appliquer des lois plus générales, définissant une drogue comme illégale parce qu'elle est dangereuse pour l'organisme – y compris des produits de contrebande, fabriqués selon des normes nettement moins strictes – ce qui peut parfois donner lieu à de longues et pénibles batailles d'experts.

Au reste, les raisons qui poussent les différents peuples de la Sphère à prendre des produits psychotropes sont somme toute très similaires : relaxation, besoin d'expériences inédites, inspiration créatrice, extase paramystique, etc. Somme toute, la plupart des sociétés acceptent raisonnablement bien la consommation de drogues, tant que ça reste un usage privé. Par contre, presque toutes tolèrent très mal que cet usage puisse avoir des conséquences sur autrui : dans certains États, on considère même cela comme un crime grave, genre « mise en danger de la vie d'autrui » (catégorie C, voire D).

chrétienne unifiée qui fédère Protestants, Anglicans et Orthodoxes slaves et devient une force majeure du début du XXI^e siècle. Malgré quelques accrochages vers 2100, notamment sur la question des extra-terrestres (le Concile de Vatican IV, en 2104 décida que toutes les créatures douées de sagesse avaient une âme et donc méritaient d'être Sauvées ; ils n'en demandaient pas tant), c'est encore une puissance idéologique et politique – centrée principalement sur l'Europe mais qui étend son influence un peu partout dans la Sphère.

D'autres mouvements chrétiens existent aussi sur Terre. La Troisième guerre mondiale n'a eu que peu d'impact sur les États nord-américains, qui perpétuent une vision très conservatrice de la religion : pas d'œcuménisme panchrétien, pas non plus de déradicalisation du Judaïsme (voir plus loin). On notera aussi un mouvement « Vaudou réformé », unifiant christianisme, chamanisme amérindien et croyances animistes africaines, très actif dans et autour des Caraïbes, ainsi qu'à Copacabana. Quant aux Satanistes, on ne les trouve quasiment qu'à Paris – où l'Église lucyférienne réformée a même réussi à se faire reconnaître par la Chrétienté.

L'Islam connaît lui aussi son apogée lors de la première moitié du XXI^e siècle – qui décidément fut spirituel, après avoir failli un moment ne pas être. À cette époque, l'Empire d'Islam est le phare de la civilisation autour de la Méditerranée, un havre de paix et de culture. L'invasion highlander marque le déclin de la civilisation islamique, ainsi que de la plupart des religions en vigueur dans les territoires de la Fédération. On trouve désormais une vaste diaspora musulmane, de par le monde – mais surtout en Europe, en Israël (arf !) et dans quelques colonies.

En parlant d'Israël, le Judaïsme a sérieusement mis de l'eau dans son vin

ET DIEU DANS TOUT ÇA ?...

Il va bien, merci pour Lui, ainsi que toutes les religions qui Lui tournent autour. Cela concerne principalement l'espace terrien, plus les Talvarids et quelques communautés dans la Frontière (les Principautés-unies, par exemple).

MONOTHÉISME PLURIEL

Des trois « Religions du livre », les Chrétiens sont à peu près les seuls à avoir quelque peu prospéré ces trois derniers siècles. La réforme du Pape Grégoire XVII en 2000 crée une Église

(kasher) et abandonné son côté messianique un tantinet agressif après les Accords de Moscou en 2091. Le pays étant devenu multiconfessionnel et laïc, les derniers excités ont été priés d'aller voir sur les colonies, ou dans les comptoirs, s'ils y étaient ; ceux qui sont rentrés plus tard étaient beaucoup plus calmes, les autres sont restés loin et tout le monde est content.

La Fédération des hautes-terres a fait beaucoup pour assimiler, synthétiser et réécrire le domaine spirituel. La pratique de la religion n'est que tolérée et il y a des « bons » et des « mauvais » cultes : les bons sont contrôlés par l'administration et distillent des versions édulcorées et dont les symboles ont été subtilement réécrits pour coller à l'idéologie en place. Ainsi, on retrouve, suivant les endroits, les notions de « peuple élu » (i.e. la nation highlander), intégrées dans les régions d'obédience bouddhiste à un cycle de la réincarnation, un « culte du Président » qui se rapproche du culte des ancêtres chinois ou africains, ainsi que la notion de « mandat céleste » pour justifier la Présidence à vie.

Les cultes locaux « originels » (bouddhistes, hindouistes, confucianistes, musulmans, chrétiens, animistes, etc.) subsistent encore, mais ont une influence très faible. Ils sont souvent assimilés à des mouvances sectaires, sous la supervision de la très officielle Brigade des cultes.

FI DONC, QUEL LANGAGE !

Or donc, en théorie, la langue universelle plus connue sous le nom risible de « galactique » est parlée dans toute la Sphère. Qu'en est-il réellement ? Ce sont en fait surtout les Highlanders, les

AGNOSTIQUE RÉSERVÉ

Mis à part ça, le reste de la Sphère, dans son ensemble, se complait dans un athéisme bon teint, où surnagent encore quelques vagues légendes et superstitions. Outre les Terriens, il n'y a en fait plus que les Talvarids pour se passionner encore sur des problèmes de religion.

Les Eyldar et les Atlani font généralement montre de la plus grande suspicion à l'égard des dieux et autres puissances occultes (même s'ils en reconnaissent – parfois – l'existence). Les premières années suivant l'Exil se caractérisent même par une volonté d'éradiquer toute mouvance religieuse (les Atlani iront jusqu'à des déportations vers leurs colonies). Encore aujourd'hui, beaucoup de personnes sont mal à l'aise quand on leur parle de religion. Il y a des exceptions : la Frontière compte un grand nombre de cultes locaux, le plus souvent dans un esprit et une forme rappelant les rites et divinités gréco-romains de l'Antiquité.

Les Siyani vénèrent le dieu Pognon (mais alors là, qu'est-ce qu'ils le vénèrent !) ; ils ont aussi de nombreuses légendes mystiques, souvent incompréhensibles par des non-Siyani, mais qui tournent autour de leur planète originelle – dont on ne sait exactement s'ils l'ont perdue, détruite ou si elle a tout bêtement disparu. Les Karlan refusent l'idée même d'Être suprême, mais possèdent la notion d'un « Espace sacré » à défendre.

LE GALACTIQUE...

Le galactique – officiellement « Anglais galactique » – est une langue créée sur mesure par les linguistes highlanders pour servir de *lingua franca* à tous les peuples de la Fédération. Pour éviter de rejoindre l'esperanto dans les placards de l'Histoire, ce langage a été bâti en grande partie sur une langue couramment parlée sur Terre : l'anglais.

L'anglais galactique s'écrit avec l'alphabet romain standard, avec quelques caractères spéciaux qui sont en fait des ligatures (comme « œ ») et un accent unique plat, qui est utilisé pour retranscrire les accents des langues occidentales. L'orthographe s'est simplifiée et tend vers une langue qui s'écrit de manière phonétique.

Le galactique est en fait calqué sur un anglais parlé en Asie au XXI^e siècle, fortement influencée par des particularismes indiens (d'Inde, donc) et adaptés à la prononciation locale. Du coup, on a droit à quelques facéties, comme des confusions entre les sons « l » et « r ». La grammaire en a aussi pris un sacré coup dans la calebasse : « *All your base are belong to us* » est une phrase sémantiquement correcte en galactique (même si elle sera plus volontiers prononcée « Olyou bézou albilonnou tou eusso »).

On notera par ailleurs qu'avec la destruction de Londres, le « vrai anglais » s'est fractionné et, paradoxalement, est presque devenu une langue morte (la tendance touche d'autres langages terriens, comme l'espagnol, le français ou le mandarin, mais l'anglais en est l'exemple le plus frappant). L'anglais américain est très différent, plus formel que l'anglais galactique (ce qui n'est pas très dur), tandis que l'anglais européen (qui n'est utilisé que par les institutions officielles) s'est presque fossilisé dans une variante très académique de l'anglais d'Oxford.

... CONTRE LE RESTE DU MONDE

Dans la sphère culturelle atlano-eyldarin, on parle – ô surprise ! – l'atalen et l'eyldarin. Au reste, qu'on ne s'y trompe pas : c'est à peu près la même chose ; jusqu'à l'Exil, les deux langues n'étaient d'ailleurs pas différenciées. Les non-Eyldar ont tendance à préférer l'atalen, qui est un langage plus structuré et codifié, au vocabulaire étendu et précis. Au contraire, l'eyldarin est un langage modulaire, avec lequel on peut aisément réorganiser racines, préfixes, suffixes et mots composés et dont les règles grammaticales sont, dans le meilleur des cas, floues. L'eyldarin se prête beaucoup aux jeux de langages et aux doubles sens – au grand dam du non-initié.

Pendant longtemps, la Sphère a fonctionné selon ce double standard. L'atalen est principalement utilisé dans les relations commerciales, politiques et académiques. L'eyldarin est une langue culturelle et – dans une certaine mesure – diplomatique. Assez curieusement, la culture atlano-eyldarin, encore profondément orale, a préservé au cours des siècles une relative unité de ces deux langages. L'anglais galactique a comme ambition de les remplacer dans ces deux rôles, mais ce n'est pas gagné !

CE N'EST PAS DE L'ART, C'EST UN CONCEPT

(ET RÉCIPROQUEMENT)

L'art dépendant de la culture, et vice-versa, il ne faut pas s'étonner de ce que les arts terriens et non-terriens se soient très mal croisés. Surtout l'art terrien... Il faut voir que la civilisation atlano-eyldarin a ses propres idées sur le sujet – des idées solidement ancrées depuis

TA MOUTRE À LOILPE DEVANT LE DÜTTI !

Plus universel encore que le galactique : l'argot ! Images imperméables pour le profane, la langue fleurie, comme disait le poète, permet aux jeunes et marginaux de s'exprimer et de régler leurs comptes avec la société. Bien évidemment, chaque pays, chaque ville, voire chaque communauté a son argot. Mais l'usage des mass media – y compris les réseaux informatiques – a contribué à la diffusion d'une sorte d'argot global.

Quelques individus mesquins affirment que la langue la plus parlée dans la Sphère est la langue de bois, mais bon.

QUELQUES EXEMPLES

D'EXPRESSIONS POPULAIRES :

- « *Deal siyansk* » : mauvais plan, combine foireuse.
- « *Made in Fantir* » : *made in Hong-Kong*, de la daube.
- « La Frontière » : Perpète-les-Bains ; on dit aussi « la *Twilight Zone* ». Ou alors le bordel.
- « Le Cinquième Âge » : il y a très très longtemps... l'an 40.
- « L'Empereur d'Islam » : malchanceux notoire.

quelques millénaires, et qui n'ont pas envie de se laisser déboulonner par une bande d'hystériques mal dégrossis.

On ne rentrera pas ici dans les détails de ce que les Siyani appellent « art ». On notera juste que c'est une activité prise très au sérieux, souvent

le fait de Siyani extrêmement riches, et parfois propice à des plans mégalo-manes – un proverbe atalen dit qu'on n'a pas saisi la signification de « riche » et « mégalomane » avant d'avoir vu une œuvre d'art majeure siyansk. Le fait que les Siyani désignent certaines novæ et trous noirs du nom d'anciens dirigeants ou princes-marchands n'est peut-être pas simplement une marque de respect.

C'EST DINGUE AUTANT DE MOTS !

Les arts de la plume (ça veut dire poésie, littérature et autres ; avec les Eyldar, mieux vaut préciser) s'en sont plutôt bien sortis. Là encore, la tradition écrite est très répandue dans la sphère culturelle atlano-eyldarin.

Les cultures extra-terrestres nourrissent une passion débordante sur tout ce qui concerne l'histoire de la Terre, pour peu que ce soit très romancé. En fait, les ouvrages engoncés dans une forme ou une autre ont rapidement tendance à les barber, là où une saga kilométrique mélangeant action, romance, politique et érotisme a toutes les chances de retenir leur attention ; s'il y a plusieurs niveaux de lecture, c'est encore mieux. Pas la peine donc de discuter des modèles macro-économiques comparés de la Hanse et de la Mer de Chine au XIV^e siècle (même les Siyani trouvent ça chiant : trop petit) ; par contre, l'épopée des Rois maudits, l'*Illiad*e et l'*Odyssée* et les aventures du professeur Henry Jones Junior, ça c'est de l'Histoire !

Les traités philosophiques sont plutôt bien reçus, mais ont tendance à être perçus de travers, en cherchant des doubles sens là où il n'y en a (théorique-ment) pas. Eyldar et des Atlani adorent les jeux de mots, au sens large du

terme : formes poétiques acrobatiques (acrostiches, haïkus), double sens, calembours (les mots croisés eyldarin sont redoutables !) et autres facéties de la même eau sont monnaie courante – même dans le langage de tous les jours.

Dans le sens contraire, une faible quantité de littérature non-terrienne trouve sa place dans le marché terrien. D'une part, la masse est gigantesque : il faudra probablement quelques siècles pour en absorber une quantité mesurable. De plus, il y a le problème de la traduction, qui est souvent ardue, pour dire le moins. Enfin, le contenu lui-même rentre en conflit – souvent violemment – avec les lois locales.

IMAGES PLATES

La peinture oscille entre des crises de renouveau classique, s'inspirant des grands maîtres des temps passés, et un symbolisme métaphysique totalement abracadabrants, dans lequel les critiques les plus endurcis, bardés de diplômes de philosophie théorique expérimentale, ne se retrouvent pas. Pas mal de gens soupçonnent d'ailleurs que ce genre de création relève plus de la fumisterie à grand spectacle que de l'art authentique, mais personne n'est capable de tomber d'accord sur ce qui constitue de l'art authentique. Pendant les procès pour escroquerie, les expositions continuent.

Sans être une création exclusivement terrienne, l'art séquentiel (connu aussi sous le nom de « bande dessinée ») s'est surtout développé sur Terre au cours des XX^e et XXI^e siècles, avant d'être intégrée dans le reste des arts graphiques. Beaucoup de magazines, de journaux et de livres présentent une structure très proche de la bande dessinée, avec une juxtaposition et une intégration du texte et de l'image. Eyl-

dar et Atlani connaissaient déjà cette structure, surtout en usage chez les Siyani ; les Terriens les ont rencontrés à mi-chemin et le modèle s'est développé.

De plus, l'usage de pictogrammes s'est répandu dans toute la Sphère (ou, tout au moins dans les lieux les plus cosmopolites), par souci d'universalisme : dans les starports, par exemple, on verra plus facilement une séquence de trois pictogrammes à la place de texte pour des choses comme « salle d'attente », « enregistrement » ou « objets trouvés ».

ARTS PLASTOCS

Quand il s'agit de réaliser des objets en trois dimensions, les choses se compliquent un peu. Un peu comme la peinture, la sculpture oscille entre classicisme et abstraction ; on a même vu un artiste créer une œuvre à base d'antimatière. Se rajoute à cela la mégalomanie : on assiste depuis quelques siècles à une sourde « course aux armements » en matière de sculpture monumentale, certains se prenant à tailler directement des astéroïdes (ce en quoi les Siyani ne les avaient pas attendus).

Un courant récent de la sculpture est l'Inexistentialisme, qui consiste en la création de figures physiquement impossibles, pour faire reculer les limites de la réalité. Certains mélangent sculpture physique et holographique, de façon à donner l'illusion de la solidité à un phénomène virtuel.

On pourrait rattacher aux arts plastiques deux disciplines plus fonctionnelles : l'architecture et le design. Le design (cf. **Designs et procédés**), beaucoup plus ancré dans la culture locale, s'exporte mal, alors que l'architecture s'inspire souvent de modèles extra-culturels, mais toujours en les réadaptant.

CINÉMA ET TÉLÉVISION

Le cinéma est sans aucun doute l'art qui a le plus souffert. Les Terriens sont les seuls à avoir développé cette forme d'expression, qui ne s'est jamais remise de 1992 ; les non-Terriens ne lui ont guère manifesté plus qu'un intérêt poli. Les grands studios se sont faits gober par des multinationales de la télévision et ne servent plus qu'au tournage de séries, téléfilms et autres *sit-coms*, nettement plus rentables. On ne produit plus à l'heure actuelle dans la Sphère qu'un petit millier de films long-métrage par an (contre plus de deux millions en 1985 sur Terre).

La Fédération des hautes-terres est l'exception à cette règle. Produisant pour un marché intérieur énorme, son cinéma est très actif, produisant des séries de films à grand spectacle combinant des éléments de films d'action, de *telenovella* et de comédie musicale indienne – et beaucoup de propagande. Entre kitsch, comédie de mœurs et action trépidante, le genre plaît tant que même les Américains l'imitent (mais ils ne s'en vantent pas).

Les grands studios sont désormais à SeaTaVan et Houston (NAUS), Calcutta et Sidney (Fédération des hautes-terres) ; viennent ensuite Copacabana et Barcelone, ainsi que Leningrad (dans une moindre mesure).

D'un autre côté, le théâtre a pris une spectaculaire revanche sur son concurrent de toujours. La production théâtrale est toujours restée constante, notamment grâce à la multiplication de petites compagnies de music-hall itinérantes. Les spectacles de café-concert, les artistes des rues et le cirque ont aussi fait leur grand retour : nombre de peuples dans la Sphère – à commencer par les Eyldar et les Atlani – ont eux aussi des formes de spectacles populaires similaires.

MULTIMÉDIA INTERACTIF 3D AVEC FORCE FEEDBACK

L'idée d'avoir un art qui fait participer le public n'est pas nouvelle, mais s'est pendant longtemps cantonnée à des expériences théâtrales, des rencontres musicales ou des concours de poésie. Les choses ont beaucoup changé lorsqu'on s'est aperçu qu'un ordinateur pouvait être autre chose qu'un outil de calcul.

Pendant *l'Arlandriëntur*, les Atlani se sont révélés très vite très doués pour créer des œuvres changeant selon l'humeur de l'artiste ou, le plus souvent, du spectateur, ainsi que les « papillons libres », des œuvres d'art itinérantes (en fait, un réseau de petits projecteurs holographiques à antigravité), autonomes et changeants. Les Eyldar ont eux développés le concept de l'œuvre cachée : ami spectateur, dans ce décor au demeurant banal, il y a une œuvre d'art ; sauras-tu la découvrir ?

Les Terriens ont eux inventés les univers virtuels. À l'origine, ce n'était que des jeux vidéos plus ou moins interactifs, basés sur des machines personnelles, recréant des mondes imaginaires où des hordes de boutonneux se massacreraient leurs avatars parmi. Au milieu du XXII^e siècle, un artiste québécois y a vu le potentiel pour un Concept Mégalomane : il a lancé l'Art universel, une série de protocoles permettant à des artistes de créer leurs propres mondes et de les relier par le répla. Du coup, la création d'univers est devenue une chose presque trop sérieuse pour la confier à des joueurs de jeux vidéos.

On a donc, à l'heure actuelle, une majorité d'univers virtuels artistiques, dans lesquels de temps en temps une bande d'excités viennent faire l'équivalent d'une partie de paint-ball dans un musée (la plupart des serveurs laissent faire et disposent d'une procédure de sauvegarde automatique, qui restaure

l'univers après la tempête ; d'autres partent du principe que ça fait partie du Concept). Une poignée de grands univers, ludiques et commerciaux, souvent basés sur des « franchises » (c'est-à-dire des séries TV ou des livres à succès) sont aussi disponibles, ainsi que de plus petits univers créés par des groupes de passionnés.

L'interface n'est pas très élaborée : le joueur moyen a un dispositif à affichage frontal (des lunettes), probablement un gant de contrôle (pour manipuler les objets), plus quelques commandes annexes. L'équipement nécessaire à une immersion totale s'appelle une combinaison sensorielle ; ça existe et la plupart des univers permettent son emploi, mais ce genre de plaisanterie coûte beaucoup plus cher que la connexion et n'est pas toujours fiable. En fait, le manque de fiabilité est le gros défaut de ces distractions, en plus du coût souvent élevé de l'heure de jeu et des problèmes physiques et psychologiques potentiels. L'accoutumance n'est pas rare et a même été exploitée par certains, notamment un artiste siyansk qui aurait tenté de transformer une planète entière en œuvre d'art virtuelle dynamique.

Les univers virtuels nécessitant des infrastructures informatiques massives, ce n'est pas un mouvement très répandu dans la Sphère : on en trouve principalement sur Terre, sur Fantir et sur Brivianë, ainsi que dans une poignée de centres urbains. C'est aussi un concept majoritairement terrien : il n'a qu'un faible impact dans d'autres cultures – même s'il on prétend que les Karlan en sont aussi de grands consommateurs, probablement à des fins moins avouables.

EN AVANT LA MUSIQUE !

On ne dit plus que la musique adoucit les mœurs. C'est la faute de la Dame de Fer...

Dans toute la Sphère, la musique est un art traditionnel et traditionaliste, qui joue le plus souvent sur des variations infinies sur des thèmes connus. Dans les cultures eyldarin, c'est même un peu considéré comme un art mineur, une sorte d'accompagnement agréable pour des arts majeurs, tels que le conte ou le théâtre. Atlani et Siyani sont plus intéressés par la musique pour elle-même et ont créé des compositions qui n'ont besoin d'aucun autre support.

Eyldar et Atlani n'aiment pas la polyphonie : un instrument ou plusieurs qui jouent la même mélodie, ça va ; plusieurs instruments qui jouent plusieurs mélodies, ça ne va plus ! La musique eyldarin est en apparence simple, mais comporte certaines subtilités qui ne sont apparentes que lorsqu'elle est jouée dans le contexte qui lui est destiné – par exemple, une inflexion pour souligner tel ou tel vers dans un poème épique. Chez les Atlani, elle recherche une forme de pureté par la sobriété ; on a coutume de dire que les symphonies atlani sont les plus chiantes de la Sphère.

Les Siyani jouent leur musique avec beaucoup – trop – d'enthousiasme sur des instruments gigantesques aux effets secondaires parfois dévastateurs. Elle se base sur la notion d'harmonie de subtile désharmonie – aussi bien au niveau des sons (un peu comme la musique japonaise) qu'au niveau du rythme. Ils ne jouent pas ensemble, tout au plus jouent-ils au même moment quelque chose qui serait presque harmonieux. L'effet final n'est pas sans rappeler la *Guggenmusik*.

Sur Terre, il y a eu d'abord un fossé entre la musique des élites et celle du peuple ; puis on a vu apparaître différents courants de musique populaire et, depuis le jazz, les jeunes se sont toujours éclatés la tête sur des rythmes

qui faisaient hurler les haut-parleurs et les parents. Tout s'est arrêté le 24 décembre 1992 : aucun courant musical majeur – comme le furent à leur époque le rock, le reggae ou le punk – n'a vu le jour depuis. Comme mentionné précédemment (dans le chapitre « **Drogués-sales-jeunes !** »), le fossé entre générations s'est nettement comblé au cours des deux derniers siècles et souvent les enfants découvrent leurs groupes préférés dans la discothèque de papa-maman.

Un phénomène majeur de ces dernières décennies est la fusion des genres : entamée dans le courant du XX^e siècle par la globalisation de la planète, elle a repris de plus belle au début du XXI^e siècle, avec l'ouverture sur la Sphère. Les musiciens reprennent, intègrent et mélangent des thèmes musicaux de différents styles et cultures, pour en extraire des nouvelles sonorités. De fait, les centres les plus actifs dans ce domaine sont des cités multiculturelles au carrefour de nombreuses

cultures : Copacabana, Ardanya, dans une moindre mesure les colonies européennes, Fantir ou la Frontière.

Mis à part ça, on a toujours droit à des querelles entre « rebelles » et « commerciaux ». En gros, on désigne sous le vocable « Pop » la soupe commerciale, le genre bruit de fond qu'on passe en discothèque : rien ne dépasse, rien ne gêne. Le Rock, c'est la musique des vrais rebelles : la musique à qui on ne donnait pas plus de dix ans à vivre en 1970, qu'on a cru mort et enterré en 1992 et qui n'avait aucune chance de s'exporter en 2101. En bref, ce qu'on aime, c'est du Rock, ce qu'on n'aime pas, c'est de la Pop.

Pour les non-Terriens, en règle générale, la musique terrienne ressemble beaucoup aux armes à feu, au moteur à explosion et à d'autres inventions autochtones de la même eau : ça fait beaucoup de bruit, ce n'est pas beau, c'est bordélique ; en bref, ce n'est pas de la musique !

qui, prétendent les mauvaises langues, est très représentatif de la culture terrienne. Des mondes à l'approvisionnement aléatoire, de même que certains habitats spatiaux, produisent aussi ainsi leurs aliments ; les vaisseaux qui sont prévus pour le long cours ont eux aussi des synthétiseurs, qui ne servent le plus souvent que comme palliatifs (à part chez les militaires).

Un des effets secondaires ennuyeux que rencontrent les personnes habituées à la nourriture artificielle, c'est qu'en général, leur système digestif a du mal à s'adapter aux produits naturels. À un autre niveau, d'ailleurs, des peuples habitués à manger à peu près tout ce qui est organique auront parfois des plats très dangereux pour la santé de ceux qui ont des régimes plus traditionnels ; ainsi, les venaisons talvarids (outre le fait qu'il peut y avoir de vrais morceaux de militaires highlanders dedans) sont potentiellement fatales pour tout anthropomorphe normalement constitué.

En parlant de goûts, les Terriens reconnaissent à la base quatre goûts : sucré, salé, acide et amer. S'y greffe un cinquième, connu des Chinois et basé sur le glutamate de sodium. La Sphère en connaît un sixième, baptisé du nom eyldarin de *talgwathi*, ou « esprit de la mer » et qui provient de la cuisine siyansk.

Les Siyani sont capables de digérer tout et n'importe quoi d'organique, mais leurs organismes – ainsi que leur faune et leur flore « native » – contiennent des acides aminés qui n'existent pas dans les formes de vie originaires de la Terre (ce qui vaut aussi pour les Eyldar et les Atlani). Leur nourriture indigène est donc chimiquement différente, à ce goût particulier et cause parfois des réactions bizarres (parfois hallucinogènes) ; Eyl-

CUISINE

Vieille comme le monde, la question « qu'est-ce qu'on mange ? » résonne avec beaucoup d'acuité dans la Sphère de 2300. Pas facile de nourrir plus de 200 milliards d'individus, avec en général autant de goûts culinaires différents.

AU VRAI GOÛT DE...

Entre la culture atlano-eyldarin et la culture terrienne, on distingue déjà deux grandes écoles de pensée : les « naturels » et les « hygiéniques ». En République eyldarin, dans les Liges atlani et dans certains coins de la FEF et des GMS, la plupart des produits

sont dits « naturels » – et ce, même s'ils représentent plus de 10'000 ans d'élevage sélectif, d'accoutumance environnementale et de manipulations génétiques.

Sur Terre et dans pas mal de colonies, on se nourrit de produits de synthèse, à base d'algues, de champignons ou de soja. Ces aliments reconditionnés imitent les aliments originels – avec plus ou moins de bonheur – et apportent un équilibre en vitamines, sels minéraux, fibres, etc. La méthode, née de la pénurie alimentaire des Années d'Ombre, permet de produire facilement des aliments bon marché ; elle a aussi un petit côté « ersatz » –

dar et Atlani ont fini par s'y habituer, tant au niveau du métabolisme que du goût lui-même et certains en viennent même à l'apprécier.

QUE FAIT BETTY BOSSY ?

La question de l'accommodation des mets est plus compliquée : rien que les Terriens ont une multitude de gastronomies différentes. Les non-Terriens retiennent surtout leur amour immodéré pour les épices, de préférence en quantité suffisante pour être utilisé comme un bactéricide puissant (ou, dans les mauvais jours, une arme chimique), d'autant de l'époque où la viande était rare et souvent faisandée. Cette pratique n'est cependant pas universelle : on la rencontre surtout dans les contrées de la Fédération des hautes-terres, en Europe de l'Est et à Copacabana.

Une autre habitude – née elle aussi des Années d'Ombre, mais qui rejoint en cela une pratique courante dans le reste de la Sphère – a été de se rabattre sur beaucoup d'aliments qui n'en étaient pas à l'origine : racines, insectes, etc. Les NAUS sont un cas à part : pendant les Années d'Ombre, ils ont principalement développé les aliments synthétiques, dont les goûts se sont concentrés sur le sucré et le salé, au détriment des deux autres.

Les Eyldar ont une cuisine à l'image de leur langage : plein d'aliments divers et très variés (incluant écorces, racines, insectes, etc.), mélangés selon l'humeur du moment. Les non-initiés ont tout intérêt à demander

un « buffet séparé », sous peine de se retrouver avec des choses telles que du poisson fumé à la confiture, du café au paprika et un sorbet d'endives, sauce béarnaise. Une autre pratique, elle aussi héritée du langage mais moins répandue, consiste à préparer des aliments de façon à ce qu'ils ressemblent à quelque chose d'autre : façonner un sorbet (aux navets) en poisson, créer une orange à base de quartiers de volaille au paprika, etc.

De ce côté-là, les Atlani sont plus calmes ; ils ont souvent tendance à adopter les habitudes alimentaires autochtones, ou alors préparer des plats simples, voire rustiques, mais toujours préparés avec beaucoup de soin. Dans nombre de cultures atlani, le repas est une forme de rituel social : les plats sont préparés avec soin, font l'objet d'une présentation très élaborée et sont servis dans un certain ordre.

La cuisine siyansk vient en deux types : le truc nutritionnel de base, histoire de survivre, et la Haute Cuisine qui, étant un art, est très bien considérée (d'autant plus qu'elle est gratuite – mais sur invitation seulement). Dans tous les cas, elle est souvent mal vécue par les non-Siyani : il faut être habitué à ses goûts particuliers (voir ci-dessus) et, à fortes doses, elle est potentiellement dangereuse (voire explosive).

MAIS QUI EST BETTY BOSSY ?

Un concept suisse.

Vous ne voulez pas savoir.

la mode, ces temps-ci ? », et celle-ci lui répond : « Je ne sais pas, quelle heure est-il ? » Ceci pour dire, non seulement que je raconte des histoires nulles, mais que ce qui est à la mode un jour ne l'est plus forcément trois semaines plus tard. De plus, les courants sont innombrables.

JE N'AI PLUS RIEN À ME METTRE

Cela dit, la mode, sans être un phénomène uniquement terrien, est cependant réservée à une certaine catégorie de la population : le plus souvent des citadins, dotés d'un certain niveau de vie, et dans des environnements sociaux plus ou moins contraignants. La mode est aussi une affaire de culture : ce qui est à la mode à New York sera probablement perçu comme ringard à Paris (mauvais exemple : tout ce qui ne vient pas de Paris est considéré comme ringard à Paris), inapproprié en Fédération des hautes-terres (voire illégal), et simplement moche sur Fantir.

Au niveau des matériaux, on retrouve la même opposition que pour la cuisine : synthétique ou naturel. Sur Terre, c'est le plus souvent le synthétique qui domine, surtout en NAUS et en Europe ; un matériau comme le coton, dont la production nécessite beaucoup de ressources, a presque disparu pendant les Années d'Ombre (ne parlons même pas du cuir). Le synthétique permet aussi d'intégrer plus facilement des fonctionnalités supplémentaires : la plupart des vêtements synthétiques conçus dans la Sphère sont imperméabilisés, résistants au feu, indéchirables et traités pour neutraliser les odeurs de transpiration ; en Europe, ils ont aussi tendance à virer au jaune en cas de radioactivité supérieure à la norme (ce vestige des Années d'Ombre explique

MODE

Une blague assez courante dans la Sphère raconte l'histoire d'un couple

de *yuppies*, dont le mari demande à sa femme : « Chérie, qu'est-ce qui est à

pourquoi il est déconseillé de porter des tenues jaunes en Europe).

La plupart des vêtements synthétiques incorporent aussi une technologie, dite « à mémoire de forme », qui leur permet de s'adapter à la morphologie de leur porteur (certains sont reprogrammables) ; on ne trouve donc dans les boutiques que quatre ou cinq tailles différentes, qui ensuite s'adaptent d'elles-mêmes. Une autre conséquence de l'usage des synthétiques est la disparition des coutures (ou alors elles ne sont que décoratives), le summum étant les tenues *Second Skin*[™] : des combinaisons une pièce, moulantes, qui ne cachent pas grand-chose de l'anatomie de leur propriétaire (tout en couvrant ce qu'il faut couvrir).

Ailleurs, quand les ressources le permettent, on trouve plus volontiers des produits naturels : cuirs, lin, soie et *edisian* (un coton très fin, comparable à de la soie et très employé dans les textiles eyldarin), entre autres. Il y a cependant une interpénétration de plus en plus prononcée : les Terriens découvrent de nouveaux matériaux, là où Eyldar et Atlani commencent à intégrer certaines technologies terriennes dans leurs vêtements. Somme toute, entre les matériaux naturels exotiques et les délires technologiques, les stylistes ont de quoi s'amuser.

Il est d'ailleurs amusant de constater que, paradoxalement, les coupes des vêtements de tous les jours restent très classiques. Même s'il existe, par exemple, des jupes et des boléros pour hommes, les standards des XIX^e et XX^e siècles restent en vigueur ; on couvre toujours les mêmes parties du corps, à peu près de la même façon. Tout au plus trouve-t-on des modèles discrètement blindés – compréhensible dans les pays où les épidémies de saturnisme horizontal font des ravages.

Dans la sphère d'influence terrienne, le standard des relations d'affaires est une veste et un pantalon (ou une jupe ; parfois unisexe) droits, de couleur coordonnée. Il y a cependant pas mal de variations : chemise, tunique, pull, accessoires divers, motifs variés (les arabesques en fibre optique sont très appréciées), voire des réminiscences historiques ou culturelles locales. Suivant les cultures locales, on cherche à en jeter un maximum ou à être le plus sobre possible (parfois les deux, comme aux NAUS).

Dans un mode moins formel, on reste dans les pantalons, chemises et t-shirts. Eyldar et Atlani arborent eux des chemises, tuniques et pantalons de coupe simple ; on y trouve souvent des motifs non-figuratifs, et parfois les armes – discrètes – du clan. Dans les clans plus traditionalistes (surtout chez les Atlani), on apprécie beaucoup les gilets et vestes ornementées, mais, somme toute, on préfère les tissus ou cuirs rares aux décorations baroques. Les Karlan ont des uniformes, les Talvarids de la fourrure ; seuls les Siyani aiment bien les tenues à fanfreluches.

LE RIVET DANS L'OREILLE

Les vêtements sont une chose, les accessoires en sont une autre. Les bijoux ont toujours la cote partout dans la Sphère (même chez les Karlan, qui eux appellent ça des médailles). L'or, l'argent et ses dérivés sont toujours très appréciés, mais ont souvent des connotations symboliques cachées, voire contradictoires suivant les cultures ; par exemple, l'acier est synonyme de valeur combattante chez les Atlani et les Eyldar traditionalistes, mais a une signification d'appartenance dans certaines cultures terriennes stellaires et fait très post-moderne en Europe. Souvent, les bijoux

eyldarin ou atlani incorporent une ou plusieurs fonctions cachées : aide-mémoire électronique, « clé identitaire », communicateur, voire arme.

Les Siyani adorent les pierres précieuses, principalement à cause de leurs jeux de lumière ; par contre, ne voyant pas les couleurs, ils confectionnent souvent des bijoux qui ont la taille et l'apparence de boules disco sous LSD. Le grand chic, chez les Eyldar, ce sont les bijoux semi-vivants : plantes ou animaux. Ça reste très rare, car souvent adapté à la biologie de l'hôte ; ceux qui se passent des conseils d'experts en la matière risquent, au mieux des allergies, au pire un empoisonnement.

Si on veut faire dans le brutal, il y a toujours les tatouages et les piercings – dont les Eyldar aimeraient faire croire que c'est une pratique typiquement terrienne, alors que nombre de clans atlani ou eyldarin traditionalistes le pratiquent depuis belle lurette. On ne pierce plus seulement du métal, mais souvent des polymères imitant une matière organique, comme le bois ou l'os, et parfois des petits systèmes électroniques miniaturisés : un joaillier de Copacabana propose depuis quelques années un téléphone portable dont les modules sont une boucle d'oreille et un piercing de lèvres.

Le tatouage classique reste un standard, mais le fin du fin, c'est le biofilm : un tatouage lumineux et animé ; souvent, comme le biofilm, les tatouages sont biodégradables – de façon à ne pas être coincé à vie avec une déclaration d'amour pour quelqu'un qui maintenant veut vous tuer.

On a aussi les teintures dermiques – très à la mode chez les ados terriens, mais c'est un phénomène très contagieux. Là, il ne s'agit pas seulement d'avoir des dessins, mais de changer complètement la pigmentation de la

peau. En général, seule une frange de rebelles, genre héritiers du punk, cherche à avoir des couleurs radicalement différentes, genre bleu schtroumpf (il y a aussi les tarés, qui arborent des motifs animaux – félins, surtout) ; on veut plutôt un teint plus pâle, ou plus hâlé, voire avec des effets irisés. On trouve aussi des modificateurs hormonaux, qui accomplissent le même effet (bon, pas les trucs exotiques), mais en agissant de l'intérieur ; là encore, mieux vaut ne pas trop rogner sur les coûts : les hormones, quand ça merde, ça merde grave !

RAVALEMENT DE FAÇADE

On n'y peut rien : il y a encore et toujours des gens qui ne sont pas contents de la tête qu'ils ont – sans parler du reste. Cela peut être une question de goûts personnels ou à la suite d'une fâcheuse rencontre avec des éléments de décor peu coopératifs. Pour à peu près tout, on a la technologie, on peut le reconstruire (et d'ailleurs, ça coûte souvent trois milliards) : organes, membres, peau, etc. La seule limite reste le cerveau – et encore.

Pour ce qui est de la chirurgie reconstructrice, la technologie la plus couramment utilisée reste le clonage partiel : on utilise le matériel génétique du patient pour recréer ce qui manque. La technique est très fiable, d'autant plus qu'il n'y a (presque) pas de rejet possible ; elle est cependant coûteuse et nécessite des infrastructures médicales de haut niveau. Pour des membres ou des bouts de peau, on utilise plus volontiers la « repousse », c'est-à-dire des accélérateurs de croissance cellulaire directement sur le patient, qui ont le défaut d'œuvrer à vif et donc d'être très douloureux.

Dans de rares cas, on ne peut pas – ou ne veut pas – utiliser les deux

méthodes ci-dessus, on est obligé de recourir à la pose de prothèses biomécaniques. C'est réellement un pis-aller : d'une part, la plupart des cultures de la Sphère voient d'un très mauvais œil le mélange entre vivant et mécanique et une prothèse visible est l'assurance d'une stigmatisation sociale massive ; d'autre part, ce sont des technologies souvent expérimentales (en général, ce sont les militaires qui en font les frais), donc peu fiables.

Ceux qui recherchent le bistouri pour des raisons plus esthétiques seront heureux d'apprendre que, là encore, il n'y a que peu de choses que la chirurgie plastique ne puisse pas faire. Toute la question est : à quel prix ?

En règle générale, la plupart des cultures de la Sphère ont une relation ambiguë avec leur apparence physique. La diversité des formes de sagesse a amené, dans l'absolu, une relativisation des questions de beauté : la plupart des habitants de la Sphère ne se soucient que peu de leurs petits défauts et de ceux de leur voisin. Mais, dans le même temps, cette diversité a eu des effets plus délétères sur une frange de la population, qui s'est brutalement trouvée d'autres standards de beauté exotiques.

Les modifications d'apparence concernent surtout les Terriens ; c'est aussi une des seules cultures à avoir une élite basée sur les médias audiovisuels (télévision, cinéma, théâtre, etc.). Il y a aussi ceux qui essayent de se rapprocher

de canons de beauté officiels : en Fédération des hautes-terres, les corrections esthétiques pour se rapprocher au plus près du standard highlander sont courantes (mais souvent mal vues par le Bureau du Censur, chargé de surveiller la pureté du génotype highlander).

La chirurgie esthétique, si elle est faite avec soin, coûte très cher ; peu de prolétaires peuvent se permettre de passer entre les mains des meilleurs plasticiens (ceux qui ont des revenus qui feraient pâlir une station spatiale de taille moyenne). Mais, la nature et le capitalisme étant bien faits, on trouve une nuée de chirurgiens-tâcheurs, souvent formés sur le tas, dont les tarifs sont moins prohibitifs – mais les résultats plus aléatoires. Comme pour les prothèses, une chirurgie esthétique visible est l'assurance d'une stigmatisation sociale majeure.

En dehors de l'espace terrien, rares sont les cultures qui recourent à des modifications esthétiques définitives ; certains Atlani font effacer leurs traits les plus eyldarin, pour différentes raisons ayant souvent trait au désir de ne pas attirer l'attention, mais c'est un comportement peu courant. Les Siyani utilisent souvent les services de plasticiens, mais c'est pour des raisons presque plus médicales : pour retirer les peaux mortes de leur épiderme qui, avec l'âge, tendent à former comme une carapace écailleuse.

« TONTON MULDER, RACONTE-MOI UNE HISTOIRE ! »

On a souvent considéré la sagesse, qui caractérise toutes les races et espèces douées de raison, comme la capacité à

se poser un grand nombre de questions existentielles, du genre « Pourquoi ? ». Le grand problème des questions exis-

tentielles, c'est qu'elles n'ont pas de réponses – ou en tous cas pas de réponses faciles. C'est ainsi que rentre en jeu la deuxième capacité de la sagesse : l'imagination ; ou « quand on ne connaît pas la réponse, on l'invente ! »

Ainsi sont nés, au cours des siècles, un certain nombre de concepts, d'histoires et de légendes, qui aujourd'hui encore font peur aux petits enfants (ceux qui n'ont pas encore l'âge d'explorer des zombies virtuels au fusil à pompe) et font vendre des tabloïdes.

LA LÉGENDE

Comme mentionné dans le chapitre sur l'Histoire, les Eyldar et les Atlani ont une notion de la réalité historique qui est, au mieux, très fluctuante. En fait l'Histoire (qui pour les Eyldar inclut l'actualité sérieuse) est souvent opposée à la Légende (*Narnia*) ; nombre d'entre eux préférant d'ailleurs la seconde, qui est l'ensemble des histoires, romans, poèmes, rumeurs et anecdotes qui parcourent l'espace eyldarin. Elle aurait été créée par les premiers colons pour qu'y soient consignés tous les rêves des Eyldar et n'a cessé de se développer depuis.

Un chapitre (*tolryng*, pl. *tolrengi*) de la Légende est un de ses éléments. Cela peut être un poème de quelques lignes, jusqu'à une histoire de plusieurs heures. S'il en existe des versions écrites (la plupart des clans et des bibliothèques en ont une version plus ou moins complète et à jour), la Légende elle-même est orale.

La Légende est aussi importante dans la vie d'un Eylda que la télévision dans celle d'un Terrien : elle forme la culture générale eyldarin. C'est le lien qui relie tous les Eyldar : tous en connaissent une partie, certains y ont rajouté un chapitre.

LES CONSPIRATIONS

Pas mal de gens disent que les Conspirations sont aux Terriens ce que la Légende est aux Eyldar, ce qui agace passablement ces derniers. À vrai dire, « Conspiration » est un terme générique pour désigner toutes les théories paranoïaco-paranormales qui traînent dans l'espace terrien (et un peu ailleurs, aussi), les mythes urbains et autres contes de vieille femme.

On y trouve des vieilles légendes terriennes, comme les vampires ou Atlantis, des adaptations bâtarde de légendes atlano-eyldarin, plus tout un tas de nouvelles idées idiotes, surgies depuis les Années d'Ombre. Comme beaucoup d'archives ont disparu pendant cette période, de larges pans de l'histoire ont été réécrits, avec plus ou moins de bonheur.

Par exemple, la plus connue est la « Conspiration du King », qui désigne Elvis Presley comme roi des États-Unis dans le courant du xx^e siècle. Il n'est pas rare, aux USA, de comparer Elvis à Jésus, prêtant au crooner une vie de miracles et une stature messianique ; on trouve parfois des autocollants « *Elvis Saves* » sur les pare-chocs. On a ensuite la « Conspiration siyansk », qui prête aux Siyani les activités les plus diverses et les plus farfelues sur Terre, avant (et après) 2101. Sans parler des « Conspirations CIA », dans lesquelles l'ancienne agence de renseignement nord-américaine serait toujours active, œuvrant dans l'ombre.

Dans une certaine mesure, la Légende eyldarin et les Conspirations terriennes se rejoignent : certaines Légendes, notamment celles qui concernent la Terre ou sa proche banlieue, ont leur équivalent conspirationniste.

ARCANES...

La vie d'Arcaniste n'est pas de tout repos ; les derniers bûchers de l'Inquisition fument encore. Sur Terre, l'imagerie populaire du xx^e siècle et quelques Arcanistes peu scrupuleux ont beaucoup fait pour cette attitude. En règle générale, l'homme de la rue a tendance à se méfier des pouvoirs extrasensoriels.

Copacabana est ouverte aux Arcanes, au point que certains commerçants acceptent même les communications télépathiques. La Confédération européenne et Israël, tout en étant en apparence ouverts, pratiquent une politique de fichage plus ou moins systématique et d'incitation à un contrôle étatique « volontaire » ; en d'autres termes, il y a un « délit de sale cerveau ». Les civilisations atlano-eyldarin et siyansk ont elles eu pas mal de temps pour intégrer les Arcanes dans leur société, sans que ça ne dérange personne.

L'apparition à grande échelle de pouvoirs mentaux dans une société ne se fait pas sans une réponse légale appropriée. En conséquence, le Cepmes a depuis longtemps établi de nombreuses régulations sur le sujet. Principalement, il a défini le terme de « viol de conscience », qui se produit « lorsqu'un individu utilise son esprit pour consulter, modifier ou supplanter celui d'autrui », quel que soit le but. C'est considéré comme un délit grave (i.e. équivalent à un viol physique), en plus des conséquences que cet acte peut entraîner.

La plupart des États de la Sphère ont un ou plusieurs corps de police spécialisés dans la prévention et la neutralisation de psis criminels ; ou alors, les policiers arcanistes sont entraînés à ce genre de choses et intégrés aux services habituels. Ils existe aussi un arsenal

anti-psionique, parmi lesquels les divers dispositifs (sarcophage, casque ou autre) à champ OTTO (« Occupe-Toi de Tes Oignons », en anglais MYOB « *Mind Your Own Business* » ; appellation officieuse ayant depuis longtemps supplantée l'officielle), bloquant ou saturant les pouvoirs psi.

... ET ARCANISTES

Du point de vue social, il existe deux catégories d'Arcanistes : les solitaires ou les groupés ; bon, ce n'est pas très original, ni même vraiment un absolu (un solitaire peut vivre en groupe et un groupé agir en solo), mais ça permet de poser les choses.

Par « solitaire », aussi appelé *psi-loner*, on entend ceux qui n'ont besoin de personne, à pied, à cheval, en dirigeable et, le cas échéant, en Davidley-Arson. Ils préfèrent une vie dangereuse, mais qui leur appartient vraiment et pleinement. Ce sont en général des individualistes farouches, méfiants et discrets.

Les groupés, eux, sont ceux qui ont préféré jouer la sécurité en intégrant une organisation. Cela peut être une structure spécifiquement conçue pour des Arcanistes – la Rose de Mars ou l'Autre voie (entre autres) – ou une autre institution, publique ou privée, pour laquelle le potentiel des Arcanistes représente un atout intéressant.

La plupart des États de la Sphère ont au moins une force spécialisée dans l'usage des Arcanes, quand les Arcanistes ne sont pas directement intégrés dans l'ensemble. En général, les nations terriennes (à part Copacabana et Israël) ont une ou plusieurs unités spécialisées, alors que le reste de la Sphère joue la carte de l'intégration.

Évidemment, devenir groupé, cela veut dire avoir derrière soi une organisation en cas de coup dur. Mais ça ne

signifie que rarement la facilité : la vie de groupe implique règlements z'et lois, ordres, hiérarchie, missions et autres désagréments du même tonneau. La sécurité mise à part, il y a quand même quelques avantages : on peut y trouver de très bons professeurs, on y a accès à beaucoup plus de talents, etc.

DES CHOSES SE PASSENT

En théorie, l'Univers est régi par un certain nombre de lois physiques ennuyeuses, à l'énoncé rébarbatif et aux effets irrémédiables. Dans la pratique, un certain nombre de choses, que ladite physique n'arrive pas à expliquer (les irrécupérables optimistes disent « pas encore »), vient ajouter un peu de fantaisie à cette vision rigide des choses.

Les Arcanes sont un exemple – même s'il existe une tripotée de théories plus ou moins fumeuses sur le sujet. Fées, fantômes, et autres phénomènes surnaturels viennent encore, de temps à autres, troubler la quiétude des honnêtes gens et remplir les poches des éditeurs. Le paranormal a même sa chaîne de télévision : MysteryNetwork.

Bien évidemment, une bonne part des événements paranormaux sont le fait de farceurs à l'habileté variable et de phénomènes naturels mal expliqués ou mal compris ; la quantification de cette part est laissée au bon vouloir du déhemme. Reste... le reste.

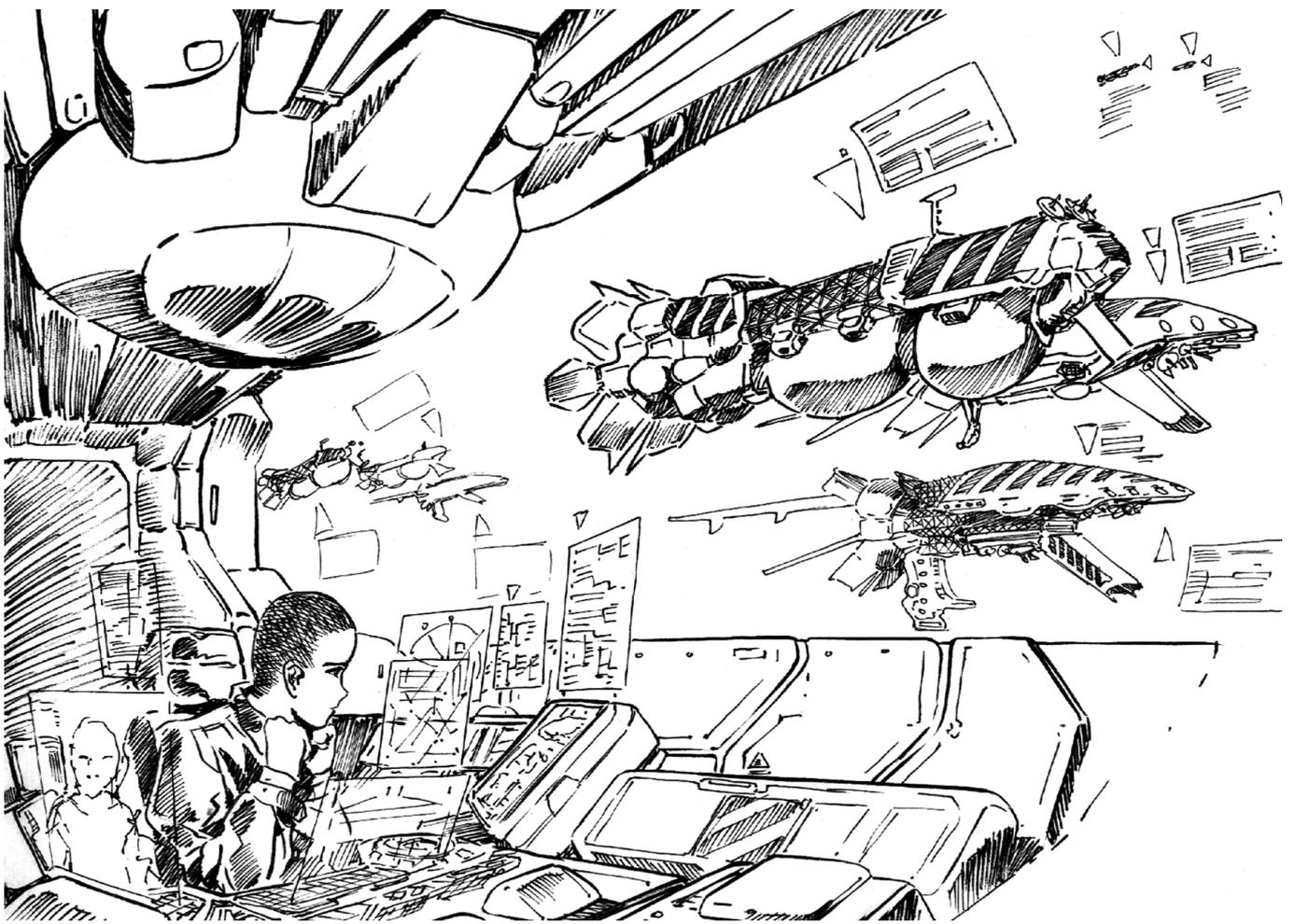
La théorie la plus en vogue sur le Paranormal est celle, dite de « l'Extérieur ». Elle est l'œuvre (collective) de théoriciens des Arcanes, qui pensent que ce qu'on appelle l'hyperespace est en fait une dimension parallèle, qui donne sur – voire qui est – un monde où existent des formes de vie basées sur l'énergie.

Il est vrai que l'hyperespace a des effets surprenants, aléatoires et parfois

dangereux sur les Arcanes, et que les histoires de monstres terrifiants venant manger vaisseaux et spationautes ne sont pas forcément que des histoires pour faire peur aux enfants. On a déjà vu des vaisseaux rentrer au starport avec un bout de carlingue emporté par un coup de dent, ou quelque chose de similaire...

Bien sûr, tous les bien-pensants un peu partout vous le diront : « Le surnaturel, ça n'existe pas ! » Il y aura pourtant toujours quelqu'un pour vous raconter, un soir dans un bar sombre de Copacabana, des histoires de hantise et de fantômes, de morts suspectes, de collisions entre univers parallèles, de prémonitions dérangementes et autres secrets inavouables sur les origines de l'Univers.

Que nous vivions dans un univers infini ou dans une infinité d'univers finis, une chose est sûre : statistiquement, rien n'est impossible.



SYSTÈMES DE JEU

Quels sont les principes de base du système de jeu ? Ce système utilise des **caractéristiques** et des **talents**. On résumera grossièrement en disant que les caractéristiques, c'est l'inné et les talents, l'acquis ; les choses sont un peu moins simples mais on n'est pas là pour causer philosophie.

La première remarque qui viendra à l'esprit du rôliste moyen sera sans doute : « Mais quel archaïsme ! » Le Vieux Routard du jeu de rôle, lui, senti-

ra monter en lui des larmes de nostalgie à la vue d'un système simple, soit, mais qui a fait ses preuves et qui ne nécessite pas une armada de tables ou de formules pour pouvoir être utilisable. Et puis bon, il va falloir vous mettre dans la caboche que j'appartiens à cette catégorie socioprofessionnelle, dite des « ludosaures », à savoir ceux qui ont déjà derrière eux plus de vingt ans de jeux de rôle, et par conséquent quelques automatismes difficiles à perdre.

Il y a trois Qualités et trois Aspects, qui forment les rangs et colonnes d'un tableau, à la croisée desquels se trouvent les caractéristiques proprement dites :

QUALITÉS ET ASPECTS

On pose donc trois « qualités » : l'**Énergie** (c'est moi qui ai raison), la **Résistance** (c'est l'Univers qui a tort) et l'**Adaptation** (je fais partie de l'Univers). Ces qualités se reflètent dans les trois Aspects : **Physique** (le corps et la matière), **Mental** (l'intelligence et le raisonnement) et le **Spirituel** (le domaine de l'âme et du moins rationnel).

Qualités et Aspects vont sur une base de 1 à 10 (maximum théorique : 12) ; les caractéristiques se calculent en additionnant Qualité et Aspect et vont donc de 2 à 24.

ÉCHELLE DE VALEUR

Caractéristiques et talents sont notés sur une base de 20 ; 20 est la limite supérieure humaine, mais, techniquement, rien n'interdit d'aller plus haut.

C'est au déhemme de voir s'il a vraiment envie de gérer des caractéristiques à 24 (ce que je recommande personnellement comme la limite absolue).

VALEURS

Valeur	Caractéristique	Talent
1-4	Bébé, malade, blessé	Le bol du débutant
5-8	Club des Pas-Terribles	Amateur/Apprenti
9-12	Mezzo-mi-moyen	Professionnel débutant
13-16	Talentueux	Professionnel
17-20	Exceptionnel	Maître
21-24	Surdoué. Ou tricheur...	Il a tout inventé

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques sont définies par deux notions : la **Qualité** et l'**Aspect**.

Si on veut bien, la Qualité représente le côté actif et l'Aspect le côté passif. Il

QUALITÉS ET ASPECTS

Qualité/Aspect	Physique	Mental	Spirituel
Énergie	Force	Volonté	Influence
Résistance	Constitution	Perception	Équilibre
Adaptation	Agilité	Intelligence	Intuition

CARACTÉRISTIQUES

Force (FO) • Énergie + Physique

Capacité musculaire pure (et dure). On utilise la Force pour des actions telles que soulever ou casser un objet – par exemple défoncer une porte ou arracher une grille d'égout soudée par la rouille.

Elle détermine la Force d'Attaque naturelle, c'est-à-dire les dégâts de base des attaques avec des armes de contact : en dessous de 5, le perso a une FA naturelle de -2 ; de 5 à 9, FA -1 ; de 10 à 14, +0, de 15 à 19, +1 ; et avec 20 et plus, la FA naturelle est de +2 (voir table).

Force d'Attaque naturelle

Force	FA
1-5	-2
6-9	-1
10-14	+0
15-19	+1
20+	+2

Constitution (CO) • Résistance + Physique

Mesure la capacité à encaisser des chocs physiques, l'endurance et la résistance aux maladies, poisons et autres désagréments. Les jets de Constitution sont souvent utilisés quand un personnage mange des baffes ou quelque chose de pas frais.

Détermine la Force Vitale (les points de vie, quoi), dont on parlera plus loin.

Agilité (AG) • Adaptation + Physique

Souplesse, coordination musculaire et habileté manuelle, ainsi que la rapidité de l'individu. L'agilité est souvent employée pour résoudre des situations qui impliquent la possibilité d'un casage de gueule de grand style, même si on lui préfère le talent **acrobatic** (q.v.).

Volonté (VO) • Énergie + Mental

Détermine la force de l'esprit du personnage, ainsi que la force de sa personnalité. La volonté est fréquemment utilisée pour résister à des suggestions ou des contraintes. En dessous de 9, le personnage est une chiffé molle, manipulée par un peu tout le monde, une ombre ; à moins de 5, on a affaire à un robot ou un zombie (*brains...*).

Perception (PE) • Résistance + Mental

Détermine l'acuité des sens du personnage, ainsi que celle du cerveau qui va avec (rien ne sert d'avoir des informations si on ne sait pas comment les trai-

ter) ; on peut, si on le souhaite, séparer la perception en cinq sens séparés (en réparant PE x 5), mais ce n'est pas nécessaire.

Intelligence (IL) • Adaptation + Mental

Correspond à la vivacité d'esprit, à la mémoire et à la facilité d'assimilation ; mesure aussi l'aptitude à la logique et la capacité de déduction. Une Intelligence de 12 correspond au niveau « fin de scolarité obligatoire » ; un universitaire a une **IL** moyenne de 14.

Influence (IF) • Énergie + Spirituel

Détermine le charisme et la présence du personnage ; en bref, tout ce qui peut agir sur son entourage. Un personnage avec moins de 9 dans cette caractéristique n'arrivera que rarement à se faire prendre au sérieux par le reste du monde, tandis qu'à 17 ou plus, on a affaire à un leader né.

Équilibre (EQ) • Résistance + Spirituel

Résistance de l'esprit à des chocs psychiques ou émotionnels. Un perso avec 9 ou moins d'**EQ** est atteint de pathologie plus ou moins grave ; à moins de 5, c'est la démence totale (des volontaires ?).

Intuition (IT) • Adaptation + Spirituel

L'intuition peut être définie comme une sorte d'intelligence inconsciente,

basée sur des détails qui échappent, faute de temps, à une analyse rationnelle : le courant d'air sur la nuque trahissant la présence de quelqu'un derrière soi, la subtile odeur de gaz au moment d'allumer la lumière, etc. Une forme de sixième sens, quoi. Un faible niveau ne veut pas forcément dire que le personnage n'a jamais d'intuitions – juste qu'elles sont généralement fausses.

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

On utilise deux caractéristiques, Constitution et Agilité, pour déterminer deux autres caractéristiques, utilisées dans certaines circonstances bien précises.

Force vitale (FV) • Constitution

Pour prendre un terme rôlistiquement plus parlant, ce sont les points de vie ; un personnage blessé perd du FV. Tant qu'on reste en positif, ce sont des blessures bénignes, les problèmes commencent à 0 FV et la mort survient à -FV.

Réflexes (RX) • Agilité

C'est la mesure de la rapidité de réaction du personnage ; les réflexes servent à déterminer l'initiative en combat, mais on peut aussi s'en servir comme une caractéristique normale dans certains cas.

TALENTS

Le système des compétences de Tigres Volants est somme toute très simple, si l'on excepte quelques spécialités. À chaque talent est associée une **caractéristique principale** – on parle d'ailleurs de **caractéristique associée** (CA)

– divisée par deux (on arrondit à l'entier supérieur). On ajoute à cette CA un **niveau**, qui va de 1 à 12, ce qui donne le **score** de la compétence.

Ainsi, **CA + niveau = score**.

Quand l'environnement s'en mêle

Il existe deux cas particuliers dans lesquels les actions sont rendues plus compliquées par l'environnement immédiat du personnage : dans l'eau et en gravité faible ou nulle. Dans ce genre de cas, et en cas d'action nécessitant une certaine liberté d'action, on n'utilise pas le niveau du talent utilisé, mais celui du talent **nage** ou **déograv** (selon les cas), s'il est moins élevé que le niveau du talent.

- **Exemple :** Loo-Luna, coincée dans une station spatiale en panne de gravité, se retrouve confrontée à un mercenaire agressif et dégage son *alkivinar*. Son niveau en **armes de contact** est 8, mais, comme elle est en gravité nulle, on utilisera à la place son niveau de **déograv**, qui est de 1 ; sa caractéristique associée étant de 10, cela ramène son score à 11 au lieu de 18. Si elle avait eu 9 en **déograv**, on aurait utilisé le plus bas des deux, à savoir **armes de contact**.

LES TALENTS ACADÉMIQUES

À la base, un talent permet de faire une action ; le niveau académique permet de comprendre le pourquoi et le comment. Par exemple, si le talent **autos** permet de conduire un véhicule automobile routier, sa version académique couvre des rudiments de mécanique (comment ça fonctionne), une bonne connaissance des lois et règlements autour des véhicules de ce type, les choses à savoir à l'achat ou à la vente, un aperçu des modèles célèbres et de l'histoire des moyens de transport individuels, etc.

Quel est l'intérêt d'avoir des talents académiques ? Cela permet d'abord de pouvoir employer un talent pour un autre, avec un malus de 2 ; par exemple, réparer un ordinateur nécessite un jet d'**électronique** ; mais, si on n'a pas **électronique**, on peut utiliser **informatique** -2, pour peu que ce talent soit

en académique. L'autre avantage est de pouvoir transférer des spécialisations, dont on parle juste après.

LES SPÉCIALISATIONS

Les spécialisations sont une forme de sous-talent, qui sert à annuler un niveau de difficulté dans un certain domaine bien précis du talent. Une spécialisation est toujours associée à un talent. Par exemple, pour un talent comme **autos**, une spécialisation peut être « véhicules de *V-Duelling* ».

Une spécialisation annule jusqu'à un malus de 5 ; ça fonctionne un peu comme un bonus de 5, sauf que le bonus ne s'applique que s'il y a un malus équivalent. Les avantages accordés par les spécialisations sont cumulatifs.

- **Exemple :** « Maniak » MacPherson, pilote de *V-Duelling*, possède le talent **autos** avec une spécialisation en **véhicules de V-Duelling**. S'il doit faire un jet simple en **autos**, sans modificateur, la spécialisation ne s'applique pas. Si, dans le cadre d'un combat en arène (ou de toute autre situation de combat automobile) il doit faire **autos** -5, la spécialisation annule le malus et, si c'est **autos** -10, la spécialisation ramène le malus à -5.

Là où ça devient très intéressant, c'est qu'on peut transférer des spécialisations entre talents académiques. En d'autres termes, cela signifie qu'un talent académique peut utiliser une spécialisation qui n'est pas associée à ce talent, pour

peu que l'autre talent auquel elle est associée soit lui aussi en académique.

- **Exemple :** le même perso ayant **autos** avec une spécialisation en « véhicules de *V-Duelling* » peut la transférer vers un talent comme **électronique**, **mécanique**, ou même **marchandage**, s'il a un de ces talents en académique.

Enfin, on peut empiler les spécialisations, c'est-à-dire cumuler les effets de différentes spécialisations, pour peu qu'elles s'appliquent à la circonstance. Cela implique donc d'avoir les bonnes spécialisations, dans des talents utilisables (le talent utilisé ou un autre, en académique, si le talent utilisé est lui-même en académique), et un malus conséquent.

- **Exemple :** MacPherson, toujours lui, a, en plus d'une spécialisation en « véhicules de *V-Duelling* », une autre spécialisation en « manœuvres spectaculaires ». Au cours d'un combat en arène, il tente une manœuvre audacieuse (certains diraient « suicidaire »), qui a un modificateur de -15. Comme les deux spécialisations s'appliquent, le modificateur tombe à -5.

ET SI ON N'A PAS ?

Si on n'a pas le talent approprié, on utilise la CA avec un malus de -2. À moins que le déhemme, dans son infinie bonté, décide d'accorder un bonus substantiel, ou ne permette d'utiliser un autre talent par défaut.

ACTIONS

Une **action** entre en jeu dès l'instant où un personnage tente de faire quelque chose qui peut échouer, qui sort du cadre habituel des actes d'une

vie normale. Ce qui peut être considéré de base comme une action est tout ce qui touche à l'artisanat, à l'art, à l'invention ou la création, mais aussi ce

qui met directement en jeu la vie d'un personnage – bien entendu, le combat est le domaine par excellence où tout ce qui se passe est une action.

RÉSOLURE D'UNE ACTION

À peu près toutes les situations dans **Tigres Volants** se règlent à l'aide de deux systèmes : les **jets sous caractéristiques** et les **jets sous talents**. La seconde méthode s'applique principalement dans le cas d'actions spécifiques, c'est-à-dire le plus souvent quand les talents s'appliquent ; le premier système s'emploie principalement dans le cas d'actions générales, ou qui sont au-delà du champ d'application des talents traditionnels (voire, parfois, en lieu et place d'un talent que le perso n'a pas, même s'il y a d'autres mécanismes pour cela).

La résolution d'une action, appelée **Test** (T) se passe par défaut de la manière suivante : la caractéristique ou le talent qui entrent en compte dans la résolution de l'action en cours fournissent le score du personnage, basé sur 20. Si le résultat d'un d20 est inférieur ou égal au score testé, l'action est réussie.

- **Exemple** : tirer au pistolet. Le tireur a le niveau 13 dans le talent idoine ; le joueur fait un 8 sur le d20, et donc réussit, puisque 8 est inférieur au score du talent.

On abrège le plus souvent un test sous une caractéristique donnée par un **T** suivi de l'abréviation de la caractéristique ; ainsi, un jet sous l'agilité est un **TAG**, un jet sous la constitution un **TCO**, etc. Les tests sous un talent sont eux désignés par le nom du talent en gras.

Ça se complique

Une action peut présenter des difficultés variables selon les conditions où elle va se présenter, et celles dans

laquelle elle va se dérouler. Dans notre exemple précédent, nous n'avons pas pris en compte la distance et la taille de la cible, ni imaginé le cas où il y aurait du brouillard ou un vent soulevant de la poussière. Ces exemples sont quelques-uns des facteurs qui composent la Difficulté d'une action.

Le niveau de Difficulté (Diff) se traduit par un modificateur au score de la caractéristique ou du talent qui va être testé. Selon les conditions, ce modificateur sera un chiffre à soustraire (action plus difficile que la moyenne) ou à ajouter (action plus facile que la moyenne) au score du personnage.

Difficultés

Niveau.....	Test
Presque impossible	-15
Très difficile	-10
Difficile	-5
Standard	0
Facile	+5
Très facile	+10
Trivial	+15

C'est le déhemme qui définit la Diff d'un test, en fonction de l'action entreprise.

- Dans notre **exemple**, notre tireur veut toucher sa cible alors que la nuit est tombée et qu'il n'y a pas d'éclairage. Le déhemme décide que l'action est Difficile, d'où une Diff de -5. Le score du tireur est donc maintenant de $13 - 5 = 8$.

Ces Difficultés sont suffisamment espacées entre elles pour permettre au déhemme fignoleur de créer des modificateurs autres : -3, +12, etc. Évitez les nombres à virgule : ça énerve le joueur moyen (qui a déjà tendance à tilter avec des chiffres plus grands que dix) et ce n'est pas facile à faire avec un d20.

NÉGOCIATIONS...

Admettons qu'un joueur décide d'utiliser un autre talent ou une autre caractéristique que le cas canonique, que faire ? La méthode traditionnelle consiste à dire « Non ! », « Tu ne peux pas » ou, plus mesquinement, faire lancer le dé et dire « Raté » quel que soit le résultat.

Sans aller dans des cas extrêmes (genre, ouvrir une porte hyperspatiale avec la compétence *ikebana*), on peut très bien admettre qu'il est possible de faire peur à un petit cave en prétendant être un flic (**éloquence** ou **comédie**) plutôt qu'en lui collant un calibre sous les naseaux (**persuasion**), voire monnayer ses services (**marchandage**) ou se faire passer pour un « collègue » (**comédie** ou **étiquette**). Tout est, au final, une question de point de vue.

ACTIONS PONCTUELLES, ACTIONS CONTINUES

On différencie des **actions ponctuelles**, qui ne prennent qu'un instant, et des **actions continues**, qui se prolongent.

Faire une action ponctuelle ou continue ne pose en soi pas de problème, mais toute action supplémentaire simultanée se fait avec un malus cumulatif de -5. Si le personnage est engagé dans une action continue et désire tenter une action ponctuelle, les deux actions (ponctuelle et continue) sont à -5. On ne peut pas faire deux actions continues en même temps, ou alors avec des malus réellement monstrueux !

On peut aussi admettre que, dans le cas de certaines actions qui ne nécessitent pas de jet (ouvrir une porte, concentration pour les Arcanes, recharger une arme), au lieu d'un malus, on demandera un Test approprié (**TAG** pour une porte, **TVO** pour la concentration).

- **Exemple** : Un duelliste dans sa voiture qui, tout en conduisant, essaierait de tirer

sur un véhicule ennemi ferait son jet de **conduite** et son jet d'**armes lourdes** à -5.

EXEMPLES D' ACTIONS PONCTUELLES

- Tirer ou taper sur quelqu'un ;
- Esquiver, faire une acrobatie simple (roulé-boulé, plongeon derrière les poubelles, etc.) ;
- Dégainer ou rengainer son arme ;
- Recharger ou désenrayer son arme ;
- Régler un minuteur ou lancer une grenade ;
- Ouvrir une porte non verrouillée...

EXEMPLES D' ACTIONS CONTINUES

- Conduire ou piloter un véhicule ;
- Bidouiller un système de sécurité (alarme, caméras, serrure, détonateur, etc.) ;
- Pirater un système informatique ;
- Soigner un blessé ;
- Réparer un objet ou un véhicule...

RÉUSSITE ET ÉCHECS

Marges

La plupart des résultats des dés sont à utiliser avec discernement : rares sont les actions qui se concluent par un résultat binaire. On utilise donc pour nuancer les résultats les **marges**. La marge (**M**) est la différence entre le résultat du dé et le chiffre à atteindre. On l'appelle **marge de réussite (Mr)** si elle est positive ou nulle, **marge d'échec (Me)** si elle est négative.

Les marges peuvent être utilisées dans la quantification des résultats, sui-

MARGES

Marge de réussite	Marge d'échec	Qualification
	16+	Catastrophe Biblique !
	11-15	Catastrophe majeure
	6-10	Désastre
	1-5	Échec
0		Par les poils des choses
1-5		Réussite moyenne
6-10		Réussite
11-15		Perfection
16+		Miracle !

vant les talents ; par exemple, le tir, où la **Mr** sert à déterminer les dommages, alors que la **Me** donne la distance entre la cible et le point d'impact.

Actions opposées

Dans certains cas, un personnage va tenter une action opposée à l'Action d'un protagoniste : faire un bras de fer, être mêlé à une course-poursuite en voiture, jouer aux échecs, mais aussi faire un concours de tir ou un match de football sont des **actions opposés**.

Une action opposée est avant tout une action : pour chacun des protagonistes, les règles précédentes s'appliquent. Pour comparer les résultats, on va se servir de la Marge et celui qui a la plus grosse gagne – la plus grosse marge de réussite, donc.

Ce système est très synthétique. Il s'applique facilement sur une opposition simple, sans tenir compte des actions qui s'effectuent sur une durée longue – comme une course-poursuite. Ce genre de cas sera abordé plus tard, mais se résout dans l'absolu avec cette règle, le reste est surtout affaire de cinématique, de mise en scène, de roleplay, quoi.

tion artistique ou le décorticage complet des comptes truqués de la Holding International Bank se font en général à plusieurs, et sur de très longs laps de temps. Pour simuler ce genre d'action, on va dire que tout est, au final, une question de fric. En d'autres termes, la caractéristique principale d'un projet est son coût final estimé.

On va ensuite poser la chose suivante : une heure de travail coûte, à la base, le niveau du talent adéquat, en dollars. Si plusieurs talents s'appliquent, on peut prendre en compte le meilleur ou faire une moyenne, au choix ; sur un gros projet, on peut (en théorie) plus facilement utiliser une personne selon sa spécialité. S'il s'agit d'un travail spécialisé (talent en académique, ou avec au moins une spécialisation applicable), le prix double et, si le personnage a les deux (académique et spécialisation), il triple.

- **Donc**, un étudiant avec le niveau 11 en mécanique vaut 11 dollars de l'heure ; 22 s'il a le talent en académique, 33 s'il a aussi une spécialisation applicable.

Il ne reste alors plus qu'à diviser le coût du projet par la somme des valeurs de travail des personnes qui sont actives dessus, afin d'obtenir la durée en heure du projet.

- **Pour exemple**, prenons un professeur de mécanique spatiautonique, qui décide de retaper avec ses étudiants une vieille navette atmosphérique. Travail important, il fait appel à

ACTIONS SUR LE LONG TERME

Jusque-là, nous avons toujours considéré que les Actions se déroulent sur une

échelle de temps réduite. Or, des choses comme la recherche scientifique, la créa-

de nombreuses actions qui seraient difficilement simulables telles quelles. On estime que les réparations de la navette coûtent environ 1 million de dollars. Les étudiants travaillent avec leur professeur en 4 groupes, 1 journée par semaine. Comment cela va se passer ? Admettons que le professeur a le niveau 15 en **mécanique**, en académique et avec une spécialisation en moteur spatiaux (45\$ de l'heure) ; ses étudiants ont des niveaux 11, 12, 12 et 13 dans les talents ad hoc (électronique, mécanique, etc.), pour un total de 93\$ de l'heure, soit 744\$ de la journée (de huit heures). Autant dire que, pour arriver à 1'000'000\$, ils ne sont pas couchés !

QUE FERAIT MCGYVER ?

Il faut néanmoins tenir compte de l'environnement. La base, c'est d'avoir accès à des outils standards et aux pièces détachées idoines ; bref, travailler dans de bonnes conditions. Si on a accès à un bon atelier ou laboratoire, on peut facilement doubler ce rendement, voire le tripler si on est à la pointe de ce qui se fait ; par contre, travailler avec du matériel rudimentaire le diminue de moitié, voire des trois quarts s'il n'y a rien.

Les étudiants travaillant dans un cadre académique pourront probablement compter sur des ateliers bien achalandés en outillage et en pièces détachées. On peut donc tripler leur rendement, soit 2207\$ par semaine. Il leur faudra cependant pas loin de 500 semaines – donc grosso modo dix ans – pour arriver à leurs fins.

T'AS PAS LE NIVEAU...

Ne nous enthousiasmons pas ! Le manœuvre moyen ne va pas arriver à reconstruire une *Battlestar* dans son jardin, même s'il y passe cinquante ans ! Certaines tâches complexes requièrent plus que du temps et de l'argent, il faut aussi savoir ce que l'on fait. Ainsi, le dé-

hemme peut décider qu'un projet particulièrement complexe requiert un niveau minimum de 12, 15 ou même plus pour que l'on puisse compter les heures. On peut admettre que, sur un projet complexe, quelqu'un avec un niveau inférieur peut travailler, mais à la moitié de son niveau, et seulement s'il est supervisé par quelqu'un avec un niveau suffisant.

Projet simple (5) : cabane dans les bois, réparer un vélo

Projet standard (10) : recherche académique, réparer une voiture ou un avion

Projet difficile (15) : réparer un vaisseau spatial, recherche scientifique de premier plan

Projet : Impossible ! (20) : recherche fondamentale dont même l'énoncé est incompréhensible

T'AS PAS LES MOYENS...

De même, en admettant le niveau, un projet complexe nécessitera une mise de fond conséquente. Là encore, le déhemme peut décider de « taxer » chaque heure de travail, à hauteur de 1-1000\$, pour tenir compte des pièces et du matériel utilisé ou de la location de services spécialisés.

Gratos (0\$) : le projet peut être réalisé avec les moyens du bord

Pas cher (1\$) : nécessite quelques pièces et des éléments faciles à trouver

Raisonné (10\$) : requiert pas mal de pièces et des éléments courants

Cher (100\$) : nécessite des composants peu courants ou complexes

Prohibitif (1000\$) : « savez-vous où je peux trouver cinq kilos de Californium ? »

Cela dit, ceux qui ont du fric à jeter par la fenêtre peuvent aussi accélérer le développement d'un projet, en rajoutant jusqu'à 50% de la valeur totale du projet en cash ; il est possible de dépenser plus, mais ça n'aura aucun effet sur la vitesse de dévelop-

pement (mais un investissement dans un labo performant peut par contre aider). En ce cas, soustraire simplement le montant investi de la valeur totale du projet.

ENCORE PLUS DE LIMITATIONS

Le système est simple, mais il a ses limites ; par exemple, le fait que deux personnages de niveau 10 vont abattre autant de boulot qu'un personnage de niveau 20. La méthode, dite des « hordes mongoles » (qui consiste à rajouter toujours plus de main d'œuvre pour terminer un projet dans les temps), a une certaine réputation pour donner des résultats désastreux.

On peut poser par exemple que, par groupe de 5 personnes travaillant sur un projet donné, il faut un « chef de projet », à savoir quelqu'un qui a un bon niveau de **tactique** ou de **gestion** ; ce niveau servira de « limite » aux talents des personnes sous ses ordres : sur le long terme, la productivité de base des travailleurs (sans académique ou spécialisation) ne peut être plus élevée que le niveau de **tactique** ou de **gestion** du chef de projet (+5 s'il a une spécialisation ad hoc).

Ça fonctionne aussi à l'échelon supérieur : à partir de cinq chefs, il faut un « super-chef » ; à partir de cinq super-chefs, un « hyper-chef », etc. Les superlatifs suivants sont laissés à l'appréciation du déhemme, mais, arrivé à cinq hyper-chefs, on parle d'un projet à 150 personnes...

Sans chef, les ouvriers travaillent à la moitié de leur potentiel – et c'est cumulatif : un quart sans super-chef, un huitième sans hyper-chef... À noter que, si le chef est vraiment nul et les travailleurs vraiment bons, ces derniers travailleront sans doute mieux sans.

- **Exemple** : comme il y a cinq personnes qui travaillent sur le projet, le professeur doit aussi agir comme un chef de projet. Seulement, il n'a que le niveau 12 en ges-

tion, ce qui fait que l'étudiant de niveau 13 et les compétences du professeur lui-même sont ramenés à l'efficacité de gestionnaire de

ce dernier. Au final, le groupe a donc les niveaux 11, 12, 12, 12 et 12 (+ académique et spécialisation) ; le total est de 83\$ par heure.

c'est le joueur qui décide de transformer une réussite en un échec ou un échec en catastrophe majeure. Cela peut aussi venir du déhemme, qui décide qu'une crasse « aléatoire » tombe sur un joueur ou qui part du principe qu'une action réussie par le personnage est en fait ratée.

Le déhemme peut aussi accorder une bonne nouvelle parce qu'il vient de piquer le dernier brownie chocolat noir/amande, mais une mauvaise nouvelle doit réellement être une mauvaise nouvelle ; pas la peine de transformer un jet de drague sur la plage précédemment mentionné en râteau du siècle s'il n'y a aucune autre conséquence qu'un ego malmené. Sans conséquences importantes sur le jeu, ce n'est pas une mauvaise nouvelle.

Un déhemme gentil (qu'on le pende !) peut aussi décider d'offrir une bonne nouvelle à un personnage, afin de lui éviter une fin atroce ou pour faire avancer le scénario, à charge de revanche de lui servir une crasse majeure un peu plus tard.

Un personnage ne peut avoir plus d'une bonne nouvelle en stock, sauf option ad hoc.

UTILISER LES BONNES NOUVELLES

Une bonne nouvelle peut s'utiliser de façon purement mécanique : elle transforme un échec en réussite par les poils et une réussite en réussite critique ; elle peut aussi provoquer un échec critique chez l'adversaire ou transformer une de ses réussites en échec.

On peut aussi s'en servir pour modifier le scénario : le personnage en fuite qui trouve un taxi providentiel dans un quartier glauque à des heures improbables, la balle de foin qui amortit une chute de douze étages, le pistolet abandonné ou le gardien qui oublie les clés sur la porte de la cellule, ce sont des exemples de bonne nouvelle.

NIVEAUX DE FATIGUE

Chaque personnage a quatre niveaux de fatigue (NF), qui représentent l'état de fraîcheur physique du personnage et vont de 0 (pleine forme) à 3 (épuisé).

USAGE

Ces NF servent principalement pour les Arcanes et les combats (q.v.). On peut aussi « prendre » volontairement un NF pour gagner un bonus de 5 pour une (et une seule) action donnée ; une action est définie ici comme un jet de dé.

Le revers de la médaille est que, par NF, le personnage a un malus de 5 à toutes ses actions, jusqu'à récupération. Ainsi, si un personnage a 3 NF, tous ses jets de dés sont à -15 ; oui, ça fait mal, c'est aussi ce que veut dire « épuisé ».

L'utilisation volontaire des NF doit cependant répondre à deux critères :

il faut d'une part que l'action soit importante et, d'autre part, qu'il y ait un risque : on ne peut pas prendre un NF pour une tentative de drague sur la plage ou pour une action isolée (où il sera possible ensuite de se reposer, quelle que soit l'issue),

RÉCUPÉRATION

La vitesse de récupération dépend du nombre de NF, mais ce n'est pas linéaire. Le premier NF (la bonne vieille décharge d'adrénaline) se récupère assez vite, genre cinq minutes de repos, le deuxième nécessite au moins une ou deux heures, le troisième une bonne nuit de sommeil.

C'est du « tout ou rien » : après deux heures de repos, on récupère non seulement un NF de 2, mais aussi le NF 1 – mais pas avant.

BONNE NOUVELLE, MAUVAISE NOUVELLE

Scoop : l'univers a un sens de l'humour – celui de Tigres Volants, tout au moins. La Loi de Murphy est formelle : des choses se passent. Parfois, c'est une bonne nouvelle, parfois pas.

La bonne nouvelle n'a pas de rapport avec des biscuits chocolatés (quoique) ni avec les religions monothéistes (quoique) ; dans le cas présent, c'est un petit bonus accordé aux joueurs poissards et/ou aventureux.

Bonnes et mauvaises nouvelles se doivent d'être accompagnées par un descriptif adéquat ; cela doit être amusant.

GAGNER DES BONNES NOUVELLES

La bonne nouvelle répond à une mauvaise nouvelle. Ce qui fait une mauvaise nouvelle dépend du déhemme et du joueur. À la base, la mauvaise nouvelle,

On peut aussi admettre qu'une bonne nouvelle peut annuler une mauvaise nouvelle, et vice-versa ; évidemment, ce genre de blagues peut durer longtemps, c'est pourquoi je recommande de limiter l'échange à une seule nouvelle de part et d'autre. Ou pas.

Les personnages qui ont des options de **chance** (voir **Création de personnage**) peuvent avoir – et utiliser – plus d'une bonne nouvelle.

Une bonne nouvelle peut sauver la vie d'un personnage dans des circonstances normales (la balle fatale a touché le téléphone portable).

Deux bonnes nouvelles correspondent à un coup de chance majeur (survivre à une chute d'avion, gagner à la loterie).

Trois bonnes nouvelles atteignent le niveau d'une coïncidence cosmique, laissant supposer l'existence d'un Générateur d'improbabilité infinie dans le voisinage (survivre à une chute dans la lave, une météorite tombe sur le méchant).

RELATIONS EXOTIQUES

Les autres, c'est vraiment pas des gens comme nous ! À preuve : ils ne font pas les choses pareil.

L'univers de Tigres Volants est multiculturel ; une société globale galactique, pour peu qu'elle soit même faisable, est loin d'être en vue.

Par exemple, à l'heure où l'on fabrique déjà des meubles de salle de bains qui ressemblent à des ordinateurs – à moins que ce ne soit le contraire – on a déjà une vague idée de ce qui peut arriver avec des cultures qui ont des idées radicalement différentes des nôtres, par exemple sur le design (voir **Carnets de civilisation** sur ce sujet). Mais le problème est plus général.

MOI J'AIME PAS LES BONNES NOUVELLES...

Si on n'a pas envie d'utiliser les bonnes et mauvaises nouvelles, on a aussi la possibilité de laisser le hasard décider – en d'autres termes, de jouer avec les réussites et échecs critiques. Un 20 sur un test est un **échec critique**, c'est-à-dire une action spectaculairement ratée ; à l'opposé, un 1 est une **réussite critique**.

Une réussite critique indique que l'action est réussie – et s'accompagne d'une performance exceptionnelle et inattendue. Un échec critique signifie que tout se passe mal : les choses cassent, les événements se déroulent de la pire manière possible ; l'action est un échec dramatique et spectaculaire.

Un compromis entre les deux méthodes consiste à dire qu'en cas de 20, le joueur peut décider de prendre un échec critique et la bonne nouvelle qui va avec.

NIVEAUX DE CULTURE

On considère, de façon très synthétique, qu'il existe trois niveaux : racial, culturel et ethnique.

Le niveau racial comporte trois catégories : les Siyani, les Talvarids et les Anthropomorphes (cf. **Cultures**). C'est le niveau où les différences sont les plus frappantes, tant pour la morphologie que pour le mode de vie. Les conséquences d'une incompréhension sont potentiellement dramatiques : le mauvais choix d'un aliment peut causer un empoisonnement, une attitude banale peut être interprétée comme une agression.

Chaque race comporte plusieurs niveaux culturels ; à ce niveau, les différences

physiques sont moins marquées et il y a quelques bases communes, mais habitudes, comportements et philosophies peuvent énormément diverger. Pour les Anthropomorphes, on distingue les Terriens, la culture atlano-cyldarin, les Karlan, plus éventuellement les cultures stellaires. Les Siyani ont les Snivels, qui forment une culture différente, mais aussi des cultures itinérantes, par opposition aux sédentaires. Les Talvarids ont eux une culture suffisamment unifiée pour que ce niveau soit considéré comme unique.

Enfin, au sein de chaque culture, on trouve un certain nombre de particularismes, dits « ethniques », mais qui sont le plus souvent nationaux, voire régionaux. Ce sont des comportements différents, des formules de langage et des coutumes spécifiques ; les points communs sont objectivement plus nombreux que les différences (tout le problème vient des individus qui manquent d'objectivité sur ce sujet). Chez les Terriens, Américains, Européens et Highlanders forment trois cultures distinctes ; chez les Atlani, il y a les cultures des Lignes et celles de la Frontière, etc.

On peut rajouter un quatrième niveau, celui des particularismes locaux : ce qui fait qu'en Suisse, on dit « septante » au lieu de « soixantedix » et qu'on prend la panosse et la benzine pour aller poutzer les catelles ou qu'une voiture québécoise s'appelle un « char ». Mais c'est plus un aspect folklorique que réellement important.

LA VIE DANS LE VILLAGE GLOBAL

L'idée est ici de simuler les problèmes potentiels que les personnages risquent de rencontrer en dehors de leurs petites sphères culturelles bien douillettes, quand ils viennent faire les guignols dans le Grand Monde. On n'est pas obligé non

plus d'en faire tout un fromage ; comme toute règle de jeu de rôle qui se respecte, celle-ci a tendance à alourdir le déroulement de la partie. Il est donc conseiller d'en user avec modération : une ou deux fois par circonstance spéciale suffit.

Lorsqu'un personnage se retrouve en contact avec une culture qui lui est étrangère, tous ses jets d'interaction avec cette culture (ce qui peut être aussi bien une activité sociale que tenter de comprendre l'interface utilisateur d'une machine ou manger quelque chose de non légal au restaurant) sont assortis d'un malus qui dépend du niveau auquel se situe la différence culturelle :

On décalera d'un cran vers le haut dans le cas d'une **société traditionnelle**, qui reste farouchement repliée sur ses coutumes ; par exemple, un clan atalen sur un coin reculé de Listant, ou une Guilde siyansk mineure perdue sur une station extérieure. De même, on peut décaler d'un cran vers le bas dans le cas d'une **société cosmopolite** ; par exemple, n'importe quelle grande ville

ou un habitat stellaire situé sur un grand axe de communication.

Difficultés culturelles

Niveau.....Malus	
Niveau racial	-10
Niveau culturel	-5
Niveau ethnique	-2
Niveau local.....	-1

NOTE

Ces deux options se trouvent dans la **Création de personnage**, de même que la notion d'**Anachronisme**, c'est-à-dire de personnage venant d'un milieu technologique différent, et qui fonctionne de la même manière.

On peut aussi admettre que la notion de culture existe aussi entre différents **niveaux sociaux**, mais de façon moins forte : deux ou trois niveaux sociaux de différence équivalent au niveau ethnique (-2), quatre ou plus au niveau culturel (-5).

même catégorie. Un simple piéton aura beaucoup de difficultés à endommager un gros bâtiment, alors qu'un gros véhicule pourra se débarrasser facilement d'engins de catégorie plus faible.

Les catégories vont, en théorie, de 0 à 7 ; ce n'est pas une limite absolue, comme ça représente déjà un facteur dix millions, on va peut-être se limiter à cela pour le moment. Dans le cas des véhicules et des animaux, c'est une fonction du poids (maximum) ; pour les bâtiments, c'est plus généralement une question de taille. En règle générale, d'une catégorie à l'autre, on a un facteur dix : la catégorie 2 désigne quelque chose de dix fois plus gros que la catégorie 1.

Les différents chapitres (principalement **Combat** et **Véhicules**) reviendront plus en détail sur cette notion ; il faut juste se rappeler que tout ce qui concerne les personnages est, par défaut, de catégorie 0.

Note : la notion de catégorie est aussi utilisée, d'une certaine manière, pour d'autres notions, telles que les explosions, les niveaux d'information, les contacts ou les classes d'arme.

ÉCHELLE DE TAILLE : LES CATÉGORIES

Dans Tigres Volants, l'action se déroule principalement à l'échelle humaine – ou, à tout le moins anthropomorphe. À partir du moment où on commence à parler d'interactions avec des véhicules ou des bâtiments, dans leur ensemble, ou même de gros animaux, on change d'échelle. Ici, cette notion d'échelle est appelée **catégorie**, ou « facteur de taille ». En gros, plus quelque chose est gros (et lourd), plus il a un facteur de taille élevé.

La théorie derrière cette notion est que, de base, une action n'est vrai-

ment indécise (et donc nécessite un jet de dés) que si les intervenants sont de

EXEMPLES DE CATÉGORIE

Catégorie	Véhicule	Bâtiment
0	Piéton, moto	Petite cabane
1	Voiture, hors-bord	Cabane de chantier, très petite maison
2	Camion, avion de chasse	Pavillon de banlieue
3	Avion de ligne, camion transcontinental, navette stellaire	Grande villa, petit immeuble
4	Yacht, destroyer stellaire	Immeuble d'habitation, petite usine
5	Petit cargo stellaire, croiseur léger	Grand immeuble, centre commercial, grande usine
6	Croiseur lourd, paquebot stellaire, pétrolier	Arcologie, complexe industriel, petit village
7	<i>Battlestar</i> , supercargo	Petite ville



CRÉATION DE PERSONNAGES

Avant de pouvoir s'aventurer dans cet univers de tarés, les joueurs sont cordialement invités à créer (au moins) un personnage ; pour ceux qui n'aiment pas ça, les dominos sont très bien aussi.

Comme dans la plupart des jeux de rôle que je connais, un perso de Tigres Volants n'est rien de plus qu'un amalgame plutôt abstrait de chiffres, de formules mathématiques appliquées et de noms exotiques (quoique certains systèmes pri-

vilégient l'utilisation immodérée de noms exotiques pour pallier l'absence de mathématiques). Il ne tient qu'aux joueurs de transformer ce foutoir en quelque chose d'un peu plus transcendant.

RÉCAPITULONS

Un exemple de création de personnage avec la méthode simple est présenté à la page 215.

- **Exemple :** en choisissant comme culture « talvarid » et comme environnement « nature », Gregory Smirnoff se retrouve avec le niveau 12 en Survie. Il ramène alors son niveau de Survie à 10 et reporte le surplus de deux points sur les 15# de son bonus racial, pour un total de 17#.

LA MÉTHODE COMPLEXE

La création de personnage par étapes, décrite dans ce chapitre, est rapide, mais dirigiste. Ceux qui n'aiment pas le préemballé peuvent toujours ignorer les étapes, prendre un potentiel de 400# et de tout acheter avec ça :

- **Aspects et Qualités :** chaque point coûte 6#.
- **Caractéristiques :** un point supplémentaire coûte 2#.
- **Talents :** un niveau coûte 1#. Un talent académique coûte 5#, une spécialisation 3#. Les Arcanes coûtent le double des talents conventionnels, y compris les spécialisations ou le passage en académique.
- **Niveau social et Options :** coûts variables ; voir un peu plus loin dans ce chapitre.

LE MATIN DU SIXIÈME JOUR

Un personnage se crée de deux façons différentes : par la méthode simple, décrite plus loin, ou par la méthode complexe, expliquée en encadré. Les deux méthodes sont équivalentes : dans les deux cas, on utilise des **points de création** (abrégiés # ; 400# pour un personnage débutant) ; la méthode simple rajoute juste une sorte d'interface sur la méthode complexe.

Pour des joueurs commençant dans l'univers, je préconise d'utiliser la méthode simple. Elle se déroule en cinq étapes :

1. **Profil.** Le joueur détermine ses caractéristiques de base.
2. **Bonus raciaux.** La « race » du personnage influe aussi sur les caractéristiques et apporte des options.
3. **Culture.** La culture dans laquelle le personnage a été élevé.
4. **Environnement.** Le milieu dans lequel le personnage a vécu.

5. Carrières. L'éducation professionnelle du personnage.

À chaque étape, le joueur choisit l'option, ou les options, qui conviennent le mieux à son personnage.

On peut aussi faire du panachage : utiliser partiellement la méthode par étapes en complétant avec des points, ou en remplaçant certaines des options des étapes par d'autres, de son choix, du même coût. Le coût de chaque étape est indiqué, en référence, dans le paragraphe idoine.

À la création, **la seule règle est de ne pas dépasser 10 dans les Aspects, Qualités et Niveaux des talents, ni de dépasser 20 dans les Caractéristiques et Scores totaux des talents.** S'il y a dépassement, le surplus de points se reporte dans les points à répartir (voir étape 2) ; soyons flexibles, il paraît que c'est tendance.

ENCORE PLUS RAPIDE ?

Si vous êtes du genre pressé ou que choisir vous ennuie (ou alors, que vous ne savez pas ce que vous voulez), rien ne vous empêche de tirer tout ou partie des étapes aux dés – et, éventuellement, d'en ignorer les résultats.

CONCEPT

Il existe une sixième étape, qui techniquement est la première : le concept initial du personnage. Il peut être aussi simple que « je veux faire un pilote » ou aussi complexe que la vie et l'œuvre d'un pilote d'hovercrafts Rowaan du RPF, de sa naissance dans les bas-fonds clandestins du Caire à son engagement militaire récent en FEF. Il est déconseillé de se lancer dans la création de personnage sans avoir au moins un début de concept.

1. PROFIL

La première étape consiste à déterminer les Aspects et Qualités du personnage. Le joueur répartit 5, 7 et 9 entre les trois Aspects et fait de même avec les trois Qualités.

Il choisit ensuite trois **traits**, qui sont autant de bonus de 1 dans une Qualité ou un Aspect donné. Rappel : le maximum initial d'une Qualité ou d'un Aspect est de 10.

Le profil coûte 270#.

2. BONUS RACIAUX

C'est ici que le personnage choisit la « race » de son personnage. Les points de création à répartir peuvent être utilisés où on veut, tant que la règle des limites (voir plus haut) est respectée ; pour plus de détails, voir le point 6.

Chaque bonus racial coûte 30#.

Humain

L'être humain de base ; il peut être originaire de la Terre, d'une des colonies terriennes, ou de certains mondes atlano-eyldarin (en FEF, notamment). Du point de vue du jeu, c'est un peu le référentiel, il n'a donc pas d'avantage ou de défaut.

30# à répartir

Cultures recommandées : highlander, nord-américain, européen, Copacabana

Humain highlander

Humain de type highlander, que ce soit un modèle muni des certificats génétiques de la Fédération ou toute autre forme d'humain « supérieur ».

Caractéristiques supérieures : CO, PE et EQ +1

Résistance : maladies +5

Apparence remarquable

20# à répartir

Cultures recommandées : highlander, nord-américain, européen, Copacabana

Humain alphan

Désigne plus particulièrement les humains touchés par la « mutation alpha » et donc dotés d'une stature frêle mais de pouvoirs mentaux.

Caractéristiques supérieures : VO +2, EQ +1

Particularité mineure (cheveux blancs)

Arcaniste

15# à répartir

Cultures recommandées : Copacabana, européen

Humain rowaan

Assez clairement, il s'agit ici des mutants humains de type Rowaan, à tête de chien. S'il existe plusieurs variations dans les types de têtes de chien, les modificateurs restent les mêmes.

Caractéristiques supérieures : CO +2

Indestructible

Nyctalopie partielle

Spécialisation globale : As (terrestre ou aérien ; combat)

Particularité majeure : tête de chien

8# à répartir

Cultures recommandées : mercenaire, nord-américain, européen, Copacabana

Eylda

Cet archétype s'applique aux Eyldar, mais aussi aux hybrides *Ataneyldar* (Humain-Eylda), voire *Dagorhini* (Eylda-Karlan).

On notera que les talents d'Arcane ne viennent pas avec l'avantage Arcaniste et sont considérés comme « Arcanes intuitives » (voir le chapitre Arcanes, et plus précisément l'encadré « Arcanes eyldarin »).

Caractéristiques supérieures : AG +2

Nyctalopie partielle

Apparence supérieure

Éveil/Création +3, Éveil/Perception +2

11# à répartir

Cultures recommandées : eyldarin, atalen, stellaire

Atalen

Si on se base sur un concept purement biologique, un « Atalen » est un humain qui a une hérédité eyldarin marquée. On peut donc considérer que c'est assez générique pour englober plus que les ressortissants des Ligues ou de FEF.

Caractéristiques supérieures : AG et IF +1

Apparence remarquable

25# à répartir

Cultures recommandées : eyldarin, atalen, stellaire

Karlan wrisjandri

Les Karlan wrisjandri sont les descendants des tribus sédentaires, l'épine dorsale du Haut-commandement ; ce qui ne veut pas forcément dire qu'ils

y ont été élevés : on en trouve un petit nombre ailleurs dans la Sphère.

Caractéristiques supérieures : AG et CO +1
Résistance : chaleur +5
Sang-froid : militaire +5
20# à répartir

Cultures recommandées : karlan, highlander

Karlan hjandri

Représentant les tribus karlan nomades, les Hjändri présentent quelques différences physiques notables d'avec les Wrisjändri. On en trouve, hors espace karlan, dans les territoires siyansk, sur quelques planètes eyldarin, ainsi que chez les mercenaires.

Caractéristiques supérieures : AG, CO et IT +1
Résistance physique : chaleur +5
Ambidextrie
Illettrisme
23# à répartir

Cultures recommandées : karlan hjändri, eyldarin, mercenaire

Karlan ark'hepta

Les Ark'hepta sont eux aussi différents des Wrisjändri ; par certains côtés, ils sont très proches de Hjändri, mais dans les faits, ce sont surtout le résultat de bricolages génétiques. Il est très rare d'en trouver ailleurs que dans le Haut-commandement.

Caractéristiques supérieures : VO et IF +1
Résistance physique : chaleur +5
Spécialisation globale : Charismatique (militaires)
13# à répartir

Cultures recommandées : karlan

Talvarid

Les talvarids ne sont pas un grand peuple, en population ; il n'existe donc que peu de variantes physiques ; tous les Talvarids sont plus ou moins sur ce même modèle.

Caractéristiques supérieures : FO et CO +2, AG +1
Nyctalopie
Indestructible
Analphabétisme
15# à répartir

Cultures recommandées : talvarid, mercenaire

Siyani

Les Siyani sont eux aussi une race remarquablement stable ; mis à part les Snivels, on ne leur connaît pas de variante majeure.

Caractéristiques supérieures : CO, IL et IF +1
Résistance physique : poisons +5
Spécialisation globale : Charismatique (commerce)
11# à répartir

Cultures recommandées : Siyani, stellaire

Snivel

À la base, le Snivel est un Siyani victime d'un accident de clonage. Il est atteint de rachitisme, mais ses capacités mentales sont remarquablement développées.

Caractéristiques supérieures : IF et VO +1, IL +2
Particularité majeure (rachitisme)
Spécialisation globale : Génie (Connaissances : administration) ou Expert (Social : administration)
17# à répartir

Cultures recommandées : Siyani

3. CULTURE

La « culture » du personnage, son environnement social ; elle est indépendante de la race choisie précédemment : il est possible d'avoir un Highlander de culture eyldarin ou un Talvarid élevé aux NAUS (bon, bien sûr, il y a des limites, mais c'est un bon exercice pour l'histoire du personnage). Ce sont principalement des groupes de talents, mais aussi quelques avantages et défauts sociaux.

Une culture coûte 30#.

Highlander

Originaire de la Fédération des hautes-terres et/ou ayant fait une grande partie de ses humanités dans ces parages. L'enseignement y fait la part belle aux sports et aux talents martiaux.

Armes de tir +6, armes naturelles +4
Nage, escalade, déograv ou acrobatie +6 ; un autre de ces talents à +4
Anglais (galactique) +6, une langue locale (xinhua, espagnol latino, swahili unifié, arabe, etc.) +4

Environnements recommandés : urbain, suburbain, rural

Nord-américain

Les ressortissants des NAUS ont à vivre dans un environnement où les armes automatiques sont la norme et où on se déplace dans des véhicules ayant pas mal de points communs avec des chars d'assaut. C'est aussi le règne des ghettos ethniques et linguistiques.

Armes de tir +4, armes lourdes +4, esquive +4
Auto ou moto +6 ; un autre talent de Pilotage +2
Anglais (américain) +4, anglais (galactique) +4, une autre langue locale (français, espagnol, russe, chinois, etc.) +2

Environnements recommandés : urbain, suburbain, rural

Européen

Il est difficile de scotcher la substantifique moelle d'un Européen : il y a beaucoup de particularismes locaux. Les éléments ci-dessous sont une sorte de fonds commun, avec une emphase sur les talents intellectuels.

Histoire, géographie ou gestion +6 ; une autre de ces talents à +4

Une langue locale (français, neudeutsch, anglais européen, espagnol latino, italien, slave unifié, etc) +4, anglais (galactique ou européen) +4, une autre langue locale +2.

Un talent Communication +4, bureaucratie +4, un autre talent Social +2

Environnements recommandés : urbain, suburbain, rural

Copacabana

Cette option est conçue principalement pour les personnages originaires de la Ville libre de Copacabana, mais on peut aussi facilement l'adapter à d'autres grandes métropoles multiculturelles (Fantir, Ardanya) en changeant les langages ou, en omettant l'avantage **cosmopolite**, à d'autres endroits en Amérique latine ou dans les Caraïbes.

Nage, escalade ou acrobatie +6 ; un autre de ces talents à +4

Copacajun +5, anglais (galactique) +3, une autre langue locale (espagnol latino, swahili unifié, eyldarin, etc.) +2

Cosmopolite

Environnements recommandés : urbain, suburbain

Eyldarin

Personnage originaire d'une des douze planètes eyldarin – à part peut-

être Ardanya, où la culture est un peu différente (prendre plutôt Copacabana en adaptant) ou de certains mondes indépendants ou de la Frontière.

Nage +5, un autre talent d'Agilité +4

Artisanat, confection ou joaillerie +4 ; un autre de ces talents +2

Un talent Artistique à +4

Eyldarin +6, anglais (galactique) +4

Petite famille (Importance 1)

Environnements recommandés : suburbain, rural, nature

Atalen

Comme précédemment, mais pour les personnages originaires des planètes des Liges atlani et certains mondes indépendants ou de la Frontière.

Nage, escalade ou équitation +4, un autre de ces talents à +2

Un talent Artisanat ou Artistique à +4 ; un autre à +2

Atalen +4, anglais (galactique) +4, eyldarin ou siyaner +2

Armes de tir, armes de jet, esquive, armes de contact ou armes naturelles +4 ; un autre de ces talents à +3

Petite famille (Importance 1)

Environnements recommandés : urbain, suburbain, rural

Culture stellaire

Désigne principalement les clans stellaires eyldarin ou atlani, mais peut aisément s'adapter à toute personne ayant vécu une grande partie de sa vie dans un vaisseau ou une station spatiale. Peut aussi s'appliquer à quelques mondes indépendants.

S'il s'agit d'une station spatiale connue et/ou passante (Thirteen Stars, Alenia), on peut changer l'Adaptation aux changements de gravité et cinq bonus aux talents par l'avantage Cosmopolite.

Subluminaire ou astrologation +6

Déograv +6 ; acrobatie, ou escalade +3

Adaptation majeure aux changements de gravité

Une langue à +6, une autre à +4

Environnements recommandés : urbain, globe-trotter, nomade

Karlan

Pour les Karlan wrisjandri ou arkhepta du Haut-commandement. C'est un peu l'entraînement de base : baston, baston et baston !

Devoir (Travail) : protéger l'Espace sacré

Armes de tir +6, armes de jet ou armes lourdes +4 ; armes de contact, armes naturelles ou esquive +2

Escalade, acrobatie ou déograv +6 ; un autre de ces talents à +4

Tactique +3, bureaucratie +2

Ra'kharist +6, anglais (galactique) +2

Environnements recommandés : urbain, suburbain, globe-trotter, nomade

Karlan hjandri

Le pendant basse technologie de la culture karlan traditionnelle, plus axé sur la survie.

Armes naturelles, armes de contact, armes de jet, ou esquive +6 ; deux autres de ces talents à +3

Équitation, discrétion, acrobatie ou escalade +7 ; un autre de ces talents à +5, un troisième à +3

Survie +6, orientation +4

Anachronisme : primitif

Pauvre

Ra'kharist +6, anglais (galactique) +2

Environnements recommandés : rural, nature, nomade

Siyani

Dans le cas présent, c'est l'archétype du marchand négociateur interstellaire ; ce n'est pas forcément unique aux Siyani, d'ailleurs.

Étiquette, survie urbaine, bureaucratie ou information +4 ; un autre de ces talents à +3, un troisième à +2

Marchandage +4

Siyaner +4, un autre langage à +3

Bourgeois

Petite guilde (Importance 2)

Environnements recommandés : urbain, suburbain, globe-trotter, nomade

Talvarid

S'il existe plusieurs cultures talvarids, on représente ici le guerrier des milieux hostiles, qui tape fort et se cache mieux. On peut admettre que cet archétype pourrait aussi s'adapter à d'autres peuples primitifs, mais ce serait chercher la petite bête.

Un talent de Combat à +6, deux autres à +4

Discrétion +6 ; escalade ou acrobatie +4

Survie +6, orientation +4

Un talent Artisanat ou Artistique à +3

Sharr +3

Anachronisme : pré-industriel

Pauvre

Environnements recommandés : rural, nature, nomade

Mercenaire

Ce n'est pas une culture à proprement parler, mais ça représente les personnes qui ont vécu dans des groupes à la réputation trouble : Tigres volants, Dame de fer, *Rowaan Powerforce*, semeurs de merde, maquis de résistants et révolutionnaires de tout poil. On les trouve le plus souvent en FEF, mais aussi dans l'espace terrien et au sein des GMS.

Réputation : terroriste ou fauteur de troubles, toute la Sphère

Véhicule ou arme de deux niveaux sociaux supérieur (cf. Niveaux sociaux)

Armes de tir ou armes lourdes +6 ; un autre talent de Combat à +4

Auto, motos, hélicos, avions ou subliminique +6 ; un autre talent de Pilotage à +5

Survie, orientation ou survie urbaine +4

Anglais (galactique) +6, une autre langue à +4

Environnements recommandés : nomade, nature

4. ENVIRONNEMENT

Les environnements représentent le type d'endroit où le personnage a passé le plus clair de son temps. On considère qu'un personnage ne peut avoir qu'un seul environnement, mais c'est négociable.

Un Environnement coûte 20#

Urbain

Le personnage a vécu principalement dans une grande ville (ou plusieurs) ; il a appris à connaître les coins glauques et les endroits branchés, les petits restos qui ne paient pas de mine, les pièges à touristes et les magasins bien achalandés.

Survie urbaine +6, bureaucratie +4, marchandage +3, un autre talent Social à +2

Une langue au choix à +2

Une spécialisation « urbaine » (dans la ville en question ou un genre de quartier)

Suburbain

Originaire des périphéries urbaines, le personnage connaît la grande ville, mais de loin. Plus loin de là où les choses se passent, il aura plutôt privilégié les contacts et la vie en virtuel.

Information +6, survie urbaine +4, bureaucratie +3

Un talent Social ou Artistique à +2

Un contact (Importance 2) ou une réputation planétaire et deux contacts (Importance 1)

Rural

Jamais très loin des villes, mais solidement ancré dans la campagne, le personnage a longtemps vécu dans les vastes espaces cultivés. Il reste social, mais garde encore la glaise à ses souliers.

Environnement +6, zoologie +4

Bureaucratie +3

Survie +3

Un talent Artisanat à +2

Un talent de Pilotage (sauf subliminique) à +2

Nature

Résolument éloigné des grands centres de population, le personnage a vécu en pleine nature – une vie rustique et physique.

Survie +6, orientation +4

Escalade ou nage +4, l'autre talent précédent à +3

Environnement ou zoologie +3

Globe-trotter

Le personnage a beaucoup voyagé, beaucoup vu et beaucoup appris sur le monde. Il garde un point fixe, quelque part, mais est souvent en déplacement.

Géographie +4

Une langue à +4, une autre à +2

Cosmopolite

Nomade

Variante du précédent, le personnage n'a pas tant vu de paysages différents, mais a passé sa vie en transit, dans un camion, un bateau ou un vaisseau spatial. Il n'a pas de point de chute, sinon le véhicule dans lequel il vit.

Un talent de Pilotage à +6

Électronique ou mécanique +4
Deux langues à +4
Orientation +2

5. CARRIÈRES

Les carrières sont, comme on peut s'y attendre, des métiers génériques. Ce sont principalement des groupes de talents. On en choisit initialement deux.

Chaque Carrière coûte 25# ; donc, 50# pour deux

Militaire

Le métier des armes ; inclut non seulement les militaires des armées régulières, mais aussi les mercenaires.

Armes de tir ou armes lourdes +6, un autre talent de Combat +4
Nage, acrobatie ou déograv +6, tactique +4
Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Pilote

Toute personne ayant pour métier de conduire un véhicule, quel qu'il soit.

Un talent de Pilotage à +6, un autre à +4
Nage, acrobatie ou déograv +4
Électronique, mécanique, hypermécanique ou bricolage +4
Orientation +2
Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Ingénieur/Scientifique

Sert la science, et c'est sa joie. Ça ne concerne pas seulement les binoclards plongés dans des plans, mais aussi ceux qui mettent les mains dans le cambouis. On peut substituer **bricolage** ou **génie civil** à un des talents scientifiques.

Un talent Scientifique à +6, un deuxième à +5, un troisième à +4

Deux talents académiques ; ou trois spécialisations et +1 dans un talent ; ou un talent académique, une spécialisation et +2 dans un talent

Explorateur

Spécialiste des grands espaces, de la nature hostile et de la souris sauce gribiche.

Survie +6
Orientation +6
Environnement+4, zoologie +4
Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Médical

Ceux qui réparent les gens cassés ; inclut aussi les métiers paramédicaux, comme la médecine vétérinaire et la psychologie.

Biochimie, zoologie, botanique, médecine ou psychologie +6 ; deux autres de ces talents à +4
Éloquence, étiquette, bureaucratie ou information +4, un autre de ces talents à +2
Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Érudit

Spécialiste des sciences humaines ou sous-produit universitaire ; en bref, rebut de l'économie libérale.

Deux talents au choix : Sciences, histoire, géographie, gestion ou paranormal à +6
Deux langues à +4
Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Arcaniste

Ce n'est pas vraiment un métier, mais cette carrière représente ceux qui se sont spécialisés dans l'étude des Arcanes. Si on décide de se spécialiser et prendre deux fois cette carrière, on peut choisir de remplacer les deux contacts par une spécialisation

d'Arcane et +2 dans un talent d'Arcane ou par un talent d'Arcane en académique.

Un talent d'Arcane à +6, une autre à +4
Contact : mentor (Importance 2)

Diplomate

Le diplomate joue plus de la langue que du flingue (et vous pouvez comprendre ça de la façon que vous voulez). Ça inclut aussi les demi-mondains, publicitaires et autres escrocs. Si on se spécialise dans cette carrière, on peut remplacer les deux talents académiques/spécialisations par l'avantage cosmopolite.

Éloquence +6, étiquette +4 ; psychologie ou information +4
Une langue à +4, une autre à +2
Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Marchand

Un peu comme le précédent, sauf que c'est avec une approche nettement plus pragmatique : faire des sous avec le commerce.

Marchandage +6
Un talent Artisanat ou Artistique à +4
Étiquette ou psychologie +4
Bureaucratie ou information +4
Un langage à +2
Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Enquêteur

Spécialiste en « mettre son nez dans les affaires des autres » ; détective ou journaliste. On peut jouer avec le nombre et la force des contacts.

Recherche ou information +6 ; l'autre à +4
Survie urbaine, bureaucratie ou paranormal +4
Éloquence, psychologie ou drague +4
Médecine ou biochimie +2

Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique, ou un contact (Importance 2)

Zonard

Du parasite urbain au djeunz à casquette, l'apanage des gangs urbains terriens ; plus ou moins méchant, suivant les cas.

Survie urbaine +6

Armes naturelles, armes de contact, armes de jet, armes de tir ou esquive +4

Jeu, bureaucratie ou information +4

Éloquence, persuasion ou drague +4

Motos ou acrobatie +4

Un talent Artisanat ou Artistique à +3

Artiste

Cuistre prétentieux comptant vivre de son art. Va te couper les cheveux et trouve du boulot, feignasse ! On notera que, de temps à autre, le cuistre en question suit le conseil et se recycle dans le cambriolage.

Un talent Artisanat ou Artistique à +6 ; un autre de ces talents à +4

Psychologie ou étiquette +4

Bricolage, escalade ou discrétion +4

Électronique ou mécanique +2

Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique, ou un contact (Importance 2)

6. EXTRAS

En fin de création, les personnages ont, selon les bonus raciaux choisis, entre 2 et 20# (# = point de création de personnage ; c'est plus court comme ça) à dépenser. Reste à savoir où.

- **Caractéristiques** : un point coûte 2# (maximum : 24).

- **Talents** : un niveau coûte 1#, une spécialisation coûte 3#, un talent académique coûte 5# ; voir le chapitre **Talents** pour plus d'explications.
- **Arcanes** : les Arcanes coûtent le double des talents conventionnels ; idem pour les spécialisations ou le passage en académique, d'ailleurs. Les particularités sont expliquées dans le chapitre **Arcanes**.
- **Niveau social** : enfant de bonne famille, fortune personnelle ? Ou alors un objet rare et cher ? C'est un peu plus loin dans ce chapitre.
- **Options** : mutations et autres bizarreries, qui donnent à un perso sa saveur si particulière, se trouvent plus loin dans ce chapitre.

EXEMPLE

Un joueur choisit de créer un personnage Ataneylda, Daniel Ilmyë ; il aimerait que ce soit quelqu'un de plutôt social, orbitant autour des cercles diplomatiques de Copacabana (ses parents sont des diplomates, par exemple).

Il commence par choisir ses Qualités et Aspects : PHY 5 MEN 9 SPI 7 et ENG 5 RES 7 ADA 9 ; il rajoute un trait en **Physique**, pour ne pas avoir l'air trop chétif, un autre en **Mental** et un dernier

en **Adaptation**. Son choix d'**Eylda** (en fait, Ataneylda, mais on arrondit à l'Eylda supérieur) lui donne AG +2, nyctalopie partielle, et apparence supérieure.

Vient ensuite la Culture ; là, c'est plus difficile. Il pourrait choisir la culture eyldarin, mais s'il a vécu toute sa vie à Copacabana, ce n'est pas très crédible (il aurait pu étudier sur un monde eyldarin, cela dit). Il choisit donc **Copacabana**, ainsi que l'Environnement **urbain**. Cela donne nage +6, acrobatie +4 (le surf, ça sert), copacajun +5, anglais (galactique) +3, eyldarin +2, survie urbaine +6, bureaucratie +4, marchandage +3, atalen +2, plus une spécialisation « Copacabana » et l'avantage Cosmopolite.

Il choisit enfin ses Carrières : **diplomate**, bien sûr ; pour la seconde, il décide d'en faire une sorte d'espion / journaliste mondain et prend **enquêteur**. Donc : éloquence +6, étiquette +4, psychologie +4, anglais galactique +4 (total : +7), copacajun +2 (total : +7), information +6, recherche +4, bureaucratie +4 (total : +8), drague +4, médecine +2. Il choisit de mettre bureaucratie en académique (ce qui lui donne l'équivalent d'études de droit) et prend comme contact son père, Meyrin Ilmyë, qui est un des adjoints de l'ambasadrice de la République eyldarin.

Il lui reste 11#, qu'il investit dans un contact à la Condor (Importance 2), ainsi que dans le talent esquive +4 ; on n'est jamais trop prudent.

NIVEAUX DE PUISSANCE

Les personnages créés avec 400# sont censés ne pas être des minables : ce sont des héros débutants, au-dessus du commun des mortels, mais pas non plus des monstres surpuissants dignes du cinéma highlander.

Si vous avez besoin de persos plus balèzes pour un scénario, vous pouvez toujours augmenter le nombre de # – ou, au contraire, l'abaisser pour jouer ce qui tient lieu des gens normaux dans l'univers de Tigres Volants.

Pour donner un ordre d'idée, voici une petite échelle indicative des points de création pour un type de personnage donné.

Une belle tête de vainqueur

T'es nul !

(Clochard, loser, bras cassé)250#

C'est l'histoire d'un mec

(Employé, voisin du dessous)..... 300#

Mon légionnaire

(Professionnel entraîné)350#

Mon nom est perso

(La base, pour les personnages) 400#

Héros national

(Personnage avec de la bouteille)450#

En haut de l'affiche

(Bond, James Bond) 500#

Je suis une légende

(Fore, Gabriel Fore) 600#

LIBERTÉ, ÉGALITÉ...

En théorie, rien ne s'oppose à ce que des personnages avec des points de création initiaux (et donc des niveaux de puissance) différents se retrouvent au sein d'une même équipe. Dans la pratique, les joueurs étant ce qu'ils sont – à savoir, sinon humains, du moins dotés d'un certain nombre des caractéristiques sociales de l'humanité – des jalousies peuvent apparaître.

Le déhemme prévoyant aura donc à cœur de faire en sorte que les concours de comparaison d'attributs (entre personnages, donc, même si on peut glaner longtemps sur la symbolique de ce genre d'activités) ne dégènèrent pas en bataille rangée.

Le crédit d'expérience

C'est la manière gentille de régler le problème. Le déhemme part du principe que le joueur « emprunte » la différence de points de création et devra rembourser en cours de partie : pour

pouvoir investir un point d'expérience dans son personnage, le joueur devra d'abord rembourser un point de son crédit ; il peut choisir de rembourser plus, mais c'est le tarif minimum. Une fois le crédit remboursé (sans intérêts ; ne soyons pas mesquins), il peut alors investir ses points comme bon lui semble.

Cette méthode peut être utilisée comme pour des personnages Eyldar, Ataneyldar ou Atlani, pour simuler leur éducation particulièrement longue et la masse de talents ainsi accumulés. Ainsi, une éducation eyldarin accorderait 50# de crédit, 25# pour un éducation atalen.

Bien évidemment, si on ne joue pas en campagne, c'est un potentiel d'abus, le personnage gagnant un surplus de points de création qu'il n'aura pas à rembourser. On peut dans ce cas restreindre ce crédit à l'achat de compétences pas immédiatement utiles en termes de jeu (Artisanat ou Artistique, par exemple), juste pour ajouter de la couleur locale.

La balance karmique

Version beaucoup plus taquine ; on peut choisir de l'appliquer telle quelle ou la réserver aux tricheurs impénitents. Le principe en est simple : pour compenser la différence, le déhemme choisit lui-même des défauts au personnage – qu'il peut choisir de lui révéler ou non (la seconde variante est plus drôle).

Un déhemme réellement mesquin – dont on ne citera pas le nom ici, parce que tout le monde l'aura reconnu – avait même autorisé un joueur à créer un personnage avec autant de points qu'il le désirait, compte tenu que s'il dépassait une certaine limite – cachée – il allait lui arriver des bricoles. Dans ce cas, il est recommandé d'avoir aussi un système de karma positif pour les joueurs raisonnables (en dessous de la limite) – à moins de tenir absolument à se retrouver un beau soir avec une Foule Hostile armée de torches et de fourches devant sa porte.

NIVEAU SOCIAL

Détermine, en gros et en résumé, la fortune et les revenus du perso. Le niveau de base est 0.

Le « Train de vie » donne une idée de l'argent que le personnage a à sa disposition en tout temps ; en gros, la valeur en dessous de laquelle on ne regarde pas forcément à la dépense. La « Fortune » correspond à un ordre de grandeur de ce que le personnage peut

dépenser au maximum en un mois. « +10# » et « +5# » signifient que l'option rapporte 10, respectivement 5 points de création.

L'ADDITION, S'IL VOUS PLAÎT

Pour éviter les exagérations (les joueurs ont toujours tendance à exagérer), le déhemme peut appliquer la règle sui-

NIVEAUX SOCIAUX

Niveau	Genre	Coût	Fortune initiale	Train de vie
-2	Indigent	+10#	500\$	5\$
-1	Pauvre	+5#	1'000\$	10\$
0	Prolétaire	0	5'000\$	100\$
+1	Bourgeois	5#	50'000\$	1000\$
+2	Cousu de thunes	10#	200'000\$	5000\$
+3	Suppôt du Grand Capital	25#	1'000'000\$	10'000\$

vante : si le personnage dépense plus, en un mois, que la moitié de sa fortune, il doit tirer un jet de **gestion** ; s'il est raté, le personnage perd un niveau social. Évidemment, cette option n'est pas possible pour les personnages indigents.

Ce jet est modifié selon la dépense :

Gestion de fortune

Pourcentage de la Fortune... Modificateur

51-100%	+5
101-200%	0
201-300%	-5
301-400%	-10
etc.	

L'équipement initial du personnage se détermine aussi selon ce barème : on admet qu'un personnage peut avoir autant d'objets de valeur inférieure à son train de vie qu'il le souhaite (et que le déhemme le juge raisonnable), plus jusqu'à trois objets de valeur équivalente à sa fortune initiale. Cela inclut les armes, les vêtements, les véhicules, etc.

Pour 2#, un personnage peut obtenir un objet d'un niveau social plus élevé ; pour 5#, l'objet peut venir de deux niveaux sociaux plus haut.

- **Exemple** : Un personnage pauvre (niveau -1) peut acquérir pour 5# un objet de moins de 50'000\$ (niveau « Bourgeois », +1).

OPTIONS STANDARD POUR PERSOS ANTICONFORMISTES

Même si elles sont libellées comme « standard », ces options sont tout de même des options. Ce qui veut dire que le déhemme a le droit – et même le devoir – de mettre son nez dans les affaires de ses joueurs et veiller à ce

Combien pour ce p'tit char dans la vitrine ?

Un personnage a droit de remplacer un de ses trois objets de valeur équivalente à sa fortune par un véhicule civil de catégorie équivalente à son niveau social. Par « civil », on entend quelque chose avec un nombre raisonnable d'options, surtout dans la catégorie « choses qui meulent » ; il est clair que même une voiture civile américaine est armée. Le déhemme sera bien avisé de garder un œil sur ce point.

POINTS DE CHUTE

On regroupe sous ce terme les différentes piales qui pourraient oser héberger un perso. À la base, un personnage a un **point de chute**, dont la taille et la situation dépendent de son niveau social (voir ci-dessus).

S'il en veut un supplémentaire, dont le personnage est propriétaire, cela coûte 1, 2, 3, 5, 7 ou 10# supplémentaires, suivant le niveau social. On peut se choisir un point de chute de niveau différent de celui de son perso, dans les limites du vraisemblable.

Un **point de chute secret**, qui n'est pas référencé des services concernés et donc très difficilement traçable, coûte le double.

que ces derniers ne lui pondent pas des monstres ingérables.

Tigres Volants part de l'hypothèse utopique que les joueurs sont des gens raisonnables ; en conséquence, le jeu a les garde-fous que vous voulez bien lui mettre.

Les options peuvent être positives ou négatives et, donc, coûter ou rapporter des points de création.

À partir de là, si un joueur veut un avantage qui n'est pas dans cette liste, un déhemme compréhensif/suicidaire peut (ou pas) le lui accorder, en se basant sur ce barème pour en déterminer le coût. La même chose vaut pour les défauts.

EN RÈGLE GÉNÉRALE

Une **option cosmétique**, qui a très peu d'impact sur le jeu, coûte 1#.

Une **option mineure**, qui a un faible impact sur le jeu, coûte 2-3#.

Une **option significative** donne un avantage quantifiable au personnage et coûte 5-10#.

Une **option majeure** est un réellement gros avantage et coûte plus de 10#.

Il est fortement conseillé que toute dépense de 10# ou plus sur une seule option reçoive l'aval du déhemme ; ce sont en général des éléments qui peuvent avoir un impact significatif en termes de jeu. On peut cela dit admettre que les options incluses dans les « paquets » de la création de personnages ne sont pas concernés par cette règle.

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

Cette catégorie regroupe les bonus (ou malus) aux caractéristiques qui sont accordés dans des conditions particulières ; cela fonctionne un peu comme les spécialisations. Les modificateurs ci-dessous sont des exemples, on peut en trouver d'autres. Coût : $\pm 3\#$ pour un modificateur de ± 5 .

Résistance

Augmentation conditionnelle de **CO** dans certains cas : attaques incap-

citantes, torture, maladies, empoisonnements.

On peut aussi inverser et prendre une **sensibilité** ou une allergie à telle ou telle condition, qui apporte des malus à la **CO**.

Sang-froid

Augmentation conditionnelle de **VO** ou d'**EQ** dans certaines circonstances, qui peuvent être, soit les combats, soit des événements surnaturels, soit des surprises plus communes.

À l'inverse, une **phobie** signifie que le personnage a peur de quelque chose. En gros, ça se comporte comme une sensibilité physique, mais au niveau psychique, avec un malus à la **VO** ou à l'**EQ** dans certaines conditions.

Médium

Le personnage est particulièrement sensible à certaines formes d'événements, souvent paranormaux, ou à l'état d'esprit de ses vis-à-vis. Cette augmentation porte sur l'**IT**.

Réflexes

Dans le cas présent, on peut considérer les **RX** comme étant une caractéristique comme une autre. Un perso suicidaire ou désirant jouer Gaston La-gaffe peut les diminuer, au même tarif.

CAS SPÉCIAUX

Ambidextrie

Permet d'utiliser aussi bien une main que l'autre. Dans ce cas, cela supprime les malus de main non-dominante. Coûte 3#.

Nyctalopie

Qui a dit « toi-même » ? La Nyctalopie est ce qui permet de voir la nuit comme en plein jour. En général,

ça nécessite un temps d'acclimatation (environ 20–30 secondes).

Une **nyctalopie partielle** coûte 3# et permet de reconnaître les formes, les reliefs, etc. Le malus est réduit à -5. La **nyctalopie** pleine et entière coûte 5# ; avec, le personnage voit presque aussi bien de nuit que de jour (mais aura du mal à distinguer les couleurs). Pas de malus de nuit.

SPÉCIALISATIONS GLOBALES

Une spécialisation normale (cf. **Systèmes : Talents**) ne s'applique qu'à un talent bien précis ; une spécialisation globale s'applique à un groupe de talents. Comme les spécialisations traditionnelles, elles ne donnent pas de bonus, mais annulent un malus jusqu'à -5. Une spécialisation globale coûte 10#.

As

Concerne les talents de **pilotage** ; elle s'applique à une des trois catégories de pilotage (terrestre, naval, ou aérien/spatial) et correspond à un type de terrain (montagnes, routes, villes), à des circonstances de pilotage (vitesse, combat, acrobaties) ou à un type de véhicule (antigrav, *V-Duelling*).

- **Exemples :** terrestre/*V-Duelling* ; terrestre/tout-terrain ; naval/fluvial ; aérien/acrobaties ; aérien/antigrav ; spatial/astéroïdes ; spatial/combat

Génie

Le génie concerne les talents intellectuels, de type **science** ou **connaissance**, voire **art**. Il s'applique à un type d'activité (recherche, perfectionnement, administration) ou à un style (dans le domaine artistique) au sein d'une catégorie de talent.

- **Exemples :** science/recherche ; science/gestion de projet ; art/falsification ; art/

publicité ; connaissance/lieu donné

Charismatique

S'applique aux talents de type **communication** pour une certaine catégorie de personnes. Cette catégorie peut être une catégorie socioprofessionnelle (ouvriers, mendiants, militaires) ou peut concerner un type d'activité (commerce, discours).

- **Exemples :** discours politique ; militaires ; milieux d'affaires

Expert

On peut imaginer d'autres types de spécialisations globales, pour les autres catégories de talents. Comme pour toutes les spécialisations, il faut prendre garde à ce que le champ couvert par cette spécialisation ne soit pas trop large ; évitez, par exemple, une spécialisation « Combat : tirer sur les gens ».

- **Exemples :** combat/en aveugle ; social/compagnies mercenaires en FEF ; artisanat/recyclage

Spécialisation culturelle

L'adaptation à une culture autre que celle dans laquelle on est né et/ou on a été élevé (voir **Relations exotiques**, dans le chapitre Système) est aussi considérée comme une spécialisation globale.

OPTIONS PHYSIQUES

Particularité

Cette option correspond à un détail physique, plus ou moins important, qui est susceptible de faire tiquer les gens : mutation, couleur inhabituelle, particularité quelconque ou même des tatouages/scarifications. En gros, n'importe quoi, pourvu que ce soit permanent. Le déhemme sera bien avisé de ne pas autoriser

plus d'une ou deux particularités distinctes par personnage, à moins de faire une campagne « Barnum »...

Si elle est découverte, ce genre de particularité cause un malus de -5 sur toutes les tentatives de communication avec des « gens normaux » (i.e. le Marcel de base), -10 dans le cas de fachos qui n'aiment pas les pas-commes-nous.

Évidemment, le déhemme peut partir du principe optimiste qu'il existe dans la Sphère des individus tolérants qui n'accordent qu'une importance secondaire à l'apparence de leurs congénères. Après tout, il s'agit d'un univers de science-fiction. Dans tous les cas, les différences culturelles peuvent aussi jouer, dans un sens ou dans l'autre.

Ces particularités se caractérisent selon leur visibilité :

Particularité mineure : couleur d'yeux ou de cheveux pas normale mais qui reste dans le domaine du vraisemblable ; aussi variation physique, genre sixième doigt ou main palmée. +1#

Particularité apparente : couleur ou texture de peau bizarre ; couleur d'yeux ou de cheveux réellement anormale ; plaque osseuse visible ; difformité importante, comme un pied-bot, « touchez ma bosse, Monseigneur »... +2#

Particularité majeure : difformité considérée comme monstrueuse par la majorité silencieuse, mais néanmoins bien-pensante. Genre, tête de Rowaan. +5#

Apparence

De base, tous les personnages ont une apparence moyenne. On peut néanmoins payer pour avoir mieux – ou au contraire rogner sur le superficiel. Il faut noter que la notion d'apparence est quelque chose de très subjectif, surtout entre cultures différentes : ce qu'un

Asiatique trouvera beau n'est pas forcément ce qui attirera un Africain, sans même parler des Rowaans ou des Siyani.

L'apparence est donc une particularité, plus ou moins importante selon les cas, qui est valable pour toute une race (Anthropomorphe/Siyan/Talvarid). Par contre, c'est une particularité potentiellement positive. Les bonus s'appliquent aux talents sociaux idoines ; par exemple, une apparence négative aura un impact positif sur un jet de **persuasion**, alors qu'une apparence positive aura, bien évidemment, des effets positifs sur une tentative de **dragage**.

Apparence remarquable : Pour 1#, on a une apparence supérieure à la moyenne ; ça n'influera que légèrement sur la vie sociale du personnage (± 1 quand ce genre de choses compte).

Apparence supérieure : Pour 2#, on a une apparence qui marque – dans un sens comme dans l'autre – et on peut en jouer. Compter un modificateur de 2 ou 3, suivant les cas et les circonstances.

Apparence extrême : Pour 5#, le personnage est considéré comme un canon de la beauté, ou alors un howitzer de la laideur, c'est selon. Il séduit tout le monde sans le vouloir ou fait pleurer les enfants, fuir les grands-mères et tourner le lait. Cela peut causer une foule de problèmes sociaux, mais aussi donne un bonus / malus de 5.

OPTIONS BIOLOGIQUES

Adaptation aux changements de gravité

Le personnage peut s'adapter plus facilement et plus rapidement à des gravités différentes de sa gravité naturelle (normalement, environ 10 jours par 0.1 G de différence). Cela coûte 2# pour diviser

par deux le temps d'adaptation (**adaptation simple**) à une nouvelle gravité, 5# pour diviser par cinq le même temps d'adaptation (**adaptation majeure**).

Indestructible

Pour 10#, le personnage encaisse comme un mur de brique ; il calcule son **FV** en multipliant sa Constitution par 1.5 (arrondi au supérieur) et il prend un **NF** de moins en cas de blessure.

OPTIONS PSYCHIQUES

Arcaniste

Grâce à cette option, le personnage peut utiliser les talents d'Arcanes (décrits dans le chapitre ad hoc) à leur plein potentiel. S'il n'a pas l'avantage **Arcaniste**, un personnage qui a des talents d'Arcanes ne peut les utiliser que comme **Arcanes intuitives** (q.v.). 10#

Trou noir

C'est un peu l'opposé : un « trou noir », dans l'argot des Arcanistes, est quelqu'un qui ne peut pas être atteint par les Arcanes. Il ne peut pas en acquiescer non plus, d'ailleurs.

Cela concerne principalement les Arcanes de l'Esprit : télépathie, lecture des pensées et autres ne fonctionnent pas sur lui (-20 sur tous les jets) ; mais même les Arcanes de l'Éveil ne sont pas très efficaces (-10). Cet avantage coûte 10#.

Foi

Le perso a une conviction qui lui permet de résister à des « épreuves » : pour 5#, la Foi accorde un Niveau de Fatigue supplémentaire, utilisable pour une action particulièrement difficile, dans laquelle sa foi peut l'aider. Cette foi peut être religieuse, idéologique ou simplement une volonté personnelle indomptable.

Le déhemme est seul juge des circonstances ; accessoirement, il peut décider que le perso « perd la foi », ou au contraire voir celle-ci augmenter, suivant ses actions. Attention : avoir la foi ne veut pas forcément dire être intégriste.

Foi se combine très bien avec **devoir** et/ou **code moral**.

Analphabétisme

Le personnage ne sait ni lire, ni écrire. C'est ennuyeux. Un personnage analphabète, mis à part les problèmes qu'on imagine dans la vie quotidienne, est à -5 sur tous les jets qui impliquent d'avoir à lire et/ou écrire. Ce défaut rapporte 10#, quand même.

Illettrisme

Comme au-dessus, mais en moins grave : le personnage sait à peu près lire et écrire, mais guère plus, si ce n'est moins. Il n'a que -2 à tous les jets qui nécessitent de lire et/ou écrire. Rapporté 5#.

OPTIONS SOCIALES

Code moral

Le personnage agit selon des règles morales plus ou moins strictes : ne pas manger de viande, ne pas dire de gros mots, refuser la technologie, etc. Le code moral doit être défini en accord avec le déhemme.

S'il doit contrevenir à ces règles, le personnage encourt la perte d'un ou plusieurs points d'Équilibre, jusqu'à ce qu'il répare ou fasse pénitence, d'une façon ou d'une autre. Un personnage ne peut avoir qu'un seul code moral ; s'il a plusieurs interdits, ils seront regroupés en un seul code, le cas échéant de degré supérieur.

Rapporte de 1 à 10#, suivant la rigueur et le côté contraignant desdites règles :

Code simple et peu contraignant (jamais d'alcool, toujours être bien habillé) : 1#

Interdit potentiellement gênant (jamais de sexe, se laver tous les jours) : 2#

Code complexe et/ou contraignant (ne jamais tuer, porter secours aux personnes en danger) : 5#

Contrainte majeure (jamais de technologie, jamais de violence) : 10#.

Devoir

Le personnage se doit d'accomplir une tâche, plus ou moins pénible : chef de famille, gardien d'un objet précieux, à la recherche du Saint Graal, ou assimilés. Évidemment, ce genre d'option étant un appauvrissement de scénarios, le déhemme se devra de régler la nature exacte de la quête du personnage, ou alors il ne faudra pas qu'il se plaigne après.

Rapporte de 1 à 10#, de nouveau par rapport au pénible de la chose ;

Simple devoir (envoyer régulièrement des rapports) : 1#

Tâche complexe (veiller sur une personne adulte et responsable) : 2#

Travail à plein temps (veiller sur un enfant, retrouver l'assassin de ses parents) : 5#

Quête ardue et/ou chronophage (veiller sur toute une famille ou sur un orphelinat) : 10#.

Anachronisme

Le personnage vient d'une culture qui est sérieusement en retard sur la technologie moyenne de la Sphère. Cela peut être une personne originaire d'Alt, d'Yrcandor (le petit continent de Dor Eydhel, réservé aux communautés eyldarin passésistes), ou d'une colonie perdue, voire quelqu'un qui aurait passé quelques siècles en hibernation.

L'anachronisme fonctionne comme une culture (cf. **Relations exotiques** dans le chapitre **Systèmes de jeu**) : une **civilisation pré-spatiale** (2#) est l'équivalent du niveau ethnique ; une

civilisation préindustrielle (5#), un niveau culturel ; et, dans le cas d'une **civilisation primitive** (10#), on arrive à l'équivalent du niveau racial.

- **Exemples** : un personnage originaire d'une ancienne colonie de *L'arlawriëntur*, dont le monde aurait régressé jusqu'à perdre la technologie hyperspatiale, serait considéré comme venant d'une civilisation pré-spatiale. Dans le cas d'un Eylda originaire d'Yrcandor, dont le clan se serait volontairement restreint à un mode de vie simple, ou d'un Talvarid, ce serait une civilisation préindustrielle. Les Karlan *hjangri* originaires de l'espace karlan sont considérés comme venant d'une civilisation primitive.

Cosmopolite

Pour 10#, le personnage a été élevé dans une culture très ouverte au reste de la Sphère. Il a donc une certaine connaissance des us et coutumes des autres peuples et réduit donc d'un cran les difficultés dues aux niveaux culturels (cf. **Relations exotiques**, dans **Systèmes**).

L'inverse est **traditionaliste**, pour les personnages éduqués dans un environnement culturel strict et relativement fermé ; dans ce cas, les niveaux sont décalés d'un cran vers le haut.

Identité

Une fausse identité coûte 5# (pour jeu de faux papiers de bonne facture, -10 sur le jet), 10# pour être indétectable, comme une seconde vie – le genre de couverture digne de James Bond.

Contacts

Un contact, au sens large du terme, est une personne ou un groupe sur lequel le personnage peut compter, dans une certaine mesure.

On distingue plusieurs catégories de contacts : ceux qui ont des informations, ceux qui ont du matériel, ceux

qui ont des capacités spéciales et ceux qui ont de l'influence.

Ensuite, un contact est quantifié par son **importance** ; c'est une caractéristique qui va de 0 à 4 et qui regroupe plusieurs notions, telles que la disponibilité, la fiabilité et les compétences du contact. Cette importance peut être directement reliée à la notion de catégorie (voir **Systèmes**) : un indic avec une importance de 2 peut fournir des informations de catégorie 2 (voir **Combats**) et un marchand d'armes de niveau 3 à accès à des armes militaire (de classe 3) et des véhicules lourds (de catégorie 3). Entre parenthèses, ce n'est pas pour autant que ce sera gratuit...

On notera que les contacts d'importance 0 n'ayant, en termes de jeu, aucune utilité, ils ne sont pas comptabilisés ici.

Importance 1 – Contact. Individu lambda, petit groupe de quartier. 1#

Importance 2 – Ami. Personne influente, détective privé, police ou groupe criminel local, petite corporation. 5#

Importance 3 – Grand frère. Personnalité de pointe, corporation transnationale, crime organisé, organisation étatique. 10#

Importance 4 – Parrain. Personnage de premier plan, grande puissance, forces d'élite, organisation multinationale, conspiration majeure. 25#

Ennemis

Les ennemis fonctionnent comme les contacts, sauf qu'ils veulent faire une grosse tête au personnage. Dans ce genre de cas, l'importance détermine les moyens mis en œuvre par cet ennemi et la fréquence de ses interventions.

C'est au déhemme de décider s'il accepte que les joueurs prennent des ennemis et à lui de faire en sorte que ça ne reste pas une vague menace et des points de création gratuits, tout en faisant en sorte que

ça ne démolisse pas la campagne non plus. En d'autres termes, les ennemis d'importance 3 ou 4, on refuse ou on assume.

Importance 1 – Peste. Ennemi isolé ou peu nombreux, moyens dérisoires, efficacité discutable : concierge, voisin du dessus, petit frère, les loubards du coin de la rue. 1#

Importance 2 – Fâcheux. Individu influent ou petit groupe avec un équipement correct et des compétences décentes : proprio, créancier, police locale, gang. 5#

Importance 3 – Ennemi. Individu puissant et dangereux, groupe influent avec un potentiel militaire non négligeable : mercenaire méchant, police nationale, État mineur, crime organisé. 10#

Importance 4 – Némésis. Moi Terminator, toi Sarah Connor. Groupe de taille interstellaire avec de quoi faire une guerre majeure : Gabriel Fore, un assassin de haut rang, grande puissance, Interpol, la Force d'interposition, conspiration globale. 25#

Note : dans ce genre de cas, quand on dit « police nationale » ou « grande puissance », cela signifie **toute** l'organisation – pas seulement un petit groupe précis au sein de cette dernière. Ainsi, si un perso se prend la République eyldarin comme Némésis, il faudra pouvoir expliquer pour quelle raison cette nation est, pour ainsi dire, prête à partir en guerre pour lui mettre la papatte dessus.

Réputations

Une réputation fonctionne un peu comme les **Particularités physiques**, sauf que, dans ce cas, elle peut être positive ou négative. Elle peut vouloir dire que le personnage est une figure connue, médiatique, qu'il a fait quelque chose de bien ou de mal dans le passé, ou alors sur la base de ses talents professionnels. Dans tous les cas, ça implique une certaine médiatisation, ne serait-ce que par le biais des légendes.

Une bonne réputation agit un peu comme une spécialisation, en annulant un malus de 5 sur une action sociale ou de communication, dans le cas où le personnage est reconnu. Si elle est mauvaise, elle rapporte les points indiqués et cause un malus de 5. Le coût dépend de l'étendue de la réputation :

Réputation locale (une ville ou un bout de planète) : 1#

Réputation planétaire (une planète ou une nation) : 3#

Réputation régionale (un secteur stellaire ou une nation multiplanétaire) : 5#

Toute la Sphère : 10#

Une réputation peut être ambiguë : un Rowaan célèbre peut avoir une bonne réputation auprès de ses collègues du RPF et une mauvaise auprès de la Fédération des hautes-terres. Dans ce cas, le coût des réputations s'annule, mais on peut tout aussi bien prendre l'exemple du clan Salion, qui a une très bonne réputation dans toute la Sphère, mais une très mauvaise en République eyldarin (coût total : 5#).

Dans tous les cas, il est recommandé qu'un personnage n'ait pas plus d'une, exceptionnellement deux réputations positives et autant de négatives.

Chance

Chance et malchance influent sur le mécanisme des bonnes/mauvaises nouvelles (cf. **Systèmes**). Un personnage qui a de la chance peut avoir plus d'une bonne nouvelle en réserve : une pour l'option **bol** (5#), deux pour l'option **cul de vautour** (10#). Un personnage qui n'a **pas de bol** (+5#) ne peut pas contrer les mauvaises nouvelles du déhemme avec ses bonnes nouvelles ; s'il a carrément la **scoumoune** (+10#), il ne peut pas avoir de bonnes nouvelles du tout. Autant dire que ce n'est pas recommandé.



TALENTS

Comme déjà mentionné dans le chapitre **Systèmes**, les compétences (ou talents) représentent ce que le personnage a appris au cours de sa vie, son éducation, ses connaissances, son expérience.

Un talent est toujours plus efficace pour une action qu'une caractéristique ; c'est, en quelque sorte, la forme raffinée...

Armes naturelles (AG)

Utilisation de ses p'tits poings musclés, de ses gros sabots et de son front d'intellectuel refoulé (entre autres) pour faire des dégâts à ce qui se trouve en face. On se sert aussi d'**armes naturelles** pour des armes courtes, à une main, telles que des dagues ou matraques.

LES TALENTS *THEMSELVES*

Maintenant, devant vos yeux et vos bahis, les talents vont défiler, accompagnés d'une explication (que d'aucuns trouveront succincte, mais je les méprise) ainsi que de la caractéristique associée.

On notera aussi la présence de deux autres rubriques : celle des **spécialisations**, qui donne une idée des spécialisations possibles dans ce talent ; et celle des talents **associés**, qui est là pour donner au joueur quelques idées de talents qui vont bien avec celui décrit.

COMBAT

L'art de foutre sur la gueule de l'ennemi. En non-académique, c'est la méthode pas subtile : le perso a appris sur le tas à se débrouiller et sait reconnaître le bon du mauvais côté de l'arme. En académique, il sait aussi plus ou moins comment fonctionne l'arme en question ; la compétence académique offre des avantages conséquents en combat (cf. ledit chapitre).

Spécialisations : action spéciale (désarmer, déséquilibrer, immobiliser), conditions spéciales (pénombre, longue distance)

Armes de contact (AG)

Régit l'emploi d'armes de combat rapproché, telles que les épées, les haches, les lances, casse-têtes divers, hallebardes et autres tronçonneuses.

Armes de jet (PE)

Permet d'utiliser avec précision le service en porcelaine lors de scènes de ménage. D'une manière plus courante, on s'en sert pour les grenades, dagues de jet et dérivés, ainsi que pour les arcs et les frondes.

Armes de tir (PE)

Les armes de tir regroupent toutes les armes (pistolets, fusils, arbalètes, etc.) utilisées directement, c'est-à-dire par un individu physiquement présent derrière le papoum pour appuyer sur la gâchette.

Armes lourdes (PE)

Les armes lourdes désignent tous les dispositifs qui impliquent que le tireur ne soit pas directement derrière l'arme, mais agisse via un dispositif de servocommande. C'est le cas de la plupart des armes véhiculaires et des pièces d'artillerie.

Explosifs (IL)

Traite de l'Art de volatiliser avec le moins de nuisances possibles des choses

RAPPEL TECHNIQUE

Chaque talent a une **caractéristique associée** (CA), qui n'est autre que la caractéristique divisée par 2, arrondie au supérieur (donc de 1 à 10, maximum 12) ; on obtient le **score** du talent en additionnant cette CA au **niveau** du talent, qui va de 1 à 10 (maximum : 12). Le **score** s'emploie ensuite pour résoudre les actions, comme une caractéristique.

Un niveau dans un talent coûte 1#, une spécialisation coûte 3#, un talent académique coûte 5#.

ATTAQUES SPÉCIALES

Accessibles aux personnages ayant un talent de combat en académique, ces manœuvres impliquent un malus de 5 (au moins), qui peut donc être annulé par une spécialisation (cf. **Combats**).

- Attaque rapide
- Botte
- Désarmer
- Projection
- Immobilisation
- Attaque précise
- Double attaque
- Attaque incapacitante
- Attaque antistructurelle

lourdes, laides et gênantes (bâtiments, ponts, barrages, etc.), à l'aide d'un minimum d'explosifs placés en un endroit critique de la construction. On se sert aussi de cette compétence lorsqu'on veut détecter une charge explosive qu'on n'a pas installée soi-même (dans ce cas, c'est automatiquement réussi). Le désamorçage se fait avec **bricolage**.

Un personnage avec **explosifs** en académique peut fabriquer des machines infernales un peu plus complexes que « une charge et un détonateur ». Il choisit alors un modificateur, qui agit sur son jet de dé ainsi que sur celui d'un éventuel pigeon cherchant à désamorcer l'engin. Il peut aussi créer des substances explosives avec les moyens du bord, si nécessaire.

Spécialisations : un type d'explosif, ou un type d'installation (mine, obus, machine infernale)

Associé : génie civil, biochimie, bricolage

Esquive (AG)

Éviter les petits problèmes de santé en s'arrangeant pour être ailleurs (de quelques centimètres) lorsque les ennemis arrivent.

En académique, il se traite un peu comme un art martial, genre aikido. Cela signifie qu'on peut en effet faire des dommages à quelqu'un avec esquive, par exemple en l'envoyant bouler dans un élément de décor ; ça implique par contre d'être au contact (donc, ça va moins bien marcher contre des tirs).

AGILITÉ

En règle générale (c'est-à-dire sauf indiqué), ces talents n'existent pas en académique.

Discretion (AG)

Se déplacer, respirer, agir, en bref exister discrètement. Cela inclut aussi bien le déplacement en silence que le camouflage. Les conditions extérieures (bruit, vent) et la surface sur laquelle on se déplace (sable, parquet, lino, graviers, etc.) influent sur la difficulté de l'action. En cas d'échec, les observateurs alentours peuvent tirer un **TPE** –(Me) pour repérer le furtif (contrarié).

Spécialisations : type de terrain

Escalade (AG)

Grimper des parois plus ou moins verticales. La difficulté dépend du genre de la paroi, de sa verticalité, des points d'appui disponibles et du matériel à disposition. Il est bien évident que tenter une paroi de glace à 90° et à mains nues est franchement suicidaire ! On part du principe qu'une paroi de 60 à 75°, avec quelques points d'appui et le matériel approprié constitue la référence.

Spécialisations : type de paroi : montagne, arbres, bâtiments

Nage (AG)

Tout corps plongé dans un liquide a tendance à faire glou ! et à ne plus en ressortir ; ne négligez donc pas ce talent. Les jets de dés ne sont utilisés qu'en cas de manœuvres dangereuses ou de problèmes. La référence est la nage dans un plan d'eau quelque peu agité (mer par temps calme, par exemple).

Spécialisations : style : brasse, crawl, etc.

Déograv (AG)

Abréviation pour « déplacement en zéro gravité », c'est-à-dire en apesanteur. On utilise aussi **déograv** pour l'utilisation de matériel antigravité per-

sonnel, tels que des harnais antigrav ou même de jet-packs.

Spécialisations : milieu : atmosphère (déograv), gravité faible ou nulle, etc.

Acrobatie (AG)

Pour les facéties du genre : « quintuple salto arrière tendu vrillé avec rétablissement du menton sur la barre du radiateur et atterrissage groupé en petit tas ». Permet aussi de réduire dans une certaine mesure les chocs involontaires, style chute, et peut aussi servir pour résoudre les sauts en parachute et approchants.

Spécialisations : type particulier d'acrobatie : trapèze, gymnastique au sol, etc.

Équitation (AG)

Utiliser des montures, du genre cheval ou plus exotique, sans se casser la figure et en faisant en sorte que la bestiole en question aille où on veut et à la vitesse qu'on veut (par opposition à « aller brouter dans un champ » ou « se rouler dans une mare »).

En académique, on sait comment s'occuper des montures et de leur harnachement (s'il y a lieu), ainsi que les différents styles de monte, les pas, etc.

Spécialisations : type de bestiole ; course, trot, cross-country

Manipulation (AG)

Jonglerie et prestidigitation, ainsi que la mise en application du principe des poches communicantes (plus connu des services de police sous le nom de « vol à la tire »).

Spécialisations : jonglerie, prestidigitation, vol, bonneteau, etc.

Associés : éloquence (boniment), administration (si ça foire)

PILOTAGE

En académie, le personnage connaît son véhicule de fond en comble, non seulement au niveau du comportement, mais aussi des caractéristiques techniques et des exigences de fonctionnement. Il peut effectuer des réparations simples dessus.

On admet aussi que, pour le pilotage de gros véhicules (ceux qui impliquent plus de cinq membres d'équipage ; on pensera plus particulièrement aux bateaux ou aux vaisseaux spatiaux), il vaut mieux compter sur des talents tels que **tactique** (donner des ordres) ou **persuasion** (gueuler plus fort que tout le monde).

Spécialisations : type de véhicule

Associés : mécanique, électromécanique

Autos (AG)

Véhicules terrestres sur plus de deux roues, à chenilles, à pattes, à effet de sol ou en antigrav, c'est-à-dire tout ce qui reste pas loin du sol et qui ne fait pas double emploi avec **moto**. Regroupe la plupart des voitures civiles, les camionnettes, fourgons, etc.

Motos (AG)

Concerne cette catégorie de personnes qui considère que quatre roues, ce n'est pas assez instable. En bref, pilotage de vélos, motos, monocycles et dérivés.

Associés : acrobatie (gamelles)

Voiliers (AG)

Pilotage de bateaux à voile. La plupart de ces engins sont en général des navires de plaisance (promenade ou sport), mais certaines planètes traditionnelles utilisent encore des voiliers de pêche ou de transport. On admet-

tra, un peu par défaut, que ce talent est aussi utile pour des bateaux à rames.

Associés : nage (pour quand ça coule ; je sais, la légende veut que la plupart des marins ne sachent pas nager, mais d'une part c'est la légende, et d'autre part ça ne veut pas dire que c'est très malin), orientation, environnement

Bateaux (AG)

Talent permettant le pilotage de bateaux à moteur – c'est-à-dire tout ce qui n'est pas à voile ou à rame. Ça concerne aussi les sous-marins (à moins de concevoir un modèle à rame ou à voile).

Associés : nage, orientation, environnement

Antigrav (AG)

Véhicules à antigravité qui se déplacent loin du sol (VAH) ; comme mentionné précédemment, ceux qui restent près du sol sont réglés selon les cas par **autos** ou **motos**.

Hélicoptères (AG)

Hélicoptères et turbopropulseurs (les mêmes, mais avec des propulseurs à la place des hélices).

Avions (AG)

Avions et jets ont à peu près la même structure, sauf que les avions sont exclusivement à hélices, alors que les jets emploient des propulseurs. On emploie le même talent pour les deux. Les engins à décollage et atterrissage vertical (ADAV) nécessitent un talent académique.

Subluminique (AG)

Pilotage de vaisseaux en espace normal, sans propulsion tachyonique. Dans une atmosphère planétaire, il

faut utiliser **avions** ; cela dit, beaucoup de vaisseaux ne sont pas conçus pour entrer dans une atmosphère planétaire.

SCIENCES

Une connaissance académique dans une science signifie que, non content de savoir comment les choses fonctionnent, le perso sait aussi comment en fabriquer. Un informaticien saura programmer convenablement (c'est-à-dire moins salement que la norme des bidouilleurs de base), un mécanicien sera capable de concevoir des systèmes mécaniques, un électronicien des circuits, etc.

Pour la fabrication en elle-même, ou la réparation, il vaut mieux se fier au talent **bricolage**. Les talents de cette catégorie restent principalement théoriques.

Mathématiques (IL)

Les mathématiques forment les fondements théoriques de la science : algèbre, géométrie, physique, etc. À haut niveau, on commence à rentrer dans les choses réellement terrifiantes, genre physique quantique.

À la base, il s'agit principalement de connaître les formules et de les appliquer ; en académie, on approche le pourquoi du comment, l'évolution historique de la science et quelques embranchements connexes (les autres talents scientifiques).

Spécialisations : statistiques, cryptographie, physique, géométrie, prise de tête

Hypermécanique (IL)

Champ particulier des mathématiques qui traite des technologies liées à l'antigravité, les champs de force et l'hyperespace (voir « Champs de Tzegorine », chapitre **Équipement**) –

tellement particulier que c'en est une branche à part. À un niveau théorique, cette discipline oscille entre la physique quantique et la philosophie zen.

Spécialisations : champs de force, hyperspace, antigravité

Associés : subluminique, électromécanique, astrogation, paranormal

Biochimie (IL)

Science regroupant la biologie et la chimie, organique et non-organique. On y trouve des activités aussi diverses que la génétique, la chimie moléculaire, la synthèse organique et minérale, de même que l'immunologie.

Spécialisations : chimie, biologie, génétique, police scientifique, drogues récréatives

Mécanique (IL)

Branche qui traite des petits engrenages, cliquets, entraînements, pistons et autres birgnouffleurs patacosnoïdes à effet Dargeuüffl variable. En clair, tout ce qui implique une interaction physique et tangible, que ce soit la transmission d'un camion ou les mouvements d'horlogerie et serrures diverses. À un niveau plus poussé, la mécanique aborde le domaine des nanotechnologies et de la cybernétique.

Spécialisations : type de systèmes : moteurs, machines-outils, horlogerie, systèmes de sécurité, etc. ; robotique, cybernétique, technologie soviétique

Électronique (IL)

L'électricité en tant que vecteur de courant et d'information. Cela concerne donc non seulement les transformateurs, les lignes à haute tension et comment changer le fusible d'une

centrale à fusion, mais aussi les microprocesseurs, transistors, mémoires atomiques et autres composants aux noms bizarres et venus d'ailleurs.

Spécialisations : type d'appareils : systèmes de sécurité, télécommunications, électroménager, etc. ; électromagnétisme, réseaux

Informatique (IL)

Écrire des programmes (on s'en serait douté) ou entrer dans des banques de données seulement accessibles à certaines personnes – dont vous ne faites évidemment pas partie. Plus destiné aux programmeurs ou pirates professionnels qu'aux tapoteurs de clavier du dimanche.

Spécialisations : type de système : ordinateur personnel, supercalculateurs, informatique véhiculaire, systèmes intégrés, etc. ; programmation, piratage, systèmes de sécurité, cryptographie, réseaux

Associés : électronique, mathématiques

Médecine (IL)

Réparer les gens cassés ou malades, ce qui inclut aussi les animaux. Les études de médecine poussent à la spécialisation, mais à la base, la médecine en non-académique correspond plus ou moins à des connaissances de premiers soins.

Comme pour les sciences, on admet qu'en **académique**, on peut commencer à fabriquer des médicaments, prévoir des traitements à long terme ; bref, être un vrai docteur en médecine.

Spécialisations : champs de la médecine (traumatologie, virologie, génie génétique) ; espèces anthropomorphes, médecine vétérinaire, médecine légale, secours d'urgence, blessures de guerre

Zoologie (IL)

L'animal, sa vie, son œuvre, son habitat, ses mœurs, ses longues dents pointues et sa vitesse de course. À noter que cela inclut aussi l'étude des diverses créatures de la Sphère (et d'ailleurs) douées de sagesse, n'en déplaise à certains.

En académique, la zoologie a beaucoup de points communs avec la **médecine** : elle s'intéresse à l'anatomie et à la génétique. Elle touche aussi un peu à la **psychologie**, par l'étude des comportements animaux.

Spécialisations : type d'animal : grands félins, acariens, baleines, etc. ; comportement, élevage

Environnement (IL)

Tout ce qui concerne une planète, au sens large du terme : l'étude des sols, de l'activité sismique, l'écologie, la météorologie, etc. Cela inclut aussi la connaissance des arbres, petites fleurs et autres végétaux, ainsi que des champignons : si c'est comestible, vénéneux, carnivore, ou si ça se fume, etc.

Spécialisations : type de terrain : montagnes, déserts, océans, etc. ; volcanologie, prospection, terraformation, botanique, écologie, systèmes de survie pour habitats spatiaux

CONNAISSANCES

Un peu comme **Sciences**, mais en nettement moins scientifique.

Survie (IL)

Utiliser au mieux les ressources naturelles données pour sa subsistance et, accessoirement, celle des autres. Traduit en termes de jeu, un perso voulant se procurer de la nourriture pour lui tout seul doit réaliser un jet de **survie**.

En académique, en s'intéressant au milieu dans lequel on évolue, on touche aux domaines de la **zoologie** et des sciences de l'**environnement**.

Spécialisations : type de terrain : montagne, désert, jungle, plaine, forêt, etc. ; chasse/pêche, pistage

Associés : recherche, zoologie, orientation

Orientation (IL)

Retrouver son chemin sans trop de problèmes, une fois lâché tout seul dans la nature ; c'est aussi simple que ça. On précisera quand même que la référence est plus ou moins située à « tenter de trouver le nord sur un terrain relativement familier » et que les accessoires du style boussole, carte à inertie ou balise de repérage peuvent aider dans la tâche.

On peut imaginer une version académique d'**orientation**, qui impliquerait des notions de géographie et l'usage de compas et de sextant, mais c'est un peu ésotérique.

Spécialisations : type de terrain (voir **survie**), auquel on peut rajouter « ville » ; cartographie

Astrogation (IL)

Pilotage de vaisseaux spatiaux en hyperspace, ce qui nécessite principalement la préparation de plans de vols aux calculs tarabiscotés. Un *must* pour les pilotes spatiaux qui ne désirent en aucun cas faire connaissance avec la *Twilight Zone*, celle dont on ne revient que rarement en un seul morceau (voire même pas du tout).

En académique, l'astrogation touche de très près au domaine de l'**hypermécanique**, étant donné que c'est la science qui en est à la base. Cela inclut aussi quelques notions de pilotage

subluminique – et probablement une bonne dose de paranormal.

Spécialisations : longueur du saut : courte distance (moins de 5 AL), longue distance (plus de 50 AL) ; type de vaisseau, trajet donné, urgence

Histoire (IL)

Ce qui s'est passé et, en académique, comment ça s'est passé et pourquoi ; chez les Eyldar et les Atlani, c'est aussi la Légende. Histoire, comme **géographie** plus loin, sont des talents intimement liés à la culture du personnage ; on connaît plus précisément l'histoire de sa région et, plus on s'éloigne, moins les connaissances sont précises. Au déhème d'appliquer les modificateurs décrits dans la section **Relations extérieures** du chapitre **Systèmes**.

Spécialisations : période et/ou localisation ; institutions, dates, personnes, idées, vie quotidienne, etc.

Associés : langues

Géographie (IL)

Ce qui se trouve où et, en académique, pourquoi c'est là. Là encore, un personnage connaîtra les lieux-dits autour de chez lui, les grandes villes et fleuves de son continent et, avec un peu de chance, les capitales des autres nations de la Sphère.

Spécialisations : lieu particulier ; genre de lieux : montagnes, fleuves, grandes villes, industries ; géostratégie

Associés : survie, orientation, environnement

Gestion (IL)

Comprendre et jouer avec tous les jolis chiffres qui composent les bud-

gets. Permet de composer un budget, le truquer pour y cacher des illicitudes, ou au contraire y découvrir lesdites magouilles. Permet aussi de pouvoir faire tourner une entreprise avec un maximum de rentabilité et un minimum de grèves.

Spécialisations : type de société : banques, assurances, import/export ; comptabilité, contrôle de comptes, ressources humaines

Associés : bureaucratie, psychologie, mathématiques

Paranormal (IT)

Connaissance des différents phénomènes paranormaux, de leur fonctionnement, de leurs occurrences et des moyens éventuels de les contrer. Requis pour rentrer dans un certain département du FBI.

À son niveau académique, le paranormal touche à la (crypto-)zoologie, la psychologie, l'histoire et la médecine, pour ne citer que les plus évidents. On rajoutera aussi les talents **recherche et information**.

Spécialisations : un certain type d'événement paranormal : fantômes, Arcanes, Elvis, etc. ; un événement particulier : le mystère Roswell, le monstre du Loch Ness, la panne totale d'électricité sur Los Angeles en 2207, etc.

Associés : recherche, information, histoire ; une bonne **EQ** et l'option **sang froid** sont recommandés

Note : si votre partie ne comporte pas de composante paranormale, vous pouvez admettre qu'il s'agit de connaissances recueillies principalement dans des journaux idiots ou des librairies poussiéreuses, le tout n'étant pas bien sérieux.

LANGAGES

Une langue dite « maternelle » correspond à un score entre 12 et 18. Pour une langue étrangère, avec un niveau 1–2, on connaît les mots de base. Au niveau 3–4, on peut se faire comprendre ; avec le niveau 5–6, on s'exprime couramment. Les niveaux supérieurs sont pour des vocabulaires spécifiques et les professionnels du langage.

Le niveau académique signifie qu'on a des notions de linguistique dans la langue en question et que, de fait, on peut en déchiffrer des versions archaïques, ou éventuellement comprendre une autre langue de la même famille (exemple : atalen et eyldarin, français et italien).

Toutes les langues sont basées sur la caractéristique Intelligence (IL).

Spécialisations : type de langage (châtié, législatif, argot, politicien, etc.) ; poésie (différents styles)

Associés : éloquence

LANGUES ÉTRANG(ÈR)ES

De même qu'on ne parle plus, au début du XXI^e siècle, le français de Montaigne ou l'anglais de Shakespeare, les langages terriens ont quelque peu évolué entre 1992 et 2300. Voici donc un petit panorama des principales langues parlées sur Terre et ailleurs.

Pour plus de renseignements, se reporter aux **Carnets de civilisation**.

Neudeutsch

Allemand réformé, parlé en Europe et – surtout – dans les colonies. On notera que la zone germanophone pousse plus loin vers le sud et vers l'ouest : l'ancienne Wallonie, l'Alsace et la Lorraine parlent majoritairement neudeutsch, de même qu'une bonne part de la Romandie.

Slave unifié

Mélange de russe et d'autres langues slaves, parlées dans l'est de l'Europe et en Asie russophone. Il existe beaucoup de variantes locales, mais la version « officielle » est parlée de la Pologne à Vladivostok, en passant par la Bulgarie.

Swabili unifié

Langue officielle de la République panafricaine, adoptée dans toute l'Afrique sub-saharienne. Là encore, il s'agit principalement d'une langue « administrative », connaissant de nombreuses variantes locales.

Espagnol latino

Variante d'espagnol, avec des éléments de portugais et d'expressions amérindiennes, parlée en Amérique latine. Le *latino* est aussi pratiqué en Espagne et aux Philippines, mais avec des variations.

Portugais copacajun

Langue quasi-officielle de Copacabana ; portugais mâtiné d'espagnol *latino*, avec des expressions anglaises et eyldarin. En règle générale, espagnol, portugais, *latino* et *copacajun* sont très proches ; en Europe, ces quatre langages (ainsi que l'italien et le français, dans une moindre mesure) sont en passe de fusionner.

Xinhuanti

Pot-pourri de plusieurs langages asiatiques, principalement à base de chinois mandarin et cantonais, parlé dans presque toute l'Asie du sud-est. Le xinhuanti est apparu pendant les Années d'Ombre, dans le sillage de la diaspora chinoise, et a été officialisé vers 2040 ; là encore, c'est principalement une langue administrative.

Anglais galactique

Ou « galactique » ; anglais à la grammaire simplifiée et avec des ajouts de vo-

cabulaire d'un peu partout. C'est en passe de devenir la *lingua franca* de la Sphère, malgré une farouche opposition de la population eyldarinophone ; toute personne ayant suivi une éducation standard depuis 2150 environ aura appris l'anglais galactique comme deuxième langue. Il existe d'autres formes d'anglais, principalement l'anglais américain et l'anglais européen.

Highlander

Très mal connu encore aujourd'hui, ce langage n'est parlé que par les officiers de la Fédération des hautes-terres, et encore : seuls ceux de pur génotype highlander peuvent prétendre le maîtriser ; on soupçonne d'ailleurs que la maîtrise du langage passe par un code génétique particulier. Très peu de gens hors Fédération connaissent le highlander.

Eyldarin

Un des plus anciens langages de la Sphère, l'eyldarin, dans sa version moderne, est extrêmement modulaire : les mots sont souvent composés à la volée en assemblant différentes racines. Presque tous les peuples non-terriens de la Sphère connaissent au moins quelques mots d'eyldarin.

Atalen

Langage dérivé de l'eyldarin, il est plus structuré et considéré comme un meilleur choix que ce dernier pour les débutants. Il est parlé par tous les peuples d'origine atalen de la Sphère ; avant l'arrivée du galactique, il servait lui aussi de *lingua franca*.

Siyaner

Langue commune des Siyani, qui ont par ailleurs une quantité invraisemblable de « dialectes de guildes » proprement incompréhensibles. Une partie du langage étant inaccessible aux non-Siyani, il en existe une variante avec des phonèmes prononçables par les Anthropomorphes.

Ra'kharist

Le langage karlan ressemble à une union contre-nature entre l'arabe et une forme particulièrement obscure de suisse-allemand, avec toutes les consonnes d'un jeu de Scrabble en cadeau de mariage... Il en existe une variante parlée par les *hjangri*.

Sharr

Les Talvarids ont un langage commun, *sharr* (« la langue »), qui a été développé par les vétérans des guerres de l'*Arlauriëntur*. Il fut longtemps un langage de l'élite (notamment des shamans), mais, avec la guerre, il est devenu plus courant. Les Talvarids ont aussi de nombreux patois tribaux.

COMMUNICATION

Éloquence (IF)

L'art de noyer son manque de connaissances dans un flot de paroles continu et ennuyeux. Très utile quand on n'a pas le temps de mettre en place la grosse offensive de charme diplomatique et/ou qu'on ne souhaite pas arriver à la démonstration de force. Peut aussi galvaniser les foules ou gagner un jury à sa cause.

L'éloquence académique inclut des notions de psychologie et de marketing ; c'est l'art des auteurs de discours et des avocats.

Spécialisations : plaidoirie, baratin, discours, harangue populiste, débat d'idées

Associés : langues, psychologie

Persuasion (IF)

Imposer son point de vue en utilisant des arguments frappants, parfois accompagnés de démonstrations de force et autres menaces bien senties, le

tout en se contrefoutant de ce qu'en pense son vis-à-vis. C'est l'apanage des gens pressés, peu consciencieux et/ou sans scrupules aucuns ; c'est néanmoins un talent de communication, ce qui signifie qu'on n'est pas censé cogner, mais causer.

En académique, la persuasion prend une tournure moins brutale, mais plus sinistre : elle frappe les points faibles de son adversaire, se rapprochant ainsi de la **psychologie**.

Spécialisations : commandement, menace, torture, lavage de cerveau

Associés : psychologie, comédie

Tactique (IF)

À première vue, c'est une compétence qui paraît similaire à **persuasion** ci-dessus, en ce sens qu'elle consiste à donner des ordres et faire en sorte à ce qu'ils soient obéis. Dans les faits, le but est différent : il s'agit de faire en sorte qu'un groupe d'individus agisse, non comme un groupe d'individus, mais comme une équipe. En gros, coordonner les actions de façon à ce qu'elles soient efficaces.

En académique, **tactique** recoupe des éléments de stratégie, à savoir sur une plus grande échelle : plus seulement une équipe mais plusieurs unités.

Spécialisations : type et taille d'unité ; civil, militaire, mercenaire ; commandement de vaisseau

Associés : psychologie, comédie

Psychologie (IT)

Étude du comportement des êtres plus ou moins évolués que nous sommes (sans commentaire). Permet, entre autres, de déduire la personnalité d'un interlocuteur, et ce à travers ses

manies, ses tics de langage ; bref, son comportement général.

Au niveau académique, la psychologie permet d'empiéter quelque peu sur les autres talents de communication, mais permet aussi de déduire une personnalité à travers autre chose que son comportement : des objets dans une chambre, par exemple ; c'est la compétence des profiteurs.

Spécialisations : culture ; catégorie socio-professionnelle ; type de sentiment : mensonge, désir, etc. ; psychiatrie, sociologie, ethnologie

Associés : zoologie

Drague (IF)

Processus complexe, variable et mal défini, destiné à persuader l'objet de ses basses pulsions de le rejoindre dans une cérémonie de connaissance mutuelle, prenant souvent la forme d'un simulacre de pratique reproductrice, voire plus si affinités.

On peut plaisanter à l'envi sur la notion de cette compétence en académique ; le fait est qu'on peut imaginer qu'elle inclut des éléments de psychologie, d'étiquette, voire de poésie.

Spécialisations : catégorie socioprofessionnelle ; culture ; escorte

Associés : psychologie, étiquette

Marchandage (IF)

Permet d'estimer le prix d'un objet – et, partant, d'en argumenter le prix auprès d'un vendeur. Sauf en de rares exceptions (si le perso casse les pieds au marchand, par exemple), le prix ne montera pas au-dessus du prix de base. Rares sont les cultures qui, à un niveau ou un autre, ne pratiquent pas le marchandage sur les prix.

L'approche académique du marchandage consiste à bien connaître les prix du marché, les tendances et ce qui est acheté – souvent des connaissances techniques assez pointues.

Spécialisations : type de commerce ou de client ; culture

Associés : psychologie, étiquette

SOCIAL

Talents qui permettent au perso moyen de passer sans trop d'encombres au travers des petits et grands tracas de la vie quotidienne d'aventurier. Il y a des choses légales et certaines autres qui le sont moins.

Étiquette (EQ)

Savoir se tenir en société, que ce soit la haute (le plus souvent) ou la basse. Eh oui : même les clochards ont leurs règles de bienséance.

Si on fait dans la connaissance académique, on connaît les raisons profondes derrière telle ou telle coutume ; on touche là à la psychologie et l'histoire.

Spécialisations : catégorie socioprofessionnelle ; circonstances : bal, réception, etc.

Associés : psychologie, langues

Survie urbaine (EQ)

Permet de se fondre dans la foule d'une grande agglomération (plus de 50'000 habitants), histoire de faire natif en diable, d'éviter les pièges à touristes et autres désagréments (blagues bêtes, plaisanteries douteuses, prises à partie, etc.). Inclus aussi la connaissance des bleds les plus mal famés, plaques tournantes de la drogue et du marché noir, etc.

En académique, on s'intéresse à l'histoire des quartiers, l'économie des marchés noirs et gris. On connaît des éléments d'étiquette des rues et l'argot des autochtones

Spécialisations : ville ; type d'activité : trafics, paris, codes de conduite, gangs, etc.

Associés : psychologie, géographie, étiquette, langages

Jeu (IT)

Activité parfois extrêmement lucrative (hem !...), le jeu est, vous ne le nieriez pas plus que moi, une chose trop sérieuse pour la laisser à des amateurs. Ce talent regroupe la connaissance de tous les jeux, sauf ceux de rôles, d'adresse et de hasard pur.

Si vous aimez les lois statistiques et l'économie de casino, passez en académique : y'en a.

Spécialisations : type de jeu

Associés : psychologie, comédie, manipulation, athlétisme, mathématiques

Bureaucratie (EQ)

Se mouvoir avec aisance dans les méandres brumeux des grandes institutions. Permet de parvenir à ses fins en le moins de temps possible, mais aussi à emballer un emmerdeur dans la paperasserie et lui faire perdre ainsi un temps précieux, plus quelques cheveux.

En académique, non seulement on sait ce qu'il faut faire, mais pourquoi : lois, règlements, etc. ; c'est l'équivalent du droit.

Spécialisations : type d'administration ; type de service : recherche, obtention d'autorisation, embrouiller les pistes, etc.

Associés : psychologie, étiquette

Recherche (PE)

Qui a dit « Trouver objet caché » ? En très résumé, ce talent permet de remarquer des détails ténus, repérer un poursuivant ou retrouver un fugitif dans une foule.

En académique, on s'avance dans les domaines de la psychologie et de la médecine légale (entre autres), ce qui permet d'accomplir des déductions dignes des spécialistes de la police scientifique : relevés d'empreintes, tests balistiques, etc.

Associés : survie urbaine, psychologie, faussaire, persuasion, bureaucratie, discrétion, gestion, biochimie, etc.

Information (IL)

Qui a dit « Bibliothèque » ? Un peu comme au-dessus, mais concernant les informations « officielles » recueillies dans des multiples réseaux, bibliothèques, archives, etc.

En académique, on connaît les réseaux de trafiquants d'information, on a aussi une assez bonne idée des disponibilités des archives – ainsi que des méthodes souvent absconses d'indexation de ces dernières. On a aussi des éléments d'histoire et de gestion, voire d'informatique (pour optimiser ses agents de recherche).

Associés : informatique, histoire, langues

ARTISANAT

Catégorie de talents, plutôt axée sur le manuel, et à mi-chemin entre **sciences** et **artistique**. En académique, ces talents permettent de concevoir de nouveaux modèles que ceux déjà existants, bref de faire de la création.

Fermage (IL)

Que l'on soit simple bouseux des plaines d'Europa ou ingénieur agronome

dans une ferme modèle australienne, ce talent couvre l'exploitation d'un domaine agricole, entre agriculture, élevage, gestion des stocks et des sols.

En académique, on touche à l'environnement, la zoologie, la médecine (vétérinaire) et la gastronomie.

Spécialisations : type d'exploitation : agriculture vivrière, agriculture de fourrage, élevage (selon les animaux) ; type de terrain : plaine, montagne, océan (pisciculture)

Associés : gestion, bureaucratie

Génie civil (IL)

L'art de construire des choses massives, à base de maçonnerie (bâtiments, routes, ponts, et autres bunkers) ou autres ; en gros, des infrastructures. Inclut les techniques de maçonnerie et de charpente.

En académique, le génie civil se tourne vers la conception de ces infrastructures ; en bref : l'architecture. Ce qui inclut quelques éléments de mathématiques et de sciences de l'environnement. On peut aussi faire mesquinement remarquer que si on sait construire un bâtiment, on sait aussi le faire sauter.

Spécialisations : type de construction : pont, bâtiment administratif, logements, etc.

Artisanat (AG)

L'art de construire des choses nettement moins massives (meubles, vaisselle, etc.). C'est un peu une compétence fourre-tout, qui comprend l'ébénisterie, la poterie (et la céramique), la vannerie (qui n'est pas l'art d'envoyer des vannes) ainsi que des techniques simples de forge ; en fait, elle contient ce qui n'est pas inclus dans les deux compétences suivantes.

Spécialisation : type d'objet : meuble, céramique, verrerie, coutellerie, etc.

Joaillerie (AG)

Confection de petits objets en métal, généralement dit « précieux », avec parfois des cailloux, eux aussi dits « précieux ». Cela permet aussi de reconnaître si un objet est réellement précieux, ou tout au moins dans le métal annoncé, ce qui est une bonne idée dans les cultures où la monnaie or est encore en vigueur.

Spécialisations : type de bijou : bracelet, bague, collier, etc. ; matériau

Associés : étiquette

Confection (AG)

Fabrication et réparation de vêtements. Cela inclut aussi quelques-uns des accessoires les plus courants (chapeau, chaussures, parapluie, sacs). De nos jours, les vêtements ne sont plus seulement confectionnés dans du tissu ou du cuir : moult matériaux synthétiques entrent dans leur fabrication, surtout là où une certaine protection est de rigueur.

Spécialisations : type de vêtement ; matériau

Associés : étiquette

Bricolage (AG)

Construction et/ou réparation d'objets complexes, tels des véhicules, des armes, voire des produits chimiques (je dis ça au hasard ; si les personnages préfèrent construire des machines à laver ou réparer les ascenseurs, ils peuvent aussi). C'est un peu la compétence « système D », l'approche de l'amateur éclairé qui répare un pneu crevé avec du chewing-gum et un bas en nylon.

En académique, cela inclut des notions (génériques) d'ingénierie ; ça implique, en fait, que des talents **Science** en académique recourent le talent **bricolage**, de même que le talent **bricolage** en académique recoupe les talents **Science** ; néanmoins, pour ce qui est de la théorie, **Science** reste prépondérant, là où **bricolage** relève plus de l'approche pratique.

Spécialisations : type d'objet : électronique, arme, véhicule ; style : militaire, technologie soviétique, etc.

Associés : talents scientifiques, explosifs

Gastronomie (IT)

Marre des rations ou de leurs insipides équivalents servis en restauration rapide ? La vraie cuisine, à la française (suisse, allemande, chinoise, caramélienne, siyansk), préparée avec amour vous tend les bras !

À la base, la gastronomie n'est pas grand-chose de plus que faire la cuisine. En académique, on attaque la chimie des aliments, l'œnologie, et on touche du doigt (enfin, des papilles) les cultures de la Sphère.

Spécialisations : type d'aliment ; type de plat : pâtisserie, viandes, sauces, etc.

Associés : zoologie, botanique, étiquette

ART

Difficile de dire ce qu'est l'art : toutes les cultures en ont une notion différente. Dans le cas présent, on restera dans les domaines traditionnels et consensuels : musique, arts plastiques, comédie ; on laissera la sculpture sur chair et le terrorisme existentialiste à d'autres univers.

Musique (AG)

Régit l'emploi des instruments de musique, dans le but et l'espoir de leur faire rendre un son plus ou moins mélodieux (suivant les goûts et les oreilles).

À un niveau académique, le personnage connaît le solfège, peut lire une partition et composer de la musique ; il connaît aussi les théories musicales et l'histoire de l'art. Il peut reconnaître des instruments de bonne facture et a une assez bonne connaissance du fonctionnement desdits instruments pour pouvoir concevoir, sinon fabriquer, des instruments spécifiques ; la fabrication se ferait plutôt avec **artisanat**.

Spécialisations : type d'instrument particulier ; style : rock, jazz, bruit, etc.

Chant (IF)

Après les atrocités, voici le retour de la dentelle, pour les dingues de l'opéra (à ne pas confondre avec les dingues de l'apéro), du *yodel*, des vagissements heaumétaleux ou autres.

Spécialisations : type de musique

Associés : musique, comédie, danse

Danse (AG)

De la valse au contre-pop new-funk acoustique, en passant par la bossa, le tango sud-américain (tagada tsoin tsoin !), le rock acrobatique et le quadrigle, le talent préféré des fils spirituels de Michael Jackson (argh ! je l'ai dit).

Le niveau simple de la danse, c'est savoir se trémousser en rythme avec la musique et ne pas écraser les orteils de son vis-à-vis, voire connaître les pas de danses formelles simples. En académique, on se rapproche des subtilités diplomatiques d'un talent comme **étiquette**, en sachant ce qu'il faut faire, quand et pourquoi.

Spécialisations : type de danse

Associés : musique, chant, acrobatie

Comédie (IT)

Modifier son apparence et son comportement, de manière à paraître être ce qu'on n'est pas, et réciproquement. À moins que ce ne soit le contraire. Inclut l'usage approprié de maquillage, postiches et prothèses esthétiques.

Pour l'application académique du talent de comédie, on pensera bien évidemment aux acteurs professionnels, qui déclament les grands textes classiques : on donne dans la psychologie et l'étiquette. À la rigueur, la comédie peut aussi servir à d'autres talents sociaux ou de communication en se faisant plus menaçant ou roublard qu'on ne l'est réellement.

Spécialisations : type de rôle : comédie, tragédie, burlesque, fausse identité ; situation : théâtre, cinéma/télévision, espionnage ; déguisement, grimage

Associés : psychologie, éloquence

Imagerie (IT)

Création d'images sur un support réel ou virtuel : dessin, peinture, images de synthèse, photographie, cinéma, etc. Très pratique pour des portraits-robot express – ou pour avoir une excuse pour continuer à gribouiller sur sa feuille de personnage pendant les parties.

En académique, l'artiste a une connaissance des différents styles, ainsi que des notions d'anatomie et d'architecture ; il peut aussi s'adapter à d'autres supports de représentation visuelle. Dans le domaine virtuel, l'artiste pourra difficilement ignorer certains principes mathématiques sous-jacents à son art et aura probablement des notions d'informatique.

Spécialisations : différents supports et styles ; objets représentés ; trucages, falsification (documents officiels), faussaire (d'art)

Associés : psychologie, étiquette, mathématiques, informatique, génie civil

Sculpture (AG)

Création tridimensionnelle dans la matière solide, de l'assemblage atomique à la taille d'astéroïde.

Quelques notions dans les sciences de l'environnement et une certaine pratique de formes d'artisanat (**génie civil, joaillerie, bricolage**) complètent la connaissance académique de ce talent.

Spécialisations : style ; critique, faussaire (d'art)

Associés : psychologie, étiquette, voire génie civil et environnement pour les plus mégalomanes

UN DERNIER MOT...

... Juste pour dire que cette liste de talents n'est pas exhaustive, et que si les joueurs veulent en rajouter, c'est leur droit le plus strict, tant que le déhemme

est d'accord. Pour créer un nouveau talent, il suffit de déterminer quelle est la CA et le tour est joué !

ARCANES

Les Arcanes sont les pouvoirs mentaux. On appelle ça aussi « psis », « magie », « pouvoirs extra-sensoriels » ou « choses qui font mal à la tête » ; les mots importent peu, au final.

Les Arcanes couvrent une vaste réalité : de la prémonition au corps astral, en passant par la concentration de l'adepte d'arts martiaux ; le plus souvent, chez le commun des mortels, ces capacités restent à un niveau latent,

voire inconscient. Mais techniquement, toute personne possède en elle ce genre de capacité ; on dit même que les Arcanes sont une des caractéristiques de la sagesse, un niveau supérieur de l'évolution.

Dans Tigres Volants, on dit **une** Arcane ; on met souvent une majuscule, mais c'est surtout pour faire important

pour les talents normaux, soit 10#. De même, comme dans les talents normaux, les spécialisations annulent un type de malus spécifique et coûtent le double des spécialisations normales, soit 6#.

TALENTS

Il existe trois groupes de talents d'Arcanes, correspondant à trois « sphères » différentes ; on appelle simplement ces groupes « Arcanes » (Arcane de l'esprit, Arcane de la Matière et Arcane de l'éveil, donc) :

- **Esprit** : influence de l'esprit sur l'esprit ; télépathie, suggestions ; sentir les esprits.
- **Matière** : influence de l'esprit sur la matière inerte ; télékinésie, pyrokinésie.
- **Éveil** : influence de l'esprit sur le corps ; catalepsie, régénération, guérison.

Pour chacune des Arcanes, il y a trois talents :

- **Perception (IT)** : voir (ou ressentir) et comprendre un phénomène.

- **Création (VO)** : créer, amplifier un phénomène, ou le détruire.
- **Contrôle (EQ)** : maîtriser un phénomène déjà existant.

Donc, on a en tout neuf talents d'Arcane : Esprit-perception, Esprit-création, Esprit-contrôle ; Matière-perception, Matière-création et Matière-contrôle ; et Éveil-perception, Éveil-création et Éveil-contrôle. Parfois, un effet peut être accompli de différentes manières ; ce n'est pas un problème, c'est un peu fait pour. Tout dépend bien sûr du bon vouloir (ou de la mauvaise foi) du déhemme.

COÛT

Les Arcanes coûtent, de façon générale, le double des talents normaux. Ainsi, un niveau dans un talent d'Arcane coûte 2#. Passer un talent d'Arcane en académique coûte le double du coût

ARCANES INTUITIVES

Le mécanisme des Arcanes intuitives est un peu différent : techniquement, on les achète comme un talent, mais elles fonctionnent comme une option, en ce sens qu'on ne peut pas faire un test sous une Arcane intuitive, mais que celle-ci se déclenche automatiquement, soit en donnant des bonus à d'autres actions, soit en accordant un avantage dans une situation donnée.

Le niveau du talent donne au déhemme une idée de la puissance de ladite Arcane, mais c'est lui, et non le joueur, qui décide quand elles s'enclenchent. Voir l'encadré « Utiliser les Arcanes intuitives » pour des idées d'utilisation. Si le personnage a le talent en académique, il peut tenter de les utiliser sciemment, mais il lui faut dépenser deux NF d'un coup.

Un niveau en Arcane intuitive coûte la même chose qu'un niveau d'Arcane normal : 2# ; on peut envisager une spécialisation, si le déhemme est de bonne humeur. La seule différence, au niveau des points, c'est qu'on n'a pas besoin d'acheter l'avantage **arcaniste** pour les utiliser.

Petite note latérale : les Arcanes intuitives fonctionnent de façon plus amusante si le personnage ne sait pas ce qu'il a...

UTILISER LES ARCANES INTUITIVES

Le tableau ci-dessous donne une idée de ce que peut faire un certain niveau d'Arcane intuitive ; ce n'est pas une description fixe et rigide, mais un aperçu de la puissance et des effets résultant d'un niveau donné. Le déhemme peut donc, comme d'habitude, broder là-dessus sans vergogne, le petit sacripan !

Arcane intuitive	Niveau 3	Niveau 6	Niveau 9
Esprit-perception	Difficile à surprendre ; peut sentir la peur ; sent quand on pense à lui	Très difficile à surprendre ; finit les phrases des autres	Les yeux dans le dos ; entend ce qu'on ne veut pas dire
Esprit-création	Peut projeter ses sentiments	Peut projeter des images ou des concepts simples	Parle parfois par télépathie sans s'en rendre compte.
Esprit-contrôle	A des « s'il vous plaît » très convaincants	On ne voit que lui – ou pas du tout ; ignore les détecteurs de mensonge	A écrit « Comment se faire des amis et influencer le monde »
Matière-perception	Repère instinctivement une faille ou un défaut	Voit à travers les vitres sans tain	Fait de la psychométrie accidentelle
Matière-création	Enflamme parfois le papier sous le coup de la colère	Enflamme parfois le bois ou le plastique sous le coup de la colère	Se crée un écran de protection en cas de besoin
Matière-contrôle	Attire inconsciemment les objets qu'il veut saisir	Génère des chocs électriques si attaqué	Lévite hors de danger
Éveil-perception	Sent instinctivement si quelqu'un est malade	Reconnaît une partie du corps blessée ou malade ; peut lire les émotions à travers le langage corporel (transpiration, rythme cardiaque)	Voit des anciennes blessures ou des modifications biologiques ; sait si quelque chose est vivant ou mort
Éveil-création	Régénère ses propres égratignures très vite, peu sensible aux virus et autres parasites	N'est que rarement malade et, s'il l'est ou s'il se blesse, guérit très vite	Peut s'adapter avec le temps à une morphologie dominante dans une société, peut soigner par « imposition des mains »
Éveil-contrôle	Résiste au froid (en t-shirt sous la neige) ; masque en apparence imperturbable	Résiste à la douleur ; peut se nourrir de choses ignobles (ou rester longtemps sans se nourrir) ; amant légendaire	Résiste à (presque) tout, ricane sous la torture, se douche à l'eau froide et encaisse des coups de taser sans broncher

CE QU'ON PEUT FAIRE

Le système permet de faire à peu près ce qu'on veut, en combinant Arcane

et forme. Par exemple, implanter une suggestion revient à une création d'Es-

prit ; refroidir une pièce de métal est un contrôle de Matière ; diagnostiquer une maladie requiert une perception d'Éveil (plus un jet en médecine pour interpréter).

Vous constaterez rapidement qu'il n'existe pas vraiment de règles très précises sur ce que peut faire tel ou tel talent d'Arcane. C'est un peu voulu (même si c'est une excuse à deux balles) : d'une part, cela permet au déhemme de moduler comme il l'entend la puissance des Arcanes dans son univers à lui ; d'autre part, les Arcanes sont quelque chose de « personnel », à savoir que chaque Arcaniste les perçoit et les utilise différemment. Il est donc difficile d'y fixer des règles, ça varie beaucoup avec chaque individu.

EMPLOI

Les Arcanes fonctionnent comme des talents ; il faut cependant engager un Niveau de fatigue pour les activer. Ce NF ne se compte pas dans le jet d'Arcane (ne soyons pas mesquin) mais, si le talent est en académique et le jet réussi, le personnage le récupère – enfin, pour être précis, ne le perd pas. Si le talent n'est pas en académique, l'Arcaniste perd le NF engagé ; la perte a lieu après le jet ou, si le talent se continue sur une certaine durée, à la fin de cette durée.

En cas d'échec, le NF est de toute façon perdu.

Une autre différence d'avec les talents normaux, c'est qu'on ne peut pas tenter de les utiliser au niveau de base. Il faut au moins un point investi dans le talent.

Note : on remarquera que, suivant les cas, dépenser un simple NF pour « forcer » un jet est plus efficace que les Arcanes.

Arcanes et compétences

Beaucoup de talents d'Arcane requièrent, ou peuvent travailler conjointement avec, des compétences normales. Les Arcanes de l'Éveil, par exemple, jouent bien avec **médecine** ou avec **armes naturelles**.

Utilisées en synergie, les Arcanes ajoutent le niveau (pas le score ; juste le niveau) de l'Arcane en bonus au jet, mais seulement si on utilise effectivement l'Arcane – ce qui signifie la concentration et la dépense du NF, si on n'a pas le talent d'Arcane en académique.

- **Exemple** : Kyoshi essaye de neutraliser un garde de l'ambassade européenne (longue histoire) – mais sans le tuer : elle a besoin de lui poser quelques questions. Avec Éveil-perception au niveau 4 (non-académique) et armes naturelles, elle frappe un point sensible pour tenter de l'assommer d'un coup ; elle dépense donc un NF pour un bonus de +4. Plus tard, quand il se réveille, Kyoshi utilise Esprit-contrôle (niveau 7, académique) en conjonction avec persuasion, pour un bonus de +7, afin de lui soutirer les informations voulues.

Comme ce genre de plaisanterie est tout de même un avantage plus que conséquent (même s'il coûte très cher), c'est au déhemme de dire, en dernier recours, si une synergie est faisable ou non.

LES RISQUES

Le risque principal qui menace un Adepté, c'est la fatigue. Tout usage d'Arcane non-académique nécessitant l'utilisation d'un NF, on accumule vite les valises sous les yeux.

L'autre risque est le choc en retour ; en gros, c'est un échec critique qui, mal contrôlé (TEQ raté), revient dans la

tête de l'Adepté, tel le boomerang mal lancé. Un choc en retour implique au minimum la perte d'un NF supplémentaire ; de plus, le déhemme peut choisir, soit de faire revenir l'effet du pouvoir sur le lanceur, soit de voir le pouvoir en question avoir l'effet inverse (pas bon plan s'il s'agit d'Arcanes de l'Éveil).

DIFFICULTÉ

C'est le modificateur à rapporter au score du talent, pour avoir la chance finale de réussite. Dans la description des talents, on distingue difficulté absolue et difficulté relative ; cette dernière, qui s'ajoute à une difficulté absolue donnée pour un usage, est indiquée « diff±N ».

DIFFICULTÉS GÉNÉRALES

Les difficultés générales ci-dessous sont des difficultés relatives. Leur application dépend beaucoup du type de pouvoir utilisé ; pour certains, elles ne sont simplement pas applicables. C'est là encore au déhemme de faire sa petite cuisine.

Cible

- Soi-même ; cible volontaire : +5
- Intime : +5
- Quelqu'un d'autre, petit objet (moins de 100 g) : 0
- Petit groupe (2-5 personnes), objet de taille moyenne (100 g-1 kg) : -5
- Grand groupe (6-20 personnes), grand objet (moins de 10 kg) : -10
- Foule (21-100 personnes), très grand objet (moins de 100 kg) : -15

Secteur / Aire d'effet

- Toucher : +5

- Moins de 1 m autour de l'adepte : 0
- Moins de 5 m : -5
- Moins de 10 m : -10
- Moins de 25 m : -15
- Cible hors de vue : -5 supplémentaire

Dommmages

- Attaque non létale : diff+5
- Coup de poing (FA +0) : 0
- Dague (FA +3) : -5
- Pistolet (FA +6) : -10
- Arme lourde (FA +10) : -15

Facteur temps

Rares sont les talents d'Arcane instantanés. Au mieux, ils requièrent une petite seconde de concentration, au plus long, c'est un travail qui se compte en jours ; les Arcanes de l'Esprit sont en général les plus rapides alors que l'Éveil requiert le plus de temps.

On considère qu'il existe cinq niveaux de concentration requise : instantané (fonctionne tout de suite ; très rare), combat (un tour de combat pour activer), minute (une ou plusieurs minutes), heure (une ou plusieurs heures) et rituel (longs préparatifs, pouvant durer plusieurs jours). Passer d'un niveau à l'autre modifie les chances de 5, en positif (plus long) ou négatif (plus court).

De même, si certains talents ont une durée illimitée, d'autres requièrent une concentration soutenue pour être efficace. Si cette concentration est brisée, l'effet s'arrête – et l'Arcaniste risque des bricoles : **TVO** pour éviter un choc en retour. Les Arcanistes les plus douées (= ceux qui ont le talent en académique) peuvent se passer de concentration – au prix d'un niveau de difficulté supplémentaire.

ARCANES DE L'ESPRIT

Les Arcanes de l'Esprit regroupent tout ce qui concerne les interactions sur un autre esprit ; dans le cas présent, « esprit » signifie l'élément mental et spirituel d'une créature vivante raisonnablement évoluée.

PERCEPTION

Ce pouvoir permet deux choses : repérer la présence d'esprits autour de soi, ainsi qu'interpréter les pensées d'un être doué de raison. Ce sont deux activités similaires, mais fort différentes : l'une est en quelque sorte passive, la seconde est beaucoup plus intrusive (et, par conséquent, plus difficile).

Présence

Le système nerveux de tout être vivant émet des ondes mentales ; en règle générale, plus l'être est évolué, plus les émissions sont fortes. Il est donc assez facile pour un Arcaniste de repérer, autour de lui, la présence de formes de vie évoluées ; il lui est un peu plus difficile (mais pas beaucoup) de déterminer s'il s'agit d'un être doué de raison ou d'un animal.

Déterminer de quelle créature il s'agit précisément est cependant plus dur, de même que de savoir si elle est Arcaniste elle-même (à moins qu'elle ne fasse alors usage de pouvoirs, ce qui se voit tout de suite). Les personnes que l'Arcaniste connaît très bien (intimement) lui apparaissent plus facilement (voir difficultés générales).

La simple détection de **présence d'êtres vivants**, similaire à une sorte de radar dans un secteur donné (voir difficultés générales), se fait à +10 ; si on veut y ajouter une **analyse grossière** des esprits, la difficulté monte à +5, avec une **analyse plus fine** : 0. Pour **repérer des**

Arcanistes dans ce même secteur (ou des choses moins naturelles) : -5 ; on notera donc que l'usage de tout pouvoir d'Arcane ou assimilé (même instinctif) va se voir automatiquement.

Repérer précisément la position d'une cible potentielle (dans le but de lui faire une grosse tête, par exemple) requiert une analyse fine, donc une difficulté de 0.

Note : les Eylidar définissent la notion de « intime » par « quelqu'un avec qui on est prêt à partager la couche » ; ça implique un degré de confiance nettement plus élevé que simplement « amis de trente minutes ». Par ailleurs, contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce genre d'expression nous apprend que les Eylidar ont tendance à ne coucher qu'avec des gens en qui ils ont confiance.

Lecture des sentiments/pensées

Pour ce qui est de ressentir des émotions ou un état d'esprit, c'est techniquement plus difficile : ça implique en tous cas une activité plus dirigée : on ne balaye plus ses environs, mais on se concentre sur une personne (ou plusieurs ; voir difficultés générales).

La difficulté dépend principalement de jusqu'où on veut aller chercher. Pour n'avoir qu'une **impression de surface** (état d'esprit général), compter une difficulté de base de +5 ; 0 pour **capturer une idée** qui traverserait l'esprit de la cible (un anniversaire à se rappeler, une course à faire), -5 pour des **pensées plus profondes** (l'agenda de la journée, où est garée la voiture), -10 pour des **secrets intimes** (mots de passe, plans machiavéliques, fantasmes divers). Une **émotion violente** ou une **pensée directe** (penser à son mot de passe quand

on l'entre, par exemple) est plus facile à capturer : diff+5.

La cible ne va pas forcément se laisser faire : l'esprit possède des mécanismes d'autodéfense inconscients qui s'opposent à l'intrusion d'un esprit autre. On règle ça par un **TVO** ou **TEQ** contre la marge de réussite de l'Arcaniste. Une réussite de plus de cinq signifie qu'elle se rend compte de la tentative. Dans le cas de la lecture des sentiments/pensée, l'effet étant plutôt subtil, le jet se fait avec un malus de 5.

- **Exemple** : Malcolm Athée cherche à trouver le code de la porte d'un complexe scientifique bien protégé ; il voit un garde en train d'entrer ce code et décide de sonder son esprit. Son niveau en Esprit-perception est de 12, la difficulté est de -5 (pensée profonde) +5 (pensée directe) – donc aucun malus. Il lance un 8 et réussit donc, avec une marge de 4 ; le garde a droit à un **TVO** -9. Comme il s'agit d'un Sbiere (cf. **Combats**), il est peu probable qu'il ait plus de 12 en **VO** ; il faudrait qu'il fasse 3 ou moins pour contrer la perception et n'a aucune chance de la repérer.

CRÉATION

La création de pensée consiste le plus souvent à implanter une image, un concept voire un ordre dans l'esprit de quelqu'un d'autre – ce qui est souvent considéré comme quelque chose de Mal. En règle générale, les gens n'aiment pas qu'on vienne trifouiller dans leur tête, surtout quand on ne les prévient pas.

Comme pour la perception ci-dessus, la victime d'une action d'Esprit-crédation agressive a droit à un **TVO** ou **TEQ** pour résister. Des choses telles que les besoins primaires et les suggestions, si elles sont bien amenées, sont suffisamment subtiles pour justifier du malus de 5. Ce n'est pas le cas de l'ordre ou des hallucinations.

Télépathie

Le cas le plus bénin est la télépathie : transmission de pensée entre deux personnes (ou plus ; voir **difficultés générales**), qui dans le cas présent fonctionne à sens unique. On émet, mais on ne reçoit pas. Si le personnage a le talent en académique (ou Esprit-perception), il peut établir une **communication dans les deux sens** avec des non-télépathes, avec un malus de 5.

La télépathie est quelque chose de simple – au niveau des Arcanes, s'entend. S'il s'agit juste de **transmettre une émotion**, c'est à +15, +10 pour une **image** ou quelque chose de conceptuel, +5 pour s'approcher du **langage parlé**. Cela peut même fonctionner sur de très longues distances (mais, dans ce cas, on applique le malus **cible hors de vue**).

Un cas particulier est la **connexion mentale**, qui ne peut s'appliquer qu'entre intimes, et qui permet d'avoir une communication dans les deux sens ; cf. **difficultés générales** : on applique « cible volontaire » et « intime », ce qui nous donne un bon gros +10. C'est un lien très simple, mais fort, qui fonctionne parfois même de façon involontaire.

Suggestions et assimilés

Pour ce qui est des applications plus agressives, tout dépend de l'effet recherché : plus c'est subtil, plus c'est facile. Évidemment, plus c'est subtil, moins c'est immédiatement efficace ; les Génies du Mal qui contrôlent le cerveau de populations entières sont plus rares que dans les aventures de la littérature de quai de gare – ou alors, ils travaillent dans la pub, en lequel cas ils n'ont pas besoin d'être Arcanistes.

Implanter un **besoin primaire** (pipi, fifille, manger, etc.) est raisonnablement simple (+5) ; c'est d'une efficacité limitée, aussi. Une cible avec une bonne force de volonté ressentira

au plus une gêne, mais sera plus susceptible à d'autres stimuli (la marge de réussite de l'Arcane sert de bonus à un autre talent similaire).

Au niveau suivant, on peut tenter d'**implanter une suggestion**, façon « petit démon intérieur apparaissant sur l'épaule pour inciter à faire des bêtises », c'est moins simple : 0, et il n'est pas dit que ça fonctionne. Les Arcanistes taquins commencent en général par un besoin primaire, avant de doubler par une suggestion ; c'est plus efficace, encore faut-il avoir le temps.

La taille au-dessus, c'est un **ordre direct** : c'est un stimulus suffisamment puissant pour supplanter très temporairement les inhibitions d'une cible, pour une difficulté de -5. Ça implique cependant d'être 1) très bref (« donne-moi ton arme » est très bref ; « va me chercher des clopes à l'épicerie du coin » ne l'est pas), 2) faisable rapidement (une minute au plus ; plus généralement un tour de combat), 3) parlé ; on peut le faire par télépathie, mais ça implique un autre jet ad hoc.

Pour un malus plus conséquent, on peut imaginer des **ordres complexes** (de l'ordre d'une phrase), voire des suggestions hypnotiques qui se déclenchent par mot-clé ; ces deux usages sont à -10, par exemple.

Hallucinations et illusions

Les gens taquins peuvent aussi jouer avec les hallucinations, mais ce genre de choses commence à 0 pour un **simple son** ou une **image fixe** ; simple, mais rudimentaire. Pour des choses plus compliquées, comme une **image animée** ou de l'image et du son, il faut compter sur -5, -10 pour une illusion qui englobe tous les sens, avec un diff-5 supplémentaire si elle bouge.

Une utilisation très courante de l'hallucination consiste non pas à faire appa-

raître quelque chose, mais à le faire disparaître, sinon aux yeux, tout au moins à l'esprit d'une cible ; le malus est le même que pour une illusion (par exemple, se rendre invisible à une personne est à -5, -10 si on veut affecter d'autres sens, -15 si on se déplace en plus).

On notera cependant deux choses ; tout d'abord que ceci est du domaine du mental : ce ne sont pas les sens qui perçoivent ou non, mais le cerveau qui est trompé. Ainsi, l'hallucination n'est réelle que pour la personne affectée. Ensuite, c'est un effet qui peut aussi être atteint par Esprit-contrôle.

CONTRÔLE

Contrôler l'esprit est là encore une activité potentiellement agressive, assez peu recommandée, du point de vue légal. Bien évidemment, on peut s'en servir pour des choses subtiles et/ou bien-faisantes, sans avoir besoin de contrôler une horde de drones humains. D'autant plus que ce n'est point chose facile.

La clé de la difficulté du pouvoir de Contrôle est en fait la subtilité de la chose : s'il s'agit, par exemple, de changer le mot de passe que quelqu'un est en train de rentrer pour qu'il se trompe et bloque sa machine, c'est raisonnablement subtil. Par contre, si on souhaite faire croire à quelqu'un qui vous déteste qu'en fait, vous êtes son meilleur « ami de trente ans », ça va être plus dur.

Modifier les pensées

Un **changement subtil**, comme décrit ci-dessus (bloquer la machine, donc), se fait à +5 ; un **changement plus complexe** (« vous faites erreur, je ne suis pas Robert Buttle mais Robert Tuttle ») à 0, -5 (« je ne suis pas un agent secret européen, mais je l'ai fait croire pour leur voler des documents importants »), -10 (« rappelez-vous, nous étions dans la même

école ») ou -15 pour les cas graves (« on était tous deux dans l'équipe d'escrime et vous m'aviez même volé ma copine de l'époque » ; en général, ça marche mieux si la cible a effectivement fait de l'escrime et couru les jupons dans sa jeunesse).

S'il s'agit, non de changer des pensées précises, mais des **sentiments**, c'est plus subtil, donc avec un diff+5. Là encore, passer de l'indifférence à l'intérêt poli est moins compliqué que de faire se tomber dans les bras un Rowaan et un officier de la Police politique highlander.

Par contre, ce qui est possible mais plus difficile (diff-5), c'est d'aller tri-fouiller dans les **souvenirs**. C'est le bon vieux trip « lavage de cerveau », « Arcane lave plus blanc », tout ça. Le principe est le même qu'avant : plus on fait des changements complexes, plus c'est compliqué. S'il s'agit juste de modifier un élément potentiellement insignifiant (le genre de détail qui fait bicher l'inspecteur Colombo), ça se ferait à 0 ; une rencontre se ferait à -10, et jusqu'à -20 pour reconstruire un passé de toute pièce. En général, dans ce dernier cas, ça ne se fait pas tout seul.

On pourrait arguer qu'on peut arriver à la même chose avec Esprit-création ; ce n'est pas faux, mais l'approche Esprit-contrôle est plus subtile. Création, c'est la méthode « force brute », donc avec des séquelles psychologiques potentielles à plus ou moins court terme.

Pan ! dans la tête : le cas de l'attaque mentale

Peut-on griller les neurones de quelqu'un à coups d'Arcanes ? La réponse simple est « oui », mais elle demande quelques nuances. Premièrement, une attaque mentale est beaucoup plus efficace contre un Arcaniste que contre un non-Arcaniste ; être Arcaniste implique un « câblage » et une sensibilité différents qui rendent l'esprit

plus vulnérable à ce genre de choses. Un non-Arcaniste qui se retrouve la cible d'une attaque mentale risque au pire une syncope, plus probablement un étourdissement ou un mal de crâne.

L'idée générale est de surcharger d'informations l'esprit de son adversaire, de manière à lui faire péter un neurone – au sens propre du terme. Fondamentalement, il existe deux « écoles » d'attaque mentale : les brutaux et les subtils ; vous l'aurez deviné, les brutaux préfèrent Esprit-création, les subtils privilégient Esprit-contrôle. Les résultats sont grosso modo les mêmes.

Pour déterminer l'effet de l'attaque, on regarde la **Mr** de l'attaque (si on n'a pas de barrière mentale, un **TVO** réussi réduit les effets d'une ligne) sur la table ci-dessous :

Résultat des attaques mentales

Marge Résultat

Moins de 0.....	Rien ; l'attaque est ratée, vous êtes nul !
0	Rupture de la concentration, mal de tête en prime ; perte de 1 NF

1-5.....	Sonné ; perte de 2 NF
6-9.....	Syncope ; dans les pommes pour une poignée de minutes
10-14.....	Coma ; dans les pommes pour une poignée d'heures (seulement pour Arcanistes)
15+.....	Mort (seulement pour Arcanistes)

On notera aussi que des gens taquins peuvent profiter que leur cible n'est plus consciente pour s'amuser à faire des choses terribles avec son cerveau (**VO** -10 pour la cible, dans ce cas).

MON KUNG FU EST PLUS PUISSANT QUE LE TIEN : LA BARRIÈRE MENTALE

La plupart des Arcanistes apprennent rapidement comment contrer les manipulations de leurs petits camarades. C'est même en général la première chose qu'on apprend. On peut contrer une utilisation agressive d'Arcane, comme une attaque normale, par un jet d'Esprit-création ou Esprit-contrôle ; cela fonctionne en gros comme un jet d'**esquive** : si on réussit le jet, l'attaque mentale est évitée.

ARCANES DE LA MATIÈRE

Cette Arcane s'occupe particulièrement de l'influence de l'esprit sur les matériaux inorganiques ou morts ; ça n'inclut donc pas les tissus vivants.

PERCEPTION

Alors là, le joueur moyen se dit, « Ouais, brillant ! Percevoir de la matière, ça c'est un pouvoir vachement balèze : le cube qui est là, eh bien je peux le percevoir. Youpi. » Le joueur moyen est un rustre, mais passons.

Nature matérielle

Bien sûr, il ne s'agit de voir un objet, mais plutôt de comprendre sa nature profonde, de distinguer **de quoi il est fait** (+5 ; la marge de réussite donne un bonus à un jet d'environnement ou artisanat ad hoc), de voir ses **imperfections** (+10), etc. Ça peut aussi permettre de voir s'il est, ou a été, **manipulé par des Arcanes** (0).

Un personnage qui a aussi des connaissances en biochimie ou dans une science similaire peut, dans le cadre

de sa compétence, utiliser ce talent pour l'aider à **trouver un intrus** – un gaz qui n'a rien à y faire dans une atmosphère, par exemple. Selon la concentration du matériau et son exotisme, la difficulté va de +10 (élément radioactif) à -10 (traces de gaz dans une pièce).

Ignorer l'opacité

Dans une certaine mesure, Matière-perception peut aussi servir à **voir à travers la matière solide** et/ou opaque. Suivant la densité de l'objet, on pose une difficulté de 0 pour voir à travers une vitre sans tain ou des verres fumés, -5 pour un matériau léger (plastique, aggloméré), -10 pour de grosses épaisseurs de bois ou un blindage véhiculaire moyen, et jusqu'à -15 pour de la grosse pierre de taille ou de l'acier. Certains matériaux, comme le plomb, bloquent totalement ce genre de pouvoir.

Avec un peu d'entraînement, on peut même voir raisonnablement bien des **sources d'énergie** ; là encore, tout dépend des sources d'énergie mais c'est quand même plus dur que pour la matière solide. Percevoir des sources de chaleur à travers des objets solides se fait à -5 ; voir les réseaux électriques dans les murs est plus simple (+5), les ondes électromagnétiques (radio) dans l'atmosphère... euh, comptez un bon -15, parce que c'est vous.

Psychométrie

Certains Adeptes pratiquent la psychométrie, qui permet de considérer un objet inanimé comme un support enregistrant les événements passés ; il faut avoir le talent Matière-perception en académique ou alors un niveau non nul en Esprit-perception pour ce genre de plaisanteries.

La difficulté dépend de deux choses : l'intensité de l'événement (surtout) et le temps écoulé (aussi, mais moins). Un **événement important, intense** (in-

dice : si ça implique beaucoup de morts et des sentiments puissants, c'est un événement intense) transparaîtra facilement (+10) alors que le **passage d'une personne** sera plus subtil (-10) ; si ça s'est passé il y a **moins de 24 heures**, c'est plus facile (diff+5), si c'était il y a **plus de dix ans** (diff-5), c'est plus dur.

L'autre problème vient de l'interprétation à apporter aux images et aux sentiments perçus. Le déhemme peut amplement jouer là-dessus, en fonction de la marge de réussite.

CRÉATION

Là c'est du sérieux, du tangible : la création ou la destruction de matière. Autant dire que ce n'est pas quelque chose de simple : le monde physique inorganique est assez peu réceptif à l'usage des Arcanes et y met somme toute beaucoup de mauvaise volonté. De plus, il est impossible de créer de la matière *ex nihilo* ; il faut donc que quelque chose existe au préalable, ne serait-ce que sous sa forme atomique.

Plasmas

La forme la plus simple, qui en elle-même ne l'est pas tant que ça, est la création de « plasmas ». Dans le cas présent, ces plasmas n'ont pas grand-chose à voir avec leurs modèles physiques, sinon que ce sont des interactions d'énergie pure avec l'air ambiant (ça marche moins bien quand il n'y en a pas) ; somme toute, c'est juste un terme pour désigner de l'énergie.

Quelque chose de l'ordre de la **flammèche au bout des doigts** est raisonnablement facile (+5) à créer, alors qu'une **projection de plasma** (qui requiert un jet d'armes de tir) est de difficulté 0. Pour les dommages, se référer aux difficultés générales ; on notera cependant que c'est diff+5 pour faire des dommages de type contondant (une onde sonique, par exemple).

Bouclier

On peut aussi utiliser un plasma défensivement, pour créer une sorte de **bouclier** (Diff. +5 ; requiert un jet d'armes naturelles ou armes de contact pour parer l'attaque) ou un **écran** (Diff. 0, mais ne requiert pas de jet). Comme pour une attaque, un bouclier ou un écran requiert une dépense supplémentaire pour amortir les attaques violentes, voir les difficultés générales plus haut (en remplaçant « FA » par « Prot. »).

Solides

Créer de la matière solide est nettement plus difficile ; il faut souvent de la « matière première », ou tout au moins quelque chose sur quoi commencer : transformer de la poussière en sable, par exemple. Créer quelque chose à l'intérieur d'autre chose (du sable dans un engrenage ou de l'arsenic dans un système sanguin) implique un malus d'au moins -10.

Un des usages les plus courants de la création de solide est la réparation d'objets. La difficulté dépend de deux facteurs : la complexité de l'objet et la complexité de sa composition. Pour le premier point, il paraît clair qu'il est plus facile de recoller les morceaux d'une **poterie** (+5) que réparer le mécanisme d'une **montre mécanique** (-5) ou d'un **ordinateur** (-15) ; dans tous les cas, il faut rajouter derrière un jet de bricolage (ou de Matière-perception en académique) histoire de ne pas réparer n'importe quoi (l'Arcane permet juste de se passer d'outils).

Pour le second point, on partira du principe que des **matériaux raisonnablement simples** (poterie, verre, métal, bois) se réparent avec une difficulté standard, mais que des **plastiques, céramiques et autres alliages** demandent une diff-5, jusqu'à diff-10 pour des **composés spéciaux** (blindage, composants de très haute technologie, etc.).

Ce qui peut être créé peut aussi être détruit : ce qui se fait avec la même difficulté. Avec une diff-5, on peut même le faire suffisamment vite pour que l'explosion provoque des dommages (voir difficultés générales pour les dommages).

CONTRÔLE

C'est le gros morceau de l'Arcane : agitation et ralentissement moléculaire ou électronique, télékinésie, etc.

Manipulation moléculaire

L'agitation moléculaire – et son pendant le ralentissement – provoque un échauffement de l'objet cible (respectivement, un refroidissement). Pour **échauffer des objets** suffisamment pour les rendre douloureux au toucher, compter une difficulté de 0. Si on compte atteindre leur **point de fusion** ou d'embrassement, la difficulté augmente de 5 ; si on veut que cela se passe suffisamment vite **pour que l'objet explose**, compter 10 de plus.

Vient ensuite les matériaux ; évidemment, plus c'est sensible à la température, plus c'est facile. La base, c'est un truc modérément sensible à la chaleur, genre **de l'eau ou du bois** ; si c'est particulièrement **inflammable**, comme du papier ou du petit bois, diff+5 ; si c'est carrément **volatil** (essence), diff+10. Pour des **plastiques rigides** ou des métaux simples, diff-5 ; pour des **polymères spéciaux** ou de l'acier, diff-10 ; on rajoute aussi une diff-5 dans le cas de matériaux spécifiquement traités contre le feu ou la chaleur. Les autres modificateurs (taille de l'objet, dommages, etc.) s'ajoutent aussi, bien sûr.

Manipulation électronique

Si on agit plus finement, au niveau des électrons, on peut arriver à créer une charge électrique dans un objet – ou

ex nihilo, d'ailleurs. Ça ne fonctionne pas pour tout ; certains matériaux sont conducteurs, d'autres isolants

La difficulté normale consiste à créer une **décharge dangereuse dans un objet conducteur** : charger une poignée de porte en acier, par exemple ; là encore, pour les dommages, se référer aux difficultés générales. Des matériaux particulièrement **conducteurs** facilitent l'électrification (diff+5) alors que des **isolants** la rendent quasiment impossible (diff-10).

On peut aussi se servir de la manipulation électronique pour d'autres choses : **aimanter un objet** (diff+5) ou générer une décharge susceptible **d'endommager des systèmes électroniques**. Pour ce dernier effet, la règle est que, plus le système est vital, plus c'est difficile. Ainsi, griller une **télécommande** de télé se fait à +10 ; un système de télécommunication standard (**téléphone portable**) à +5 (mais jusqu'à -10 si c'est un système militaire), +0 pour un **ordinateur de bureau**, etc.

Certains Arcanistes doués parviennent même à **s'interfacer avec les machines** ; c'est une difficulté -5 pour un système normal (mais ça peut être plus difficile s'il faut passer à travers des obstacles physiques). Par contre, si on n'a pas la compétence d'Arcane en académique, on ne peut pas faire grand-chose d'autre que de lire des données brutes (ce qui nécessite ensuite un jet d'informatique pour l'interpréter).

Télékinésie

La télékinésie, c'est la main invisible – pas celle du Marché : celle-ci fonctionne – qui permet de déplacer les objets à distance. Au niveau normal, l'objet se déplace à la vitesse d'un homme au pas (5-10 km/h), tant que la concentration dure ; on peut accélérer la vitesse (diff-5) à celle d'un homme à la course (35-50 km/h).

Une variante consiste à envoyer l'objet à très grande vitesse dans une direction donnée, dans le but évident de faire des dommages ; là encore, on se basera sur les difficultés générales pour ce qui est du FA, en demandant un jet d'armes de tir pour la précision.

Les plus malins d'entre vous (qui auront fini par lire les difficultés générales) auront noté qu'on peut aussi se télékinésier soi-même, et que d'ailleurs c'est plus simple. C'est vrai ; c'est juste moyennement efficace : il faut maintenir une concentration tout le temps, sous peine de changer brutalement d'étage.

Pousse-bouton

Une autre utilisation consiste à appuyer sur des boutons ou déclencher des dispositifs simples (+10) ou complexes (+5, voire 0) ; c'est le grand classique des blagues idiotes entre Arcanistes : « je déboutonne ton pantalon, tu dénoues mon bikini », etc. – ou alors, « je dégoupille ta grenade », mais pas dans mon établissement, bande de sales mômes !

ARCANES DE L'ÉVEIL

On y trouve ce qui concerne l'influence de l'esprit sur le vivant ; si c'est vivant, ou mort depuis peu, l'Éveil peut faire quelque chose avec. Dans de nombreux

cas – notamment chez les Eyldar – les Arcanes de l'Éveil prennent une forme intuitive et inconsciente.

ARCANES EYLDARIN

Les Eylidar pratiquent une forme d'hygiène de vie, qui est probablement pour beaucoup dans leur longévité, et qui s'apparente à des Arcanes de l'Éveil sous forme intuitive. Cette discipline a pour nom *suilekor* et est assimilable à Éveil-contrôle ; un Eylida moyen a 10-12 dans cette compétence. Nombreux aussi sont ceux qui maîtrisent le *branduinëa*, un art du massage équivalent à Éveil-perception. Enfin, quelques-uns, beaucoup plus rares, sont des *semtarcani* (sing. *semtarcain*), à savoir des médecins arcanistes.

PERCEPTION

En résumant, on peut dire que ce sont des rayons X, sans rayons X ; Éveil-perception permet à un Arcaniste de comprendre de façon visuelle et intuitive (on dirait une pub pour logiciel) comment fonctionne un être vivant – et souvent comment il ne fonctionne pas. Bien évidemment, sans connaissance médicale, on reste dans le tâtonnement d'amateur.

Auras

Un bon Arcaniste de l'Éveil peut dire **de quoi souffre un patient** rien qu'en le regardant (-5), en faisant attention à ce que d'aucuns appellent les « auras ». En général, c'est plus difficile que ça : il faut s'approcher et se concentrer (0), voire toucher (+5). Les auras ne sont rien d'autre qu'une manifestation visible du fonctionnement des méridiens d'énergie vitale, qui sillonnent tout être vivant.

Un Adepté peut aussi **capter ce qui se passe** plus profondément (diff-5) ; ce n'est pas quelque chose qui se règle en trois secondes, ça nécessite de la concentration (au moins une minute), mais ça permet de repérer les empoisonnements et les blessures plus subtiles, les maladies discrètes, les anciennes blessures, voire

(-10) des anomalies génétiques ou des mutations cachées.

Arts martiaux arcanistes

Certains Adeptes ont une connaissance telle des méridiens qu'ils peuvent causer une **paralysie temporaire** (-5), **le sommeil** (-10), voire même **la mort** (-15). Il faut quand même, pour cela, toucher le bon endroit : il faut avoir **armes naturelles** en académique, et c'est considéré comme une botte (cf. **Combats** ; en clair, -5 à l'attaque). Cela dit, il est beaucoup plus facile de soigner que de blesser : **contrer ce genre d'effet** se fait avec une difficulté de +5.

CRÉATION

L'application la plus commune de ce talent d'Arcane, c'est pour soigner ce qui ne va pas ; bien sûr, on peut aussi utiliser Contrôle pour encourager l'organisme à réparer tout seul, mais souvent ça ne suffit pas. L'utilisation de compétences d'Éveil-crédation suppose une concentration de l'ordre de l'heure.

Guérison

La difficulté dépend bien entendu de la gravité de la blessure : une **simple égratignure** (+15) est plus facile à soigner qu'une **coupure profonde** (+5), une **brûlure au troisième degré ou une fracture** (0), sans même parler de la **perte de membres ou d'organes mineurs** (-5) ou **majeurs** (-10).

Pour les personnages, on part du principe que la difficulté est équivalente à (15 - FV que l'on veut rendre). Ainsi, soigner un personnage qui a perdu 7 FV se fait avec une Difficulté (15 - 7) +8. Cela dit, si la victime est déjà à 0 FV ou moins, il faudra d'abord le stabiliser (Diff 0) avant de commencer à entreprendre quoi que ce soit.

Empoisonnements et maladies se soignent plus ou moins facilement, sui-

vant les cas : un **simple rhume ou des courbatures** se calment avec une Difficulté de +10 ; pour des **infections plus complexes** (grippe, otite, pneumonie), compter une Diff. de 0, et jusqu'à -15 pour des **maladies complexes**, à évolution rapide et/ou issues de laboratoires militaires.

Modifications

Certains Arcanistes doués profitent de ce talent pour procéder à des altérations majeures de leur physionomie : **changement de visage** (-5), de **morphologie** (-10), de **couleur de peau** (0), de **cheveux** (+5) ou **d'yeux** (+10), voire de **sexe** (-10) et/ou de **race** (de -5 à -15). En général, c'est du temporaire et du cosmétique ; rendre ce genre de modification permanente et l'implanter au niveau génétique est quelque chose que peu de gens savent faire (diff-5 et diff-10, respectivement).

Blessures

Qui dit guérir, dit aussi blesser ; c'est plus difficile que de guérir, parce que le corps a plus tendance à se soigner qu'à se blesser tout seul. La difficulté est équivalente au nombre de FV infligés – avec le léger défaut que la victime ne va probablement pas attendre quelques heures. Voir le paragraphe **Facteur temps** plus haut pour ce genre de détail. Et si vous avez déjà dans l'idée d'utiliser cette méthode pour torturer vos adversaires, je vous préviens tout de suite : on y a déjà pensé avant vous !

CONTRÔLE

C'est probablement un des plus vieux talents d'Arcane connus : celui de pouvoir contrôler son propre métabolisme, afin de supporter des conditions extrêmes, des douleurs intenses, ou les facéties pseudo-culinaires de la cafétéria.



Température

Le plus simple consiste à ignorer les écarts de températures : **appartement mal chauffé** (+10), **cunicule** à New York (35° C et 90% d'humidité ; +5), petite **baignade en Antarctique** (0), **sauna** très mal réglé (-5), **naturisme québécois** en janvier (-10), etc. On peut aussi **ralentir son métabolisme** (+5), **l'arrêter** (presque) complètement (0) et même **continuer à agir** (diff-10) ; dans

certains cas, on **peut** aussi le **modifier pour s'adapter temporairement** à des conditions plus ou moins hostiles (de -5 à -15).

Douleur et autres désagréments

Le contrôle de la douleur n'est pas vraiment quelque chose qui s'improvise ; seuls les Adeptes les plus doués peuvent réagir dans la fraction de seconde qui suit une blessure pour en **atténuer les effets**

sur le système nerveux (-15). En général, il faut une certaine préparation mentale pour pouvoir ignorer les effets dus au choc (perte de NF en cas de blessure) et autres désagréments pendant les **quelques secondes d'un combat** (+5), **une plus longue séquence** (0) ou même **plusieurs heures** (-5). Quelques-uns savent même pousser leur organisme jusqu'au point **d'ignorer toutes les blessures**, sauf celles susceptibles de causer une issue fatale (diff-5 ; aucun effet dus à une perte de FV, sauf blessure mortelle).

Dopage !

Un adepte de l'Éveil-contrôle peut aussi utiliser son talent pour améliorer temporairement ses capacités physiques – en d'autres termes, les caractéristiques **Force, Constitution, Agilité** et **Perception**. Cela fonctionne pour une seule action, un peu de la même façon que la synergie Arcane/Talents décrite en début de chapitre : l'adepte rajoute à la caractéristique le score en Éveil-contrôle. Là encore, le déhemme serait bien avisé de garder un œil sur ce genre de manœuvres – notamment par rapport au petit détail qu'est la concentration.

ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

Le jeu de rôle et les différents personnages se déplaçant dans celui-ci ne seraient pas ce qu'ils sont si les différents talents et ca-

ractéristiques desdits persos n'évoluaient pas d'une manière ou d'une autre.

aventures. Cela demande du temps (en général, on compte en semaines, voire en mois) et des ressources financières.

Il est recommandé au déhemme de limiter ce genre de fariboles, mettons à autant de points d'expérience gagnés pendant la partie précédente, sauf cas exceptionnels.

L'EXPÉRIENCE

L'expérience permet, en théorie, d'augmenter à peu près n'importe quoi dans son personnage : les talents, les caractéristiques, voire même les avantages et les défauts.

Dans les faits, il est évident (ou tout au moins, il **devrait être** évident) que ce sont les talents qui sont les plus susceptibles d'augmenter par l'expérience. Il est donc interdit aux personnages d'utiliser leurs points d'expérience à autre chose, sauf s'ils ont reçu auparavant l'agrément du déhemme. Ses joueurs, son problème ; ça lui apprendra le sens des responsabilités !

Un autre point à poser dès le départ, pour éviter des prises de tête majeures par la suite : on n'augmente que par les points d'expérience. Il n'y a pas de petit déjeuner gratuit ! Si un personnage décide de suivre des cours de machinbidulologie, il utilise ses points d'expérience : ce n'est pas parce qu'il a suivi les cours qu'il va monter sans autre.

genre un voyage avec un minimum de désagrément ; deux points, c'est la bête aventure de base, avec une adversité moyenne et quelques prises de chou mineures. Un gros scénario bien mouvementé rapporte trois points ; on n'en accorde quatre que si les personnages ont risqué leur vie et leur santé mentale plusieurs fois au cours de l'exercice. Le déhemme peut accorder un cinquième point en bonus, pour comportement héroïque, amusant, ou par pur chouchoutisme.

Ces points, dits « points d'expérience » ou « peuxeus », équivalent chacun à un point de création (#).

ENTRAÎNEMENT

On peut aussi gagner des points d'expérience par l'entraînement ou l'apprentissage, équivalant à des périodes hors

ÉVOLUTION SUR UNE LONGUE DURÉE (OPTIONNEL)

Si on joue en campagne, ou si un joueur reprend son personnage après un long laps de temps en jeu, le déhemme peut admettre que le perso a continué à évoluer dans ses talents et à apprendre des trucs.

On admettra alors qu'un personnage qui a passé son temps à bûcher son sujet (ou à vivre dans des conditions de vie correspondant à la définition chinoise de « intéressantes ») va gagner de l'ordre 1-2# par mois. Dans le cours d'un travail plus banal, ce sera plutôt de l'ordre de 4-5# par an.

Ceci est une approximation. On part du principe que c'est pour un perso qui disparaît pendant un certain nombre de mois, voire d'années, et qui revient ensuite dans l'histoire.

EXPÉRIENCE SUR LE TERRAIN

Le déhemme distribue, à la fin de chaque scénario, partie ou séance de jeu, entre un et cinq points, selon le degré d'action de la séance en question.

Un point correspond à une session de transition, une petite aventure de routine,

PLUS VITE, PLUS HAUT, PLUS FORT

Maintenant que vous avez des peuxeus, qu'en faire ?

AUGMENTATION DES TALENTS

Pour augmenter un talent d'un point, il faut 1 point d'expérience. On peut aussi choisir, pour 3 points, de prendre

une spécialisation ou, pour 5 points, de faire passer un talent non-académique en académique. Pour les Arcanes, tous les coûts sont doublés.

ÉVOLUTION DES CARACTÉRISTIQUES

Disons-le tout net : on ne peut pas augmenter les Aspects et Qualités ; c'est fixé, c'est fixé, point-barre. On peut par contre, sous certaines conditions, augmenter certaines caractéristiques, pour deux points pour un +1. Si on peut facilement admettre l'augmentation de **FO**, **AG**, ou **IF** il est déjà plus difficile d'appréhender un entraînement en **CO**, **IL**, **EQ** ou **VO**, même si ce n'est pas impossible. Par contre, on peut se poser des questions pour des caractéristiques comme l'**IT** ou la **PE**. L'arbitrage bienveillant et impartial (ça nous changera) du déhemme aidera à résoudre ces points de litige.

ÉVOLUTION DES AVANTAGES ET DÉFAUTS

On peut aussi admettre qu'il est possible aux personnages de gagner des avantages voire, dans certains cas, de racheter des défauts. Par exemple, en gagnant de

l'argent, le personnage monte en niveau social ; au hasard des rencontres et des aventures, il gagne des contacts ; par ses actions, il peut racheter des fautes passées et améliorer sa réputation ; on peut même imaginer qu'un malchanceux notoire finisse par consulter un désenvoûteur.

Une grande partie de cette tâche revient au déhemme. C'est à lui de garder un œil sur les finances des personnages et faire en sorte que le niveau social monte quand il se doit. De même, il aura à cœur de gérer les contacts, que ce soit en attribuant une partie des points d'expérience du groupe à un personnage pour simuler de nouveaux alliés – ou plus simplement les équilibrer par des nouveaux ennemis, selon la loi bien connue : pour tout coup de pouce du déhemme, les personnages reçoivent une crasse égale et opposée.

LIMITES

Vous n'êtes pas obligés de vous y fixer, mais je suggère de limiter les Aspects, Qualités à 12, de même que les niveaux des talents, ainsi que de poser 24 comme maximum aux Caractéristiques. Normalement, le temps que vos joueurs y

Notez d'ailleurs que c'est une technique qui peut fonctionner avec plein d'autres choses.

ACQUÉRIR UNE BONNE NOUVELLE

Si le déhemme est d'accord, un personnage peut dépenser 5# pour obtenir une bonne nouvelle, à utiliser la prochaine partie. Dans des circonstances exceptionnelles, le déhemme peut même admettre que le personnage a le droit de dépenser, en cours de jeu, 5# qu'il a en réserve pour obtenir une bonne nouvelle (en général, pour utiliser tout de suite ; pas la peine de l'emballer).

Ce genre de choses doit rester cependant exceptionnel. Les bonnes nouvelles, ce ne sont pas des cacahouètes : ça se mérite.

arrivent, vous devriez avoir la paix un moment.

Sinon, ne venez pas pleurer s'ils s'ennuient depuis qu'ils ont tué Gabriel Fore !

COMBATS

ÉCHELLE DE TEMPS

Le **tour de combat** (que l'on appelle plus communément **tour**) est une unité de temps qui est théoriquement à géométrie variable, au gré des actions des personnages et de leurs adversaires.

Pour plus de commodité, on peut néanmoins admettre de façon parfaitement arbitraire qu'un tour dure 3 secondes.

RANGS D'ACTION

Au sein d'un tour de combat, les protagonistes ont l'occasion de faire un certain nombre d'actions. Pour des raisons techniques, ce nombre est limité à 5 : comme mentionné dans le chapitre **Systemes**, chaque action au-delà de la première est à -5, cumulatif. Il est donc difficile d'imaginer plus de cinq actions dans un tour (la cinquième étant à -20).

Chaque niveau de difficulté est appelé **rang d'action** ; la première action d'un tour est de rang 1, la deuxième de rang 2, etc. On résout les actions rang par rang, sauf quand une situation nécessite des actions décalées ; c'est au déhemme de voir ce qui s'applique le mieux, mais, dans l'absolu, ça dépend pas mal de comment les joueurs décrivent les actions de leur personnage. Par exemple, si un personnage charge un adversaire (mouvement + attaque), on résout l'attaque dans le même temps que le mouvement ; de même, si un personnage en déplacement évite une

attaque, on joue cette défense immédiatement ; enfin, si un personnage essaye de riposter à une attaque juste après s'être défendu, cette attaque est aussi résolue dans le même mouvement.

Au joueur de se rappeler à quel rang il se trouve ; un classique dé à six faces par joueur, indiquant le rang d'action du personnage, peut aider les distraits.

MOUVEMENT, ATTAQUE, DÉFENSE

Il n'y a pas vraiment d'initiative dans le combat ; il y a par contre des priorités : à chaque rang d'action, on résout d'abord le **mouvement**, ensuite **l'attaque**, enfin la **défense**. Techniquement, attaque et défense sont simultanées : c'est juste une convention pour savoir qui lance les dés en premier. En cas d'égalité, c'est le plus haut niveau de Réflexes qui agit en premier.

Il existe une attaque spéciale (q.v.), **attaque rapide**, qui permet d'attaquer pendant la phase de mouvement ; dans ce cas, on résout cette attaque avant la phase d'attaque conventionnelle (mais le défenseur a quand même droit à une esquive). Là encore, si deux personnages utilisent cette option, le plus haut score de Réflexes agit en premier.

Une attaque peut toujours être défendue, mais chaque défense coûte un rang d'action. Ce qui signifie que, si on est attaqué par cinq personnes en même

temps, on peut très bien passer tout le tour de combat à ne faire que se défendre. Ce n'est pas une bonne nouvelle.

CADENCE DE TIR (CT)

On admet que toute arme a, par définition, un **CT** de 1, c'est-à-dire qu'elle peut être utilisée une fois par action. Elle peut avoir une fonction de **tir automatique** (A) = 10 balles en un tour. Tirer en automatique est une action continue.

EXEMPLE

Angus, pilote Rowaan, se retrouve face à quatre soldats highlanders éméchés, qui l'asticotent dans un bar. Étant d'un naturel serviable, Angus se propose de leur expliquer les bases du savoir-vivre. Il charge donc le groupe ; les deux premiers soldats se mettent en garde, deux autres contournent la bagarre pour essayer de prendre le Rowaan à revers. Angus a 17 en armes naturelles, les Highlanders sont considérés comme des sbires (voir plus loin) avec une VM de 11.

Angus fait donc un mouvement (rang 1) suivi d'une attaque (rang 2, donc -5) ; les deux Highlanders au contact font une défense (rang 1) pour répondre à l'attaque, suivie d'une attaque (rang 2, -5), les deux autres un mouvement (rang 1) suivi d'une attaque (rang 2, -5). Angus choisit de ne pas éviter les attaques ; vu l'état de ses adversaires et sa propre constitution, il estime pouvoir supporter l'assaut sans dommages majeurs. Il fait une nouvelle

attaque en rang 3 (-10), que son adversaire tente de contrer tant bien que mal, alors que les trois autres cognent, sans grand espoir ; là encore, Angus ne se défend pas. Après cette passe d'armes,

les Highlanders se retrouvent à -15 (rang 4) et ne peuvent donc plus agir (leur VM modifiée est à -4) ; Angus, lui, peut en remettre une couche (avec des chances très réduites : 2).

POUR TOUCHER

On utilise le talent ad hoc, modifié par les conditions extérieures. Les conditions « normales » sont : cible de taille humaine, mettant de la mauvaise volonté à se laisser toucher (i.e. cible mobile), à portée utile et en plein jour.

Taille

Bâtiment, véhicule : + (5 x catégorie)

Petit (chien, ballon, poubelle) -5

Minuscule (grenade, mouche, bouton d'ascenseur) -10

Vitesse

Immobile +5

Rapide (plus de 20 m/s) -5

Luminosité

Très visible (en plein dans les projecteurs ou peint en fluo) +5

Nuit -5

Obscurité totale -10

Portée

Au delà de la portée utile -5

Main

Main non dominante -5

Tir visé

Faire du **tir visé** signifie qu'on attend tout un tour de combat avant de tirer. Cela donne un bonus de +5, et l'attaque partira au tour après celui de visée. Le tir visé est une action continue ; faire autre chose en même temps annule le bonus.

ESQUIVE ET PARADE

L'**esquive**, talent disponible dans la catégorie Combat, et la **parade** servent à éviter les baffes. Cette dernière activité consiste à dévier l'attaque au moyen d'un objet ou de son propre corps ; elle nécessite un jet d'**armes naturelles** ou d'**armes de contact** (suivant l'objet employé) et ne peut être utilisée que si le talent en question est en académie. Conseil d'ami : c'est utile.

Fondamentalement, esquive et parade fonctionnent de la même façon : on lance le dé et on soustrait la marge de l'esquive ou de la parade au jet d'attaque. Une attaque à distance s'esquive à -5 (si on veut se donner un genre, on peut aussi autoriser la parade pour des attaques à distance ; si un petit paysan d'une planète désertique peut le faire, pourquoi pas les persos ?).

On ne peut esquiver qu'une attaque que l'on perçoit (un déhemme gentil peut autoriser un **TIT**, mais ce sont de mauvaises manières). De même, parer à mains nues une balle ou un coup d'épée n'est pas forcément une très bonne idée ; au déhemme de voir.

COUPS SPÉCIAUX

L'attaque normale consiste à faire mal à l'adversaire, ou tout au moins essayer de. Toutefois, tout personnage qui a son talent de combat en académie peut tenter un des coups spéciaux suivants :

Attaque rapide

Rapide comme l'éclair ou comme une mauvaise nouvelle, le personnage attaque avant tout le monde (avec un malus de 5), pendant la phase de mouvements. Cela ne change rien au rang de l'attaque, juste qu'à rang égal, elle interviendra en premier. L'attaque rapide peut être esquivée ou parée normalement.

Botte

Attaque complexe et imprévisible, très difficile à esquiver ou à parer. Pour un malus de 5, le niveau d'esquive ou de parade du défenseur est réduit de 10 ; pour un malus de 10, c'est une attaque quasiment imparable (i.e. bonne nouvelle ou réussite critique).

Désarmer

Si l'attaque, avec un malus de 5, passe, le défenseur doit réussir un **TFO** -10 pour garder son arme en main ; même s'il réussit son jet, il a un malus de 5 à sa prochaine attaque.

Projection

Attaque d'**armes naturelles**, avec un malus de 5 ; en plus des dommages normaux, l'adversaire doit réussir un **TAG** -10 pour ne pas mordre la poussière et perdre son tour de combat suivant (plus un autre pour se relever - à moins qu'il ne préfère se battre par terre).

Immobilisation

Attaque d'**armes naturelles**, avec un malus de 5 ; en cas de réussite, l'adversaire a un malus de 10 à tous ses jets, jusqu'à ce qu'il réussisse une attaque contre son agresseur (y compris une esquive ou une acrobatie, au déhemme de voir, mais à -10, donc). Une immobilisation réussie compte aussi comme un bonus de 10 à un jet de **persuasion** ou d'attaque.

Attaque précise

En règle générale, les attaques ne sont pas localisées, mais, pour un malus de 5, on peut décider de viser un emplacement

précis, comme un membre. Si l'attaque réussit, en plus des dommages normaux, le membre est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit traité convenablement (au moins un jet de **médecine** réussi).

On peut aussi choisir de frapper un centre nerveux particulièrement sensible ; si l'attaque est réussie, la victime perd un **NF** de plus (et en plus, ça fait très mal). Le déhemme peut aussi choisir d'autoriser l'**attaque mortelle** (à -10, quand même) à la tête ou au cœur qui, si elle est réussie, tue net la victime. Il est déconseillé, pour la paix des ménages, de la faire subir aux personnages.

Double attaque

Un personnage peut avoir une arme dans chaque main (pour peu que ce ne soit pas des mitrailleuses ou des tronçonneuses) et les utiliser pour faire deux attaques. S'il s'agit d'attaques sur deux cibles différentes, on utilise les règles normales : une première action normale et une seconde à -5. S'il s'agit de la même cible, il s'agit en ce cas d'une attaque combinée, à -5 [-10 sans l'option **ambidextrie**], dont l'intérêt est qu'on additionne les deux **FA** mais qu'on ne compte l'éventuelle protection qu'une seule fois.

Attaque incapacitante

Un malus de 5 transforme une attaque normale en attaque incapacitante. Ce genre de coup implique une utilisation de l'arme de façon à ne pas tuer, genre plat de l'épée, ou tirer dans un lustre pour le faire tomber sur la cible. Bon, ce n'est pas possible pour tout : un lance-flamme ou une grenade incendiaire ne font pas de dommages incapacitants !

Attaque antistructurelle

Un malus de 5 permet d'augmenter de 1 l'**AV** d'une attaque (voir **Combat véhiculaire**, plus bas). Là encore, c'est clair que ça fonctionne moins bien avec certaines attaques, comme par exemple un neutralisateur.

RAFALES & EXPLOSIONS

Certaines armes font des dommages explosifs ; d'autres peuvent tirer plusieurs projectiles en même temps, en rafale. Comme ces armes ont à peu près les mêmes buts – à savoir faire beaucoup de dégâts sur un secteur donné – on va se concentrer sur les effets plutôt que de rentrer dans les choses techniques.

La taille d'une explosion est appelée **catégorie** ; pour les petits malins qui lisent les chapitres dans le désordre : oui, c'est le même système que les véhicules (qv). Ainsi, pour donner une idée, une explosion de catégorie 1 est de la même taille qu'un véhicule de catégorie 1 (une voiture de tourisme, par exemple). On considère que les rafales se comportent comme des explosions de catégorie équivalente à leur capacité antivéhiculaire (AV).

On peut utiliser ces attaques de deux façons : soit pour toucher un maximum de personnes, soit pour se

donner un maximum de chances de toucher une personne.

Dans le premier cas, on considère qu'il s'agit d'une seule attaque, qui peut potentiellement toucher une zone de la taille d'un véhicule (ou d'un bâtiment) de la catégorie en question. Un échec du jet d'attaque diminue l'efficacité de l'attaque d'une catégorie ; c'est l'avantage des armes explosives : un tir raté peut quand même faire très mal...

Dans le second cas, on part du principe que chaque catégorie d'explosion annule un malus dû aux mouvements de la cible – ou alors diminue de 5 la valeur de son esquive. Donc, une explosion de catégorie 3 annule trois malus ou enlève 15 au jet d'esquive de la cible.

Les tirs en rafale ont aussi une autre utilité : faire un maximum de dommages sur une cible unique. Dans ce cas, on double simplement le **FA** de l'attaque.

DOMMAGES

Si la cible est touchée, elle encaisse des dégâts. Ces dégâts se calculent en additionnant la marge de réussite avec la Force d'Attaque (**FA**) de l'arme. Avant d'appliquer les dégâts, on soustrait le facteur de protection de l'armure. Puis on soustrait les dégâts aux points de vie de la cible.

FORCE VITALE (FV)

La Force Vitale correspond, en gros, aux points de vie du personnage ; elle est égale à la **Constitution** du personnage. Un personnage normal a donc une FV entre 10 et 12, un PJ moyen a un FV d'environ 14-15.

Un personnage qui arrive à 0 FV ou moins doit tirer un jet de **CO** modifié par le nombre de FV en dessous de 0.

Un perso est potentiellement mort s'il atteint (-FV).

- **Exemple** : si un perso est à -4, il tire un jet de **CO** -4 ; s'il le rate, il tombe dans le coma ; s'il le réussit, il est toujours conscient, mais prend 3 **NF** (-15 pour toutes ses actions).

De plus, lorsqu'une cible perd 5 FV ou plus d'un coup, elle prend aussi un Niveau de fatigue (cf. **Systèmes**) par tranche de 5 FV perdus (0-4 FV : rien, 5-9 FV : 1 **NF** ; 10-14 FV : 2 **NF**, 15 FV et plus : 3 **NF**).

Mur de brique

Les personnages avec l'option physique **Indestructible** (cf. **Personnages**)

DOMMAGES ET NIVEAUX DE FATIGUE

Dommages subis	NF (normal)	NF (indestructible)
0-4	0	0
5-9	1	0
10-14	2	1
15-19	3	2
20+	3	3

ont 50% de FV en plus ; ainsi, avec 16 en Constitution et cette option, on atteint $16 \times 1,5 = 24$ FV. Ils prennent un NF de moins en cas de blessures (voir table).

DOMMAGES INCAPACITANTS

Certaines armes font des dommages incapacitants ; dans ce cas, on considère que les FV perdus ne le sont que de façon temporaire. On continue à appliquer les effets secondaires habituels : d'une part, cinq points de dommages encaissés (modulo l'option **indestructible**) font toujours gagner un NF et, d'autre part, si on passe en FV négatifs, on tire le TCO pour rester conscient.

Les dommages incapacitants n'ont cependant pas d'effets néfastes si on tombe dans les FV négatifs ; de plus, la perte de FV par dommages incapacitants se récupère rapidement : 1 FV par minute après la fin du combat. De même, on considère que les NF se récupèrent plus vite : 1 NF en une minute, 2 NF en un quart d'heure et une heure pour récupérer de 3 NF.

Cependant, si des dommages incapacitants propulsent le personnage à -FV, il a tout de même une chance de mourir : s'il rate un TCO normal, il est dans le coma pour **Me** heures ; en cas d'échec critique, c'est la mort. Rare, donc, mais pas impossible.

CATASTROPHES NATURELLES

Pour tout ce qui est feu, froid, radioactivité, étouffement, etc. on utilise une méthode

simple : la victime perd un point de FV par temps d'exposition. Le temps d'exposition est une variable qui dépend de la violence et/ou de l'intensité de l'exposition.

Feu

Forte chaleur (40°C) : heure

Chaleur intense (75°C) : 10 minutes

Feu normal (300°C) : 3 secondes (tour de combat)

Feu intense (1000°C) : 1 seconde

Froid

Froid (0°C) : heure

Froid intense (-40°C) : 5 minutes

Froid stellaire (-150°C) : 3 secondes

Atmosphère

Noyade, étouffement : 10 secondes

Vide stellaire : 3 secondes

LES BLESSURES

En résumant beaucoup, il existe trois types de blessures : les blessures légères, critiques, et mortelles. Le premier cas se présente quand la FV est encore positive, jusqu'à zéro ; ce sont des blessures impressionnantes, mais somme toute sans conséquence sur le long terme. Le deuxième cas se produit lorsque la FV tombe dans les chiffres négatifs ; comme son nom l'indique, ce n'est pas une bonne nouvelle : membre cassé, hémorragies internes, etc. Le troisième est plus clair, c'est du « pan, t'es mort ou je joue plus » !

Radioactivité

Radioactivité résiduelle : 24 heures

Radioactivité forte (exposition directe) : 1 minute

Gamelle Trophy

On va faire simple : il existe trois types de chute : le **pétage de gueule** simple, genre se prendre les pieds dans le trottoir ; la **gamelle** grand siècle, façon chute dans les escaliers, et la **chute finale** (comme dans la chanson), qui implique plusieurs étages et du béton granuleux.

Les dommages des chutes sont respectivement de 10, 20 ou 50 points de dégâts – modulable selon la surface sur laquelle on se reçoit (moins pour de l'eau ou du sable, plus pour des bouts de verre).

Dans tous les cas, on demandera à la victime un TAG ou un jet d'**acrobatie**, respectivement à 0, -5 ou -10 ; la réussite de ce jet réduit les dégâts de moitié, des deux tiers avec **acrobatie**. On peut gloser sur le réalisme de ce genre de jet ; fondamentalement, il s'agit plus d'un « jet de chance » qu'autre chose, alors autant le faire sous quelque chose de significatif.

La bonne nouvelle, c'est que tout se soigne. En théorie.

LES SOINS

Les plus malins d'entre vous l'auront deviné : le talent qui permet de soigner les blessures est **médecine**. En non-académique, cela correspond à des connaissances en premiers soins, alors qu'en académique, on rentre dans le domaine de la vraie médecine, avec la blouse blanche et l'air sévère.

En termes de jeu, c'est assez simple : la **Mr** d'un jet de médecine donne le

nombre de points de FV regagnés. Mais – car il y a un « mais » – si on n'a pas le talent en académique, on ne peut soigner que des blessures légères (ce qui prend quand même une poignée de minutes).

Les blessures critiques prennent plus de temps à être soignées (c'est de l'ordre de l'heure, au minimum) ; de plus, le seuil de 0 FV ne peut être franchi – en d'autres termes, quelle que soit la Mr, soigner une blessure critique ne peut pas ramener le patient à un niveau de FV positif, juste à zéro.

Hôpital, silence

Faire des guignoleries sur le terrain, c'est utile, mais niveau efficacité, on a déjà vu mieux ; dans le domaine des soins, « mieux » s'appelle « hôpital ». C'est bien évidemment un terme générique, qui a plusieurs équivalents suivant les cultures, mais la question n'est pas là. L'hôpital sert à réparer les gens cassés, vite et bien.

On distingue quatre catégories d'hôpitaux, du plus moderne au plus rudimentaire :

Première classe : hôpital universitaire ou de grande ville, ou clinique privée spécialisée ; muni de toutes les techniques dernier cri (c'est le mot) en matière de répare-per-so grand luxe.

Deuxième classe : hôpital secondaire, ou clinique privée généraliste. Ne bénéficie pas de toute l'avance technique des établissements de première classe, le plus souvent pour des raisons budgétaires ou d'éloignement.

Troisième classe : hôpital ou clinique de campagne, voire dispensaire de brousse. Habituellement pas très grand et appartenant au médecin local. Hôpital militaire.

Quatrième classe : infirmerie de front ou garde sous médibloc. Rudimentaire ou ro-

HÔPITAL ET RÉCUPÉRATION

Hôpital	Soins légers	Soins intensifs	Prix
Classe 1	1 jour	5 jours	500\$
Classe 2	2 jours	10 jours	150\$
Classe 3	3 jours	15 jours	50\$
Classe 4	4 jours	20 jours	20\$

botisé, parfois même les deux. Dans tous les cas, c'est mieux que rien !

La table ci-dessous donne l'efficacité et les prix de base des soins (logement, traitement, repas – ou ce qui en tient lieu ; par jour). Ces coûts peuvent doubler ou tripler suivant le confort désiré. L'efficacité se mesure en le temps qu'il faut pour des soins légers (revenir de 0 FV ou plus au FV maximum) ou des soins intensifs (revenir d'un niveau négatif de FV à 0 FV).

Pas besoin de couper, c'est tombé tout seul...

Il arrive parfois qu'une blessure à un membre arrive à un tel degré qu'une amputation soit nécessaire pour éviter infections terminales et gangrène. C'est le cas si un **tir visé** (cf. **Coups spéciaux**) à un membre fait plus de dommages que la FV de la cible, ou si le déhemme souhaite faire son réaliste en cas de blessure critique.

En règle générale, dans ce cas, un hôpital de première ou de deuxième classe va procéder à une repousse – soit par accélération cellulaire autour d'un « os » en plastique/kevlar (méthode la moins chère et la plus simple, mais aussi la plus douloureuse et la plus lente), soit par clonage – c'est-à-dire croissance accélérée du membre, à partir de l'ADN du patient, puis greffe de celui-ci.

Dans des conditions plus précaires, on utilisera des méthodes plus rustiques telles que la pose de prothèses. Une prothèse est un accessoire électromécanique permettant de remplacer,

dans une certaine mesure, le membre perdu. En général, plutôt que de se casser la tête, on remplace tout le membre. Les prothèses courantes coûtent 1'000 ou 2'000\$ (pour un bras ou une jambe) et occasionnent un malus de 2 à tous les talents requérant l'usage du membre concerné ; il existe des prothèses plus perfectionnées, qui annulent ce malus, mais qui coûtent respectivement 5'000 ou 10'000\$.

Les amateurs de vieux films d'espionnage ou fans de plans *cyberpunks* pourront trouver amusant de gadgetiser leurs prothèses. La liste des objets intégrables dans une prothèse n'est pas infinie et, comme d'habitude, le déhemme est seul juge et dernier décideur sur ce qu'on peut et ne peut pas mettre dans une prothèse. Histoire de l'aider un peu, voici quelques idées :

Simili-derme : peau synthétique et mince pellicule de vaisseaux sanguins, camouflant entièrement la prothèse. -10 à tout jet pour repérer la supercherie. Prix x 5.

Prothèse démontable : prix x 2.

Servomotorisation : cf. **Équipement, armures**. Multiplie la **FO** dans le bras ou la jambe par 1.5. Prix x 5.

Arme, outils intégrés : cf. **Équipement** ; normalement, seuls des équipements d'encombrement P1 au maximum peuvent être intégrés dans une prothèse ; prix de l'objet x2.

Mort clinique et viande froide

S'il est vrai qu'il existe mille et une façons de se débarrasser de son adversaire, il y en a tout autant – voire même plus – de se faire cadavériser. Pour parler en termes de jeu, il n'y en a (que) trois :

- **le tir visé** dans un organe vital, aboutissant à une mort subite ;

- **la méthode exotique** (poison, attaque mentale, mauvaise chute, etc...), débouchant plus ou moins sur le même résultat ; et
- **la descente progressive** aux enfers, jusqu'à -FV.

Dans ces trois cas, il faut faire la différence entre mort clinique et mort définitive. La mort définitive se présente lorsque le cerveau est atteint (tir visé à la tête, attaque mentale) ou lorsque la victime atteint $-(2 \times FV)$ et qu'il ne reste du coup plus assez de bonhomme pour faire ne serait-ce qu'un bouillon maigre, ou alors lorsqu'on tarde trop (24-48 heures) à transférer la victime dans un hôpital décent (première, deuxième ou troisième classe).

Tous les autres cas de « plus vivant mais pas tout à fait mort » tombent avec un bruit mou dans la catégorie « mort clinique ». Ce sont évidemment les cas les plus intéressants quant à leur futur.

LA REVITALISATION

Comme la plupart des grandes découvertes médicales, le processus de revitalisation est à porter au crédit des Siyani. On pourrait tenter de la dater vers les environs de -7200 (à 500 ans près), mais c'est moins que sûr – et de toute façon, ça n'intéresse personne.

Comme son nom l'indique, le but du jeu est de redonner vie à une personne en état de mort clinique, par un processus assez compliqué et délicat, nécessitant des tonnes de matériel très coûteux. C'est pourquoi elle n'est possible que dans les établissements de première, voire parfois de deuxième classe. De plus, elle prend deux fois le temps normal pour arriver à 0 FV, plus le temps normal pour arriver au maximum.

Revenir des Portes de la Mort n'est pas une sinécure, loin de là ! On peut citer des noms. On considère qu'il s'agit d'un **traumatisme majeur** (voir plus loin, **Autres adversités**).

En plus des frais occasionnés par les soins cités plus haut, la revitalisation elle-même coûte 10'000\$ (et ce n'est pas remboursé par la Sécu locale).

LE CLONAGE

Le clonage consiste à reproduire physiquement un individu à partir de son matériel génétique, puis de lui implanter des mémoires pour en faire une véritable personne. Il est bien évident qu'à la limite, ça fout la trouille, c'est pourquoi le Cepmes restreint sévèrement l'emploi du clonage à des fins strictement médicales.

Le procédé date de plus de cinq mille ans ; il a été inventé par les Siyani. Les Américains sont arrivés, de leur côté et avec des méthodes différentes, à des résultats semblables vers le milieu du XXI^e siècle – et ce, pour une fois, sans copier.

Techniquement

La croissance d'un clone, à partir d'un échantillon raisonnable de cellules en bon état, prend environ deux ans ; on peut l'accélérer en payant plus, jusqu'à deux mois minimum. Bien évidemment, avoir déjà un clone « au frais » permet un réveil plus rapide (quelques heures), mais il faut en avoir les moyens.

Il faut aussi prendre une première « empreinte » psychique de la personne, ce qui prend entre une et quatre heures ; dans le jargon, on appelle ça la « première programmation » et il est conseillé de la garder à jour, au moins une fois par an. Lors de ce qu'on appelle habituellement la « phase d'activation » (c'est-à-dire le réveil) du clone, les mémoires sont transférées au cerveau du clone, comme si on les enregistrerait.

Si le cerveau de la personne n'est pas totalement en compote et si on dispose de l'équipement adéquat (très cher), on peut y lire les dernières mémoires du corps (dans ce cas, on a là aussi droit au **traumatisme majeur**). Dans le cas contraire, on implantera au clone le dernier enregistrement-mémoire disponible, mais le clone aura alors un plus ou moins gros trou de mémoire.

Le clone est physiquement la personne originale, à ceci près que son âge physiologique est de 25 ans (50 ans pour les Atlani, un *lien* pour les Eyl-dar) et que le corps est en pleine santé. Il est néanmoins conseillé de prendre quelques jours de rééducation pour que l'esprit s'habitue à ce nouveau corps – surtout dans le cas d'une personne âgée prenant possession d'un corps plus jeune. On notera qu'il est aussi possible de faire quelques modifications physiques ou physiologiques au clone, si on le souhaite (et si on en a les moyens).

Du côté des brouzoufs

Comme vous pouvez vous en douter, le clonage est une petite plaisanterie qui coûte un saladier en or massif. En général, ça nécessite un niveau social « Suppôt du Grand Capital » (voir contre pour des exemples de tarifs) et, même ainsi, ça va faire un sérieux trou dans le budget (voir **Création de personnage**, section **Niveau social**).

Avec un niveau social moindre (= Cousu de thunes), il y a moyen de trouver des cloneurs, disons, « moins officiels ». Ça a le défaut de ne pas être très fiable : il y a une chance sur vingt que le clonage rate, d'une façon ou d'une autre (c'est un risque qui existe aussi chez les « officiels », mais ces derniers ont une garantie de qualité qui protège le client). Pour un personnage-joueur, ça signifie qu'il y a une tare pas prévue au programme et/ou un défaut de

fabrication, laissé à l'appréciation du déhemme.

Voici une liste des tarifs couramment appliqués par l'association n°1 dans la Sphère, le trust americano-siyansk **Golden Gates**

Project :

Croissance d'un clone : 1'000'000\$

Modifications sur un clone : de 10'000 à 1'000'000\$, suivant les cas

Première « programmation » : 100'000\$

Chaque programmation suivante : 10'000\$

Garder un clone en vie : 1'000\$ par mois

Activation d'un clone : 100'000\$

COMBAT VÉHICULAIRE

Les combats véhiculaires se déroulent comme des combats normaux, à quelques détails près. On ne peut théoriquement qu'attaquer : par définition, un combat véhiculaire est toujours en mouvement et, pour des raisons de pratique, on considère qu'il n'est pas possible pour un véhicule d'esquiver une attaque.

Les véhicules (q.v.) sont définis par leur **catégorie**, qui va (théoriquement) de 0 à 10 ; le combat normal ne s'applique qu'entre véhicules de même catégorie.

Cela dit, l'armement et les blindages d'un véhicule peuvent changer la catégorie d'un véhicule, c'est pour cela que l'on parle de **catégorie offensive** (CatO) et de **catégorie défensive** (CatD). Si un véhicule n'est pas armé, il a une CatO de 1 inférieure, mais on rajoute une astérisque (*) en regard de la CO pour signifier qu'il n'a pas de capacité offensive à distance.

On note **Catégorie (CatO/CatD)** ; ainsi, un véhicule de catégorie 3 avec un armement lourd sera indiqué 3 (4/3). Le même véhicule, mais sans arme, sera noté 3 (2*/3).

Lors d'une attaque impliquant un véhicule, on comparera donc la CatO de l'attaquant à la CatD du défenseur. Si les deux sont équivalents, on applique la procédure décrite dans la section **Dommages** ci-dessous ; dans le cas contraire, reportez-vous aux sec-

tions **Catégories inférieures** ou **Véhicules contre personnages**.

DOMMAGES

Outre sa catégorie, un véhicule a des **Points de structure** (PS), dépendant de son poids (cf. **Véhicules**) ; ce sont en quelque sorte les points de vie du véhicule, sa FV. On ne prend pas le FA en compte lorsqu'on calcule les dommages. À catégorie égale, une attaque réussie fait perdre 1 PS.

Lorsqu'un véhicule arrive à 0 PS, les ennuis commencent : les véhicules où il y a des gens importants (PJs ou PNJs majeurs) prennent des dommages internes à partir de 0 PS. Ceux des sbires explosent à 0 PS – même si c'est un vélo !

Il y a quatre systèmes : les moteurs (propulsion, autonomie), l'armement, les commandes (senseurs, maniabilité, furtivité) et la cargaison (et les passagers). On admet qu'un PS enlevé élimine une option dans le système touché ; arrivée à 0, le système en question cesse de fonctionner. Comme il n'y a pas de tables de localisation, on part du principe que plus la marge du jet qui a touché est élevée, plus c'est un système critique qui morfle.

On admettra que, lorsqu'un véhicule arrive à la négative de ses PS, il est détruit ou, à tout le moins, inutilisable.

Cas particulier : collisions

Un véhicule sans armes peut encore faire des dommages considérables par collision ; c'est pour cela que, même sans armes, les véhicules ont une CatO. La différence est que la réussite de l'attaque implique la réussite d'un jet du talent de pilotage approprié et causera autant de dommages à l'attaquant qu'au défenseur.

Un pilote ayant le talent en académique peut tenter une **attaque-suicide** avec son véhicule ; si elle réussit, son engin est détruit, mais c'est une attaque de CatO +1. Bien évidemment, il y a juste le léger problème de quitter le véhicule avant la collision...

CATÉGORIES INFÉRIEURES

Pendant un tour de combat, un véhicule peut diviser sa puissance de tir sur plusieurs cibles. Pour chaque niveau inférieur de CatO, le véhicule peut attaquer le double de cibles. Ainsi, un véhicule de catégorie 7 peut faire une attaque de CatO 7, deux attaques de CatO 6, quatre attaques de CatO 5, huit de CatO 4, etc.

Une attaque de CatO donnée élimine directement, sur un jet réussi, un véhicule de CatD inférieure.

COUPS SPÉCIAUX

Il existe, comme pour les combats normaux, des options de combat pour les véhicules.

Manœuvres d'évitement

Un véhicule qui décide de faire des manœuvres d'évitement gagne un point de CatD pendant la durée de la manœuvre, au détriment d'un point de CatO. Ainsi, un véhicule avec une CatD de 2 et une CatO de 1 se retrouverait, avec des manœuvres d'évitement, avec une CatD de 3 et une CatO de 0. Pour pouvoir

effectuer des manœuvres d'évitement, il faut avoir le talent de pilotage approprié en académique. L'efficacité des manœuvres d'évitement dépend aussi des options de manœuvrabilité du véhicule : un attaquant avec une maniabilité supérieure à celle du défenseur annule la manœuvre d'évitement.

Salutem in fugam

Fonctionne comme une manœuvre d'évitement, mais avec le but de quitter immédiatement le champ de bataille, direction un ailleurs potentiellement moins hostile. Si le véhicule a une meilleure Vmax (cf. **Véhicules**) que ses adversaires, sa CatD augmente de 1, sa CatO est réduite à O* et, après (catégorie du poursuivant) tours de combat, il s'échappe. Cette action demande aussi un talent de pilotage en académique.

Attaque précise

Comme pour le combat non-véhiculaire, on peut faire des tirs visés – si on a le talent en académique et à –5. Si le véhicule est encore en PS positifs, les dommages restent les mêmes ; dans le cas contraire, les dommages vont directement sur la catégorie visée. Cela dit, cela ne fonctionne qu'à catégorie équivalente.

Attaques combinées

Plusieurs unités peuvent combiner leurs attaques pour atteindre une catégorie supérieure. Avec un jet de **tactique** réussi, cinq unités – trois si le talent est en académique – peuvent faire une attaque combinée avec une CatO supérieure de 1.

On peut atteindre des CatO supérieures de 2, voire plus, mais il faut chaque fois aligner le double d'unités et, par catégorie au-dessus de la première, le jet de tactique se fait à –5, cumulatif (voir table). Cela veut dire que de nombreuses petites unités peuvent inquiéter un véhicule beaucoup plus gros – à condition d'être épaulées par un tacticien confirmé.

ATTAQUES COMBINÉES, RÉCAPITULATIF

Catégorie	Nombre d'unités (normal/ académique)	Tactique
+1	5/3	0
+2	10/6	-5
+3	20/12	-10
+4	40/24	-15
+5	80/48	-20

VÉHICULES CONTRE PERSONNAGES

Les personnages à pied sont considérés comme des véhicules de catégorie 0. Les armes de poing ont une caractéristique antivéhiculaire (**AV** ; cf. **Armement**), qui équivaut à une catégorie offensive (CatO). Ainsi, un personnage doté d'une arme avec une AV de 1 est équivalent à un véhicule de catégorie 0 avec une CatO de 1. Les armes non-létales sont en général inefficaces sur les véhicules (sauf tir visé sur le pilote).

Contre des personnages, une attaque d'arme véhiculaire a un FA +10, +5 par catégorie (catégorie 0 : +10 ; catégorie 1 : +15 ; catégorie 2 : +20 ; etc.). Elle fait des explosions de catégorie équivalente à la CatO. Pour des véhicules de catégorie, 0 ou 1 (voire 2), le déhemme peut décider qu'il s'agit d'armes plus conventionnelles – mitrailleuses, lance-roquettes, armes d'appui – et modifier le FA en conséquence.

EXEMPLES DE COMBAT VÉHICULAIRE

Retrouvons une vieille connaissance, Maniak McPherson, sur une route déserte de Louisiane. Pas si déserte que ça, en fait, puisque déboulent six motards aux intentions belliqueuses. Maniak conduit un véhicule de *V-duelling* somme toute classique : une berline CarWest *Workhorse 2294* (catégorie 1, CatO 1, CatD 1, PS 2). Les motards sont sur des engins nettement

moins impressionnants (catégorie 0, CatO 0, CatD 0, PS 1).

Le chef des motards est raisonnablement compétent : il réussit son jet de tactique (non-académique), ce qui permet aux six motards d'attaquer de concert pour une CatO 1. Ils touchent et occasionnent donc une perte de 1 PS sur l'engin de Maniak. Celui-ci riposte et touche un de ses adversaires ; étant donné que sa CatO est supérieure à leur CatD, la moto est hors de combat. Il reste donc cinq motards ; ne voulant pas prendre de chance, Maniak se lance dans des manœuvres d'évitement, qui ramènent sa CatO à 0 et augmentent sa CatD de 2. Les motards ne peuvent donc pas faire grand-chose contre lui et abandonnent.

Maniak arrête les wetzets sur la route, mais ne relâche pas son attention, ce qui est une bonne idée : quelques minutes plus tard, un buggy improbable (catégorie 0, CatO 1, CatD 0, PS 1) surgit des fourrés et lui balance une volée de roquettes. Il parvient à s'en débarrasser, non sans que ce dernier ne lui ait ratatiné son dernier PS. Le fait de commencer à avoir de l'aération dans la cabine est peu enthousiasmant.

D'autant plus que les indigènes semblent définitivement hostiles, même le prouvent les tirs d'armes antivéhiculaires (AV 1, donc CatO 1) qui viennent d'une station-service en ruine. Deux coups font mouche : le hasard du dé donne que le premier pulvérise la suspension active et le second réduit au silence sa tourelle. Maugréant des choses peu claires à propos des routes touristiques, Maniak repart en mode « slalom géant » et profite du fait que son moteur est encore en état pour mettre le pied au plancher et quitter ce bled de malades.

STRUCTURES

Tout bâtiment ou ouvrage de génie civil est considéré comme un véhicule, dont la catégorie dépend de la taille.

Catégorie 0 : latrines portables, guérite

Catégorie 1 : très petite maison, cabane en bois, cabine de chantier

Catégorie 2 : pavillon de banlieue, petit bunker, hangar

Catégorie 3 : grande villa patricienne, petit immeuble (3 étages), supermarché, grand bunker

Catégorie 4 : château, immeuble (10 étages), centre commercial

Catégorie 5 : pâté de maison, grande barre d'habitation

Catégorie 6 : centre d'habitation majeur, arcologie

Ceci est donné pour une construction de solidité standard ; si on parle de bâtiments plus fragiles, précaires, on peut baisser d'une catégorie. Une construction blindée est spécialement renforcée contre les attaques (+1 catégorie), encore plus dans le cas d'une construction militaire (+2)

Les points de structure (PS) dépendent (comme pour les véhicules) de la taille de la structure dans une catégorie donnée, de 1 (petit), 2 (moyen) ou 5 (grand).

S'il s'agit juste d'un élément d'une structure (porte, mur non porteur, coffre, etc.), on peut utiliser la table ci-dessus selon le même principe.

portante, on multiplie à chaque fois par dix : 10 MB pour une catégorie 1, 100 MB pour une catégorie 2, etc. ; la taille (petite ou grande) donne un bonus, respectivement un malus de 5 au jet.

Ça, c'est pour les amateurs ; un professionnel qui saura où poser sa charge aura besoin de moins. En d'autres termes, un jet d'**explosifs** réussi réduit la catégorie de la structure de 1, de 2 si le talent est en académie ; on peut aussi déterminer qu'un jet réussi donne au démolisseur des options plus pratiques où poser son œuf de Pâques.

En cas d'échec normal, suivant la charge, le déhemme peut admettre que les dommages réduisent d'une ou deux la catégorie de la structure ; en cas de mauvaise nouvelle, la charge n'explose pas, ou au nez du « professionnel », ou alors a des effets secondaires imprévus : incendie, dommages collatéraux, débris qui retombent sur les alliés, etc.

À moins d'utiliser une dose microscopique (moins que la **MB**), les charges explosives font des grosses explosions, avec un **FA** de +20. On vous aura prévenu !

EXPLOSIFS

Tous les êtres doués de raison ont en eux une fascination irrationnelle pour les choses qui font boum ! – même les Eylidar, mais ils ne l'avoueront jamais... Les explosifs manifestent de cet émerveillement, mais avec une approche nettement plus pragmatique : disperser les éléments de décor qui bouchent la vue. Dans cette optique, ce sont plus des accessoires à faire des trous dans le paysage que des armes en tant que telles (cf. **Équipement**).

La caractéristique principale d'un explosif est sa **masse de base (MB)** ; c'est elle qui détermine la quantité nécessaire pour faire des dommages à une structure donnée. On part sur le fait que la masse de base d'un explosif est la quantité suffisante pour faire sauter, à coup sûr, une structure (ou un véhicule) de catégorie 0 et de taille

moyenne. Pour une structure plus im-

SBIRES

Un sbire est un PNJ mineur, à caractère agressif, dont le seul destin est de se faire ratatiner par les personnages, lui et une tripotée de ses camarades. Le sbire est la chair à canon des adversaires des PJs, même si le système de Tigres Volants en fait quand même une menace crédible.

Un sbire a deux caractéristiques : une Valeur Moyenne (VM ; entre 9 et 15), qui tient lieu en même temps de caractéristique et de compétence, et une (ou plus, mais c'est rare) Spécialité : en général, combat à distance, combat rapproché, conduite, pilotage, etc ; par

défaut, le sbire moyen a la Spécialité « taper sur les persos ».

Les actions des sbires se jouent sous leur Valeur Moyenne, si c'est dans leur Spécialité, VM -2 autrement. Ainsi, un sbire de VM 12 est considéré comme ayant le niveau 12 en **autos**, s'il a « Spécialité : Conduite », 10 autrement.

En combat, on considère que le sbire a un FV égal à sa VM. S'il arrive à 0 FV, on le considère cependant comme hors de combat ; on peut aussi considérer que, s'il a une armure légère, il a +2 FV, +5 pour une armure lourde.

En règle générale, les sbires n'esquivent pas : ils meurent de façon spectaculaire.

Entre 9 et 10 de VM, on a affaire à des sbires minables, genre bande de clochards ou étudiants en lettre ; avec 11-12, on tombe dans le domaine des petits caves, gangsters mi-moyens et autres fâcheux ; à 13 et plus, on joue dans la cour des grands, le secteur des professionnels taquins – à utiliser avec

parcimonie, à moins que vous ne soyez d'humeur facétieuse.

VNJ (VÉHICULES NON-JOUEURS)

On peut admettre, pour simplifier les choses, que lorsqu'un véhicule dans lequel ne se trouve aucun personnage-joueur (ou PNJ important) a perdu tous ses PS, il est détruit.

AUTRES ADVERSITÉS

LA CONFRÉRIÉ DES DISJONCTÉS

Les anciens disaient : *Mens sana in corpore sano* ; pour ce qui est du *corpore sano*, le chapitre précédent nous dit que ce n'est pas des plus évidents et vous verrez dans ce chapitre-ci que la partie *mens sana* n'est pas triviale non plus.

On appelle **traumatisme** un événement susceptible de causer un TEQ et on compte quatre types de traumatismes, énumérés plus bas ; chaque traumatisme a une difficulté au TEQ et un temps de récupération qui indique, en cas d'échec, le temps qu'il faudra au personnage pour recouvrer ses moyens. Un personnage qui rate son TEQ est **choqué**, doit réussir un TVO pour agir et perd un NF pendant la durée du temps de récupération. Suivant la gravité de l'échec, le déhemme peut aussi ajouter d'autres effets, comme la fuite ou l'hystérie ; à lui de voir.

Les **traumatismes bénins** sont des événements déroutants, inhabituels : être menacé par une arme, voir une blessure ou assister à un accident de la route sans gravité (tôle froissée). TEQ +5 ; **temps de récupération** : heure.

Les **traumatismes simples** sont des événements plus forts, auxquels un personnage normal n'assistera que quelques fois dans sa vie : se faire tirer dessus pour la première fois, assister à un accident grave, voir un cadavre, etc. TEQ +0 ; **temps de récupération** : jour.

Les **traumatismes forts** impliquent quelque chose de réellement brutal, propre à remettre en cause ses convictions, et/ou qui touche le personnage au premier plan : assister à une attaque délibérée, devoir tuer quelqu'un de sang-froid, être témoin de la mort de quelqu'un que l'on connaît, découverte d'un cadavre mutilé ou d'un charnier, etc. TEQ -5 ; **temps de récupération** : semaine.

Les **traumatismes majeurs**, enfin, sont des événements qui sont susceptibles de bouleverser totalement la vie d'un personnage : assister à la mort d'un proche ou à une mort particulièrement horrible, assister à la destruction d'une ville ou d'une planète, etc. TEQ -10 ; **temps de récupération** : mois.

La même règle peut s'appliquer à des événements surnaturels. Le modifi-

cateur de tels événements est laissé à l'appréciation du déhemme qui, décidément, a beaucoup de boulot.

De façon générale, la question de ce qui constitue un traumatisme – et de quelle nature – dépend du contexte culturel. Par exemple, un accident de voiture ou une fusillade (ou les deux ensembles) sont des événements banals en NAUS ; de même, les phénomènes arcanistes sont plus facilement assimilés dans les cultures atlano-eyldarin que sur Terre, alors que pour les manifestations de la foi (miracles, etc.), c'est le contraire.

Récupérer d'un traumatisme demande une période de l'ordre du temps de récupération indiqué. Un traitement professionnel (250\$ par semaine, en moyenne), dans le cas de traumatismes forts ou majeurs, permet de réduire la période de récupération à une unité (une semaine ou un mois) ; dans le cas contraire, compter plutôt 5-10 semaines ou mois, mais cela dépend beaucoup de la Volonté de la personne touchée.

À noter aussi que, pendant une courte période (quelques minutes, tout au plus), la réussite d'un jet de compétence sociale (commandement, éloquence, psychologie ou autre) avec le malus dû au traumatisme permet de passer outre l'effet de choc.

Bouh !

L'INFORMATION DOIT ÊTRE LIBRE

Comme mentionné dans les **Carnets de civilisation**, un des grands principes en vigueur dans la Sphère atlano-eyldarin est l'infosocialisme – ou tout au moins un dérivé d'icelui. En clair, toutes les informations sont disponibles à tout le monde ; il y a des exceptions, notamment en ce qui concerne la sphère privée. Cependant, les Terriens sont nettement moins enthousiastes et

les Siyani ne veulent pas en entendre parler (ou alors sabotent le modèle). Dans tous les cas, cette politique implique la création d'une quantité proprement phénoménale de données. En clair, l'information existe, quelque part ; la question n'est pas de savoir si on va la trouver, mais quand.

Le gouvernement nie avoir eu connaissance...

On classe les informations en six catégories, de 0 à 5 ; chaque catégorie donne une difficulté de base de 5 au jet d'**information** (domaine public +0, Livre Noir -25).

De plus, on y accole un temps de réponse (TR), qui donne un ordre d'idée sur le temps qu'une telle recherche peut prendre ; si on souhaite avoir une réponse plus rapide, on augmente la difficulté d'autant (on peut aussi prendre plus de temps pour diminuer la difficulté). La Mr donne une idée du temps nécessaire – dans la gamme du TR – pour obtenir l'information ; avec une marge de 0, on y arrive juste dans le temps imparti. N'oublions pas que l'information étant, par nature, quelque chose de culturel, les modificateurs idoines s'y appliquent aussi.

Techniquement, lorsque le TR dépasse la journée, ce n'est pas la peine de lancer le dé – c'est une action qui se règle sur le long terme, avec les règles appropriées (voir **Systèmes**). D'ailleurs, du TR, on peut déduire le « prix » d'une information ; ce n'est pas forcément le prix que le personnage va payer pour l'obtenir : pots-de-vin, petits cadeaux, assistance professionnelle extérieure, etc.

Il y a enfin la question des conséquences : si on s'intéresse aux mauvaises informations, on risque de se retrouver avec des gens hostiles aux fesses. Là encore, la taille des ennuis dépendra du niveau de l'information : jusqu'à

1, un individu lambda, mais fâché ; au niveau 2, la police ou des membres de gangs ; au niveau 3 ou 4, l'armée ou les services secrets. Au niveau 5... disons que ça risque de faire très mal !

Catégorie 0 – Domaine public : le numéro de téléphone du pub du coin de la rue, les résultats officiels d'une corporation (rapport annuel), la définition de « domaine public » dans le dictionnaire. TR : minute. Prix : 0.1\$ (le prix d'une communication avec un serveur, par exemple).

Catégorie 1 – Confidentiel : pas forcément secret, mais bien caché ; un numéro de téléphone sur liste rouge, les bons coins de telle ou telle ville ; le salaire d'un ingénieur chez la concurrence. TR : heure. Prix : 10\$.

Catégorie 2 – Sensible : des informations importantes, qui, par exemple, concernent la vie privée ; dossier médical, compte en banque courant, casier judiciaire ; les vrais résultats de la corporation susmentionnée. TR : jour. Prix : 1'000\$

Catégorie 3 – Secret : des informations vitales pour un individu, compte en banque caché, squelettes dans le placard ; informations pertinentes à la sécurité d'une organisation (État, corporation), informations militaires de base (fréquences, codes, etc.). TR : mois. Prix : 100'000\$

Catégorie 4 – Top secret : informations vitales pour la survie d'un État ou d'une corporation, clés du feu nucléaire, nom et position des « taupes » au sein des services ennemis, mot de passe de l'ordinateur central ; squelettes de brontosaures dans le placard du Premier ministre (gros scandales étouffés). TR : année. Prix : 10'000'000\$.

Catégorie 5 – Livre Noir : le matériel dont on fait les Légendes et autres Conspirations ; « Si je vous réponds, je devrai vous tuer

ensuite. » TR : siècle. Prix : grosso-modo 1'000'000'000\$ (oui, un milliard) – pour autant qu'on puisse quantifier ce genre de chose.

EXEMPLES

L'inspecteur Kardivenko, de la *Ringstadt Tankpolizei*, cherche l'adresse d'un artiste (plus ou moins maudit) qui vit dans les zones mal famées de la ville. C'est une information confidentielle (catégorie 1), qu'il peut obtenir en une heure ; comme sa compétence en **information** est nettement moins élevée que son niveau en **armes naturelles**, il passe la journée et gagne un bonus de +5 à son jet.

Kyoshi Kerensky, journaliste à MysteryNetwork, enquête sur certaines Légendes eyldarin, du genre de celles dont on ne parle pas à table, ni sur l'oreiller, ni nulle part. Comme c'est une catégorie 5 et qu'elle n'a pas quelques siècles à y consacrer, elle décide d'y consacrer un mois intensif, ce qui représente un jet à -30 (-20 pour le niveau et -10 pour la durée) ; espérons qu'elle ait une ou plusieurs spécialisations *ad hoc* et des contacts bien placés !

Piratage

Pour ce qui est du piratage, il faut noter d'une part que c'est une activité qui n'est pas ouverte au premier venu : il faut avoir le talent **informatique** en académique et, comme c'est considéré comme un « coup spécial » (q.v.), cela implique un malus de 5.

Le principe est similaire à celui de la recherche d'informations : souvent, la recherche d'information implique du piratage, et vice-versa. La différence principale concerne le facteur temps : s'il s'agit, par exemple, de déjouer la sécurité d'un laboratoire secret, il est rare d'avoir quelques mois devant soi.

Le piratage peut aussi avoir comme objectif le sabotage d'une installation,

que ce soit la destruction d'informations compromettantes, la désactivation de systèmes de sécurité, la mise en surchauffe du générateur à antimatière ou, plus prosaïquement semer chaos et destruction dans le système (pour faire diversion, par exemple). Une action précise et ponctuelle (effacer ou changer une information donnée ou activer un sous-système simple) se fait avec un bonus de 5 ; si, au contraire, l'action est de longue haleine ou implique de faire sauter des procédures de sécurité majeures (« tu as déjà vu comment on overlocke un moteur à fusion ? »), il y aura un malus de 5.

Guerre électronique

Comme toutes les communications passent, d'une façon ou d'une autre, par le répla, intercepter ou brouiller une communication est assimilable à une tentative de piratage. Dans ce cas, le niveau de cryptage (voir **Équipement**) agit comme la catégorie d'information ; en clair : -5 par niveau de cryptage.

Fiabilité

Bien entendu, si l'univers était rempli d'informations exactes, ça se saurait – et ce serait beaucoup moins drôle. Mais le domaine des erreurs, inexacitudes, gros mensonges et de la propagande est le terrain de jeu du déhemme, qui est libre d'en tenir compte en cas d'échec du jet.

Si la marge d'échec est faible (1-5), l'information est de l'ordre de la rumeur, noyée dans d'autres informations contradictoires, ou alors elle est **presque** juste : un ou deux détails manquent.

- **Exemple** : des agents de la Rose de Mars recherchent celui qui a volé un *Plitzlistz*, un artefact siyansk qui aurait un lien avec les Arcanes. Ils apprennent qu'il a été volé par un commando de mercenaires américains

emmenés par le colonel Olsen. En fait, c'est un commando militaire highlander et son chef est le redoutable colonel Viragh Onslaught, des Forces spéciales.

En cas de marge plus importante (6-10), elle est très lacunaire, niée par des sources autorisées (« j'ai un pote qui connaît bien le sujet, il dit que c'est impossible ») ou plus à jour.

- **Exemple** : en se renseignant sur le *Plitzlistz*, un contact des agents leur soutient que ce ne peut pas être un *Plitzlistz* : ce sont des céphalopodes géants qui ne vivent que dans les mers polaires de Dlagzrat.

Si le jet est vraiment raté de chez raté (11+), le déhemme taquin peut donner une information là encore **presque** juste, mais avec un détail majeur qui manque ou qui est faux. Il peut aussi déterminer que l'information est non seulement fautive, mais a aussi été placée là délibérément pour piéger les curieux.

- **Exemple** : les agents de la Rose de Mars savent que c'est le colonel Onslaught qui a récupéré le *Plitzlistz*, mais, ce qu'ils ne savent pas, c'est que c'est une arme anti-Arcaniste – et qu'il compte bien que les personnages le retrouvent, pour pouvoir faire un test grandeur nature...

Ingénierie sociale

La meilleure des sécurités néglige souvent le facteur personnel. Ainsi, avoir un contact bien placé permet de gagner un bonus pour toute activité de renseignement ou de piratage.

Si l'Importance du contact est égale ou supérieure à la catégorie de l'information recherchée, le bonus est de 5, +5 par point de différence. Si elle est inférieure, le contact n'est d'aucun secours au personnage.

- **Exemple** : enquêtant sur une opération secrète highlander en territoire copacajun (catégorie 3), le détective privé Vroclav Kloworski s'adresse à un de ses indics, un bookmaker de la place (Importance 2) : sans résultat (l'Importance du contact est trop faible). Il décide alors de faire le tour de ses anciens collègues de la Douane (Importance 3) ; cela va tout de suite mieux (Importance 3, moins catégorie 3 = 0, donc bonus de 5).

On peut aussi privilégier une approche plus directe et tenter d'obtenir un contact « temporaire », par une interaction sociale appropriée, ponctuée par l'usage d'un talent idoine. Une réussite normale donne une personne associée dans la place, une réussite critique peut donner un ami temporaire, ou un associé permanent.

En cas d'urgence – et si les scrupules ne vous étouffent pas trop – on peut tenter de pousser son contact à aller plus loin (cela nécessite là encore l'usage d'un talent approprié). Un jet réussi le fait monter temporairement d'un niveau d'Importance, mais l'expose à des risques potentiels – que le personnage va devoir gérer, d'une façon ou d'une autre.

Discretion

Parfois, il est bon de ne pas faire savoir à la moitié de la Sphère que vous enquêtez sur les origines de Gabriel Fore, sur un état des lieux des forces karlan ou sur les fonds secrets du Cepmes. Un tel impératif de discrétion implique un malus de 5 pour rendre les recherches difficiles (-10 à un jet d'information « ennemi »), de 10 pour être (presque) intraçable (nécessite un *déhemme ex machina*).

Dans le cas d'un piratage, par nature moins subtil, chaque malus de 5 à son propre jet équivaut à un même malus de 5 à celui d'un investigateur adverse.

ÉQUIPEMENT

« *Did you say your credit card
Is wearing awfully thin ?* »
(Saga)

Disons-le tout de suite : l'équipement, c'est accessoire – et réciproquement. Si vous avez déjà lu l'encadré « Du bon usage du fric dans Tigres Volants », vous serez ici en terrain de connaissance.

C'est un avis personnel – que je partage avec moi-même – mais je considère que, dans le genre « fétichisme suspect de rôliste », la fascination qu'ont certains joueurs pour l'équipement de leur personnage me dépasse ; pas qu'il me surprenne : moi aussi, j'ai été jeune...

Tout cela pour dire, principalement à ceux qui s'étonneraient de ne pas voir ici des kilotonnes de gadgets, tous plus délirants les uns que les autres, que je préfère ne pas trop jouer sur ce tableau. Les catalogues d'accessoires, je laisse ça aux jeux vidéos – qui, une fois encore, font ça mieux.

Donc, je conseille sérieusement au déhemme de ne pas insister sur l'inventaire des personnages : ne leur demandez pas s'ils ont une clé de douze plasmique et ignorez leurs piailllements sur le thème, « mon décapsuleur est plus puissant que le tien ! ». Ça évitera de voir des joueurs

obnubilés par le décompte des piles pour canif laser et désintégrateur atomique : s'il est logique qu'un personnage ait tel ou tel appareil, il l'a *e basta*.

Il peut y avoir certaines exceptions : elles concernent principalement tout ce qui a une importance en combat. Et encore : on peut très bien vivre sans. Mais c'est plus dur – et là, vos joueurs risquent de vraiment vous en vouloir !

Note : pour les autres prix, partez du principe que les prix n'ont pas beaucoup bougé depuis le xx^e siècle et convertissez en dollars (1\$ = 1 € = CHF 1.5).

de même que le crédit ; les deux monnaies sont d'ailleurs équivalentes (1 Cr. = 1\$). Le thaler vaut 100\$ ou 20 écus ; l'écu est divisé en 100 **centimes** (ct.). Le *mallen*, valant aussi 100\$, se divise en 1'000 *dialin* (sing. *dialen*). Le *Werbk'Hal* (**Wh.**) est à peu près équivalent à 3\$.

POUVOIR D'ACHAT

Au niveau du pouvoir d'achat, on peut tout baser sur le dollar, qui n'a pas beaucoup varié de sa valeur de la fin du xx^e siècle. La table ci-contre donne quelques idées.

PRIX COURANTS DANS LA SPHÈRE

Pays :	FHL	NAUS	CE	FEF	REyl	LAt	GMS
Monnaie :	(Cr.)	(\$)	(Écu)	(\$)	(Dia.)	(Dia.)	(Dia.)
Soda (3 dl)	1	0.5	0.2	1	5	10	7.5
Bière (2.5 dl)	1	1	0.2	1	10	7.5	15
Vin (2 dl)	4	3	0.5	5	25	35	40
Alcool (1 dl)	5	4	1	5	50	50	50
Repas	5	2.5	0.75	2.5	25	30	40
Nourriture naturelle	x2	x5	x3	x3	x1	x1	x2
Transports urbain	-	0.5	0.1	1	-	3	5
Bus , par 10 km	0.1	0.5	0.1	0.5	-	1	1
Avion , le km	0.2	0.1	0.05	0.25	1.5	2	2.5
Hôtel , par jour, un repas compris	25	20	5	30	100	200	200
Studio , par mois, charges comprises	250	300	50	350	3'000	4'000	4'000
Appartement 4 pièces , par mois, charges comprises	850	750	150	900	6'000	7'500	9'000

Explication des signes

FHL : Fédération des hautes-terres

CE : Confédération européenne

REyl : République eyldarin

LAt : Ligues atlani

AU COMMENCEMENT ÉTAIT LE FRIC

Comme il a été mentionné dans le chapitre **Civilisation**, les monnaies principales, acceptées partout dans la Sphère, sont : le

Mallen (pl. *mallin*) (**Ma.**), le **Crédit** (**Cr.**), le **Dollar** (**\$**) et le **Thaler** (**Th.**) européen (ou l'**Écu**). Le dollar est divisé en 100 *cents*,

Les prix sont donnés dans la monnaie indiquée entre parenthèses. Les tarifs de

transports sont en classe « économique », les repas avec une boisson comprise (eau, soda ou vin). Pour les accommodations (hôt-

tel, studio et appartement), multipliez par 2 pour un logement de standing, 10 pour quelque chose de luxueux.

POIDS ET ENCOMBREMENT

On part du principe qu'il existe cinq catégories de poids :

- **négligeable** (en gros, moins de 500 g),
- **portable à une main (P1)** ; entre 500 g et 3 kg) ;
- **portable à deux mains (P2)** ; plus de 3 kg, mais moins de 10 kg) ;
- **transportable** (il y a une poignée, mais c'est lourd tout seul, **P3** ; plus de 10 kg, mais moins de 25 kg) et
- **intransportable (P4)** ; 25 kg et plus).

Si rien n'est indiqué, c'est que le poids est considéré comme négligeable.

Le but du jeu est de ne pas (plus) s'enquiquiner avec les questions de poids, pas de faire du pinaillage ; le déhemme

peut admettre que, même si le poids d'un objet le place dans une catégorie, il est logique qu'il soit dans une autre. On notera d'ailleurs qu'avec 18 ou plus en FO, on peut tout à fait admettre que des objets P2 se comportent comme des objets P1, et que certains objets P3 puissent être utilisés en P2 ; de même, avec 5 ou moins en FO, les objets P2 deviennent P3 et les objets P1 des P2.

Utiliser un objet d'un poids donné dans les mauvaises conditions entraîne un malus de -5 s'il y a une catégorie de différence (utiliser une arme à deux mains à une main, ou essayer de transporter de l'intransportable), -15 s'il y a deux catégories (utiliser à deux mains une arme intransportable). Il y a, bien entendu, des limites au déraisonnable, que le déhemme sera bien avisé de faire comprendre aux joueurs : ce n'est pas parce que c'est vaguement mentionné, en diagonale, dans les règles que c'est techniquement possible, encore moins recommandable.

LES FRINGUES

Si, dans la pratique, les fringues s'achètent à la pièce, ici on achète un jeu complet, y compris les chaussures. Les vêtements ci-dessous sont taillés dans un tissu simple, genre coton/acrylique, et de coupe prêt-à-porter, format « supermarché du coin ». En règle générale, ils sont imperméabilisés et bénéficient d'un traitement antibactérien qui atténue les odeurs de trans-

piration. Ils peuvent être modifiés avec les **extras**, voir plus loin.

Signalons qu'il existe quantité de styles, de coupes et de modes différentes. C'est au joueur de se débrouiller s'il veut se composer lui-même le look qui tue de son perso ; si vous n'avez pas trop d'idées, un petit coup d'œil au paragraphe « J'ai plus rien à me mettre », chapitre **Carnets de civilisation**, vous aidera.

Vêtements simples : fringues civiles de base, version « *casual* » ; en gros, ce que le citoyen moyen porte en congé ou en voyage. Sur Terre, c'est pantalon, chemise et chaussures de tennis, ou tenue de jogging ; un Eylida ou un Atalen porte plutôt un pantalon et une tunique en *edisian*, avec des mocassins ou des sandales. 50\$

Vêtements de travail : sous ce vocable, on désigne les tenues professionnelles, que ce soit les costumes de businessman traditionnels terriens, ou vêtements de chantier, renforcés ; les uniformes militaires entrent aussi dans cette catégorie. 150\$

Vêtements d'apparat : ce qu'il faut porter pour être remarqué, quand une certaine sophistication est de rigueur. Smoking et robe de soirée sont les standards terriens, alors que la culture atlano-eyldarin utilise plutôt des tenues de coupe classique, mais dans des matériaux précieux. 500\$

FAUT QUE ÇA EN JETTE !

Si on veut ne pas avoir l'air de faire dans le prolo et éblouir le monde par son style, on peut payer plus pour des fringues plus imposantes.

Si le déhemme juge cela judicieux, chaque « niveau » de pompe rajouté donne un bonus de 1 pour toute action de type « sociale » (séduction, éloquence, diplomatie, etc.). Pour des événements huppés, on comparera un « niveau de base » au niveau des fringues, en notant au passage que certaines cultures ont des règles si strictes que toute variation par rapport à cette norme entraîne un malus.

Tenue de marque : vêtements « à la mode », griffés d'un grand nom du prêt-à-porter pour les Terriens, ou taillés par un artisan connu pour les Eylidar ou les Atlani. Prix x 5

Tenue de luxe : les vêtements sortent directement d'une grande griffe, voire de chez un couturier célèbre, et sont immédiatement reconnaissables comme tels. Ils peuvent aussi comporter des ornements précieuses (fils d'or, pierres, etc.) et sont taillés dans des étoffes nobles. Prix x 100

Tenue de cour : le nec plus ultra de la sape ! Seuls les plus grands artistes de la mode osent s'attaquer à ce genre de projet, dont la réussite ou l'échec peuvent déterminer deux carrières entières : celle du couturier et celle du porteur. Ce sont souvent des modèles uniques, dans la composition desquels n'entrent que les plus fines étoffes. Prix x 5000

Note : oui, on peut imaginer des vêtements simples « de cour ». Par exemple, le roi Jacques II de Paris (2014-2110) avait fait confectionner des pyjamas royaux, dans lesquels il arrivait au monarque de recevoir les notables, au saut du lit.

EXTRAS

Traitements spéciaux ou accessoires pour les vêtements, pour le cas où ça ne coûterait pas assez cher.

PROTECTIONS

(OU : « COMMENT ÉVITER LES COURANTS D'AIR »)

Petit résumé pour les ceusses qui nous prendrait en route : l'Univers est dangereux ; les plus paranoïaques diront même qu'il vous en veut ! Cela dit, je ne force personne.

Il en existe de base trois types : les **Armures souples** sont légères, pratiques et discrètes, ce sont les descendants des gilets pare-balles de la fin du xx^e siècle. Une armure souple peut être façonnée pour

Vêtements « camouflage » : tissu peinturluré de manière à se fondre dans un milieu donné (désert, nuit, arctique, forêt, jungle, cité, ruines, etc.). +2 en **discrétion** et -2 au **TPE** des autres dans le milieu en question. Prix x 2.

Vêtements « caméléon » : comme au-dessus, mais valable pour tous les terrains. Met 60 secondes pour changer de ton. Prix x 20. Existe aussi en modèles plus « civils », par exemple des t-shirts aux illustrations animées (entre 20 et 100\$, suivant la qualité de l'image).

Vêtements thermiques : annulent des variations de température entre -10 et +40°C. Prix x 10.

Vêtement ignifugé : ne brûle pas pendant au moins trente secondes ; ça n'évite pas des dommages dus au feu, mais par contre, ça évite des dommages supplémentaires dus aux vêtements qui prennent feu. Prix x 4.

Poche secrète : permet de cacher des objets détectables que par une fouille complète ou par un jet de **recherche** -5 lors d'une fouille normale ; la taille des objets dépend de la taille du vêtement : une combinaison *Second Skin™* ne permet pas de cacher grand-chose, tandis qu'une robe de cour atalen camoufle aisément une mitrailleuse. 25\$

avoir l'apparence d'un vêtement simple quelconque, sans supplément de prix.

MODÈLES D'ARMURES

Type	Prot./Rés.	Prix	Mobilité
Armure souple « <i>Travel</i> »	8/2	250	-
Armure souple « <i>Duelling</i> »	10/3	1'000	-
Armure rigide « <i>Commando</i> »	12/5	2'000	-2
Armure rigide « <i>Aegis</i> »	18/6	5'000	-5
Plaques semi-rigides	+2/+1	1'500	-1

Les **Armures rigides** sont prévues pour ceux qui habitent vraiment dans un coin qui craint ou dont le métier implique des risques constants. Non seulement elles assurent jusqu'à deux fois la protection offerte par les armures souples, mais elles réduisent aussi considérablement les attaques subies. Ce sont cependant des tenues très encombrantes, qui limitent la mobilité du personnage.

Une **Armure semi-rigide** consiste en des plaques rigides, que l'on fixe (habituellement avec du velcro) sur une armure souple. Avec une combinaison « *Duelling* », le tout offre à peu près la même protection qu'une armure « *Commando* », tout en étant moins encombrante, mais un peu plus chère.

Les protections sont caractérisées par un facteur de protection (**Prot.**) et une Résistance (**Rés.**), qui compte le nombre de coups que la protection peut encaisser, qu'elle résiste ou non. Les protections ne perdent un point de résistance qu'en cas d'attaque directe potentiellement mortelle, c'est-à-dire pas contre les éléments de décor (radioactivité, etc.) ni les attaques non létales (canettes de bière, même soviétiques). Une fois sa résistance à 0, la Prot. devient nulle. On considère que plus de 10 points de dommages équivalent à deux impacts, plus de 20 à trois, etc.

Le malus de **mobilité** s'applique à toutes les actions nécessitant une certaine liberté de mouvements.

MODIFICATIONS D'ARMURES

Les prix et poids de ces modifications sont cumulatifs ; si on en prend plusieurs, il faut alors additionner les modificateurs appropriés.

- **Exemple** : une armure avec **pressurisation**, **régénérateur** et **isolation électrique** coûte (100 + 150 + 50) 300% plus cher.

Un * à côté du nom de la modification ou de l'accessoire indique que ce ne peut être monté que sur une armure rigide, alors qu'un ** veut dire qu'on peut l'installer sur une armure rigide ou sur des plaques semi-rigide.

Pressurisation : permet de supporter les sorties dans l'espace ou dans des atmosphères plus ou moins denses. Nécessite un **système de survie**. Prix +100% ; **Mobilité** -1.

Isolation électrique : protège le porteur de l'armure contre les chocs électriques. Prix +50%.

Atténuateur d'impact ()** : réduit de moitié les dommages de chute ou de choc et transforme les dommages des armes cinétiques et des explosions en dommages incapacitants (cf. **Combats**). Prix +200%. **Mobilité** -2.

Camoufleur ()** : fait varier sur commande la couleur de l'armure en trois secondes (un tour de combat) parmi les dix tons choisis (cf. **Fringues, vêtements « camouflage »**). Prix +100%.

Régénérateur (*) : colmate instantanément les trous dans une armure pressurisée, ce qui a l'avantage d'éviter l'infiltration de petits trucs désagréables ou la décompression explosive. Prix +150% ; **Mobilité** -1.

Système de libération rapide (*) : permet de sortir de son armure en moins de trois

secondes, grâce à un système de goupilles explosives judicieusement placées. Évidemment, après pareille épreuve, l'armure nécessite au moins pour 100\$ de réparations chez un armurier spécialisé. Prix +10%.

Servomotorisation (*) : installation de servomoteurs sur l'armure, la rendant ainsi plus maniable (surtout dans le cas de gros modèles avec pleins de gadgets). Multiplie la **FO** du porteur par 1.5 et annule le malus de **Mobilité**. Il faut au moins avoir le niveau 5 en **déograv** pour utiliser correctement une armure servomotorisée. Sans cela, à la moindre manœuvre, on tire un jet de **déograv** pour voir s'il n'arrive pas une catastrophe. Prix +400%.

ACCESSOIRES POUR ARMURES

On va être aimable et admettre qu'on peut mettre **théoriquement** un nombre infini d'accessoires sur une armure. D'une part, il n'y en a pas tant que ça, d'autre part le déhemme a le droit de dire « niet ! » en cas d'abus.

Revêtement anti-peinture : pour casques, caméras et autres trucs translucides ; ne soyez plus embêtés par ces stupides grenades à peinture ! 500\$.

Climatisation : permet de supporter une température entre +500 et -273°C. Idéal donc pour les sorties dans l'espace. Nécessite cependant une **pressurisation**. 500\$

Système de survie : inclut un système respiratoire, un dispositif d'évacuation et/ou de recyclage des déchets, ainsi qu'un distributeur nutritionnel. 1'000\$ pour le **système de base** (autonomie : 10 jours) ; 5'000\$ pour le **système hibernateur** (autonomie : 50 jours en animation suspendue)

Intégration (*) : les fans de James Bond ou de Goldorak auront sans doute à cœur

de rajouter à leur armure outils, armes ou autres accessoires divers. Le déhemme reste seul juge de ce qui peut être intégré ou non dans une armure. Prix de l'objet à intégrer x 2.

Note : pour obtenir un scaphandre, il suffit de **pressuriser** une combinaison (souple ou rigide) et d'y adjoindre un **système de survie** et un **climatiseur**. La version de base (combinaison « *Travel* », avec système de survie simple) coûte 2'000\$, **Mobilité** -1.

NOTES DIVERSES SUR LES ARMURES

Armures et armoires à glaces

Les prix et poids des armures sont donnés pour des Humains ou approchants. Chaque armure est « unique », dans ce sens qu'elle est moulée, ajustée aux mesures précises de son utilisateur. Les personnages portant armure ont d'ailleurs intérêt à se surveiller s'ils veulent pouvoir encore l'enfiler, ou au contraire ne pas flotter dedans.

Mais revenons à nos moutons, ou plutôt aux joueurs ayant choisi des persos Rowaans ou Siyani (qui n'ont rien à voir avec des moutons). Du fait de leur morphologie, leur armure va avoir un surcoût (en sus des autres accessoires) comme suit :

Rowaan : Prix +50%

Siyani : Prix +150%

Armures et claustrophobes

Les Talvarids ont un problème : *niet* protections ! En clair, ils refusent de porter des armures autres que des bouts de cuir rapiécés et rembourrés (**Prot.** 5/2, 50\$; **Mobilité** -2). C'est une question culturelle, mais aussi pratique : la fourrure, ça n'aide pas.

Armures et porteurs d'armures

On ne peut porter qu'un type de protections ; en fait, lorsqu'on est en armure, une simple chemise est de trop au point de vue confort. En conséquence, il est impossible de porter une armure souple sous une armure rigide, et vice-versa.

De plus, il faut à peu près dix secondes pour enfiler une armure souple ou un casque, au minimum une minute pour une pièce d'armure rigide et au moins cinq minutes pour une combinaison rigide sans trop de suppléments. Un scaphandre ou une armure rigide de combat avec gadgets partout peut prendre jusqu'à trente minutes à l'enfilage.

Ça a peut-être l'air bête, mais ça évite les trucs du style : « J'enfile mon armure d'assaut » en plein combat (oui, c'est du vécu).

ÉCRANS ET BOUCLIERS

Champs de force personnels destinés à absorber ou repousser l'énergie de projectiles dirigés vers leur porteur. La version magnétique réagit aux projectiles solides de vitesse supérieure à 25 m/s et au poids inférieur à 100 g, mais n'offre aucune protection contre les armes de combat rapproché. Le modèle à énergie absorbe ou dissipe les armes à rayonnement et à énergie, ainsi que de certaines armes hybrides et que les armes de combat rapproché à énergie (lames ECF ou *Alkivinar*).

Les *Twinscreen*[™] ont été mis au point en 2246 par des ingénieurs highlanders – suivis peu de temps après, comme par hasard, par un fabricant américain. Ce système est composé d'un écran magnétique, d'un autre à énergie, d'un capteur et d'une unité logique, plus ou moins performante suivant les modèles. Le couple capteur-unité logique détermine le type et la quantité des projectiles envoyés sur le porteur et branche

l'écran approprié pour parer au plus gros afflux de dégâts potentiels.

Les boucliers se présentent comme des bandes de poignet ou sont inclus dans des crosses d'armes ou dans des pièces d'armure. Ils ne protègent que d'une direction, comme des boucliers réels. Les générateurs d'écrans sont eux de gros boîtiers, de la taille d'un gros walkman, que l'on fixe d'habitude à la ceinture. Depuis 2215, ils sont équipés d'un circuit de « plaquage corporel », qui leur permet par reconnaissance thermique de projeter le champ autour du corps de leur bienheureux propriétaire, toutefois à distance respectable (environ 5 cm).

L'écran fonctionne comme une armure, mais on peut régénérer sa Résistance en changeant sa batterie. On ne peut y mettre qu'une batterie (pas de pile ou de micropile), qui pompe dix charges par heure de veille. Comme les écrans sont basés sur la technologie, dite des « champs de Tzegorine » (voir note technique), ils ont à subir les effets secondaires indiqués.

Écran magnétique : 3'000\$;

Écran à énergie : 12'000\$. Protection/Résistance : 10/1.

Bouclier magnétique / à énergie : prix -50%.

Twinscreen : 50'000\$, prot. 10/1.

Écran/bouclier/twinscreen renforcé : prix x 2, Prot. 15/1.

Écran/bouclier/twinscreen militaire : prix x 5, Prot. 18/2.

LES HORIZONS DE TZEGORINE

Les horizons de Tzegorine sont une théorie qui sert de base à un certain nombre de technologies avancées de l'univers de Tigres Volants : écrans, antigravité, hyperspace – pour n'en citer que quelques-

unes. Ceci est un guide sur l'utilisation en jeu de ces technologies avancées ; les principes sous-jacents des horizons de Tzegorine ne sont forcément pas motivés par des considérations scientifiques, mais ludiques. Il s'agit d'une technologie délicate et complexe ; dans de mauvaises conditions (i.e quand le déhemme le veut), elle ne fonctionne pas ou mal.

Elle est donc aussi compréhensible pour les joueurs que la physique quantique pour un moine du Moyen-Âge. Si un joueur s'entête à vouloir comprendre, le déhemme devrait lui offrir une collection d'aphorismes zen en lui expliquant que tout s'y trouve.

Chaque civilisation possède sa propre version de cette théorie : les Eyldar parlent du « chant de l'ineffable éther », alors que les Siyani connaissent le principe d'asymétrie dissonante fondamentale. Sur Terre, cette théorie fut pour la première fois énoncée par une physicienne highlander, Yu Tzegorine (ou, selon les autorités des NAUS, par un dénommé Chuck Smith). L'influence de la philosophie zen est très sensible dans cette théorie.

Tout appareil basé sur les horizons de Tzegorine possède un champ ; il peut être minuscule dans une valise antigravité, ou gigantesque pour un vaisseau spatial. Si deux champs de Tzegorine se touchent ou se recouvrent, il y a interférence. En général, les appareils sont dotés de rupteurs qui arrêtent le champ. Si on n'arrête pas les interférences à temps, les effets peuvent être aussi dévastateurs qu'aléatoires.

En théorie, on ne peut donc pas superposer deux champs de Tzegorine. Un personnage peut utiliser soit un écran, soit une ceinture antigravité. De même si deux personnages avec des écrans se touchent, les deux écrans risquent de sauter. Enfin, l'utilisation d'écrans ou de ceintures antigrav à proximité d'installations techniques lourdes est quelque chose de très dangereux.

On peut théoriquement « accorder » des champs de Tzeqorine de faible puissance à l'intérieur de champs beaucoup plus larges et beaucoup plus puissants – par exemple des moteurs antigravité

au sein d'une station spatiale à gravité contrôlée ou des écrans dans un vaisseau. Mais ce n'est pas recommandé et il vaut mieux savoir ce qu'on fait.

arachné sans descendeur de rappel si on tient à l'intégrité de ses doigts. Pour un filin de 10 m : 500\$; +250\$ par 10 m supplémentaires. L'enrouleur requiert une pile, le descendeur de rappel une micropile (une charge par cinq minutes d'utilisation).

MATÉRIEL DE SURVIE URBAINE

Quelques petits gadgets, très souvent illicites, pour ceux désirant passer inaperçus ou modifier radicalement leur apparence.

Masque souple : prix suivant le visage représenté ; pas très ressemblant selon les standards actuels, mais facile à réaliser.

TIL ou **recherche** +5 pour reconnaître la supercherie. 50–200\$

Masque « pelure d'oignon » : prix suivant le visage représenté. Masque fait d'un pseudo-derme organique et collant virtuellement au visage du porteur ; dernier stade avant la chirurgie esthétique. Hautement illégal.

TIL –5 ou **recherche** pour flairer du louche. 250–2'000\$

Unité de fabrication de masque souple : permet de confectionner un masque souple

en moins de 15 minutes, à partir d'une photo numérisée. Illégal. 5'000\$ (P2). Batterie : 5 charges par masque fabriqué.

Unité de fabrication de masque « pelure d'oignon » : comme au-dessus, mais pour un masque « pelure d'oignon ». Incroyablement illégal. 25'000\$ (P2). Batterie : 10 charges par masque fabriqué.

Trousse de maquillage « professionnelle » : tout ce qu'il faut pour simuler des cicatrices, blessures, ou modifier son âge apparent, etc. En général dans une grande valise, munie d'un miroir éclairé. 5000\$ (P2).

Teintures dermiques : pour modifier la couleur de sa peau. Résistantes à l'eau, à la transpiration et à l'alcool, durent 48 heures. 100\$ par application.

Grappin : peut être lancé à la main, d'une arbalète ou du lanceur approprié, 10\$. Le **lance-grappin** ad hoc, à air comprimé, coûte 25\$ (P1) et a une portée utile de 50 m.

Ventouses d'escalade : annulent les malus d'**escalade** sur surfaces lisses. 500\$ (P1).

Jumelles optiques : portée : 100 m, 25\$.

Jumelles numériques : portée : 5 km, 1'000\$. La portée est définie ici comme la distance jusqu'à laquelle on peut distinguer le blanc des yeux d'un humain. Les jumelles incluent un télémètre. (P1). Les jumelles numériques demandent une pile.

Masque à gaz : couvre tout le visage, 25\$ (P1) ; une version « discrète » (filtres naux et lunettes scellées) coûte 150\$. Une version munie d'un appoint en oxygène (autonomie : 1 heure) coûte trois fois plus cher.

Jet-pack : engin volant pour une seule personne (vitesse maximale de 50 m/s sur une distance de 25 km), 5'000\$ (P3). Cet engin se pilote avec le talent **déograv** (académique ou spécialisation requis) ; la recharge des propulseurs hydroxydes coûte 50\$. Il existe aussi une version **gravpack**, qui fonctionne grâce à un générateur anti-grav. 50'000\$ (P3) ; la recharge coûte 5\$ en courant électrique, et prend dix minutes à une station de recharge.

Harnais antigravité : utilisé comme parachute (sur une distance de chute de moins de 2500 m, pour une gravité de 1 G), ou plus communément par les troupes d'assaut ou de reconnaissance pour faire des

MATÉRIEL DE SURVIE

Regroupe le matos qu'on pourrait s'attendre à voir sur le catalogue du « Joyeux Campeur » ou conseillé par le *Manuel du routard galactique* (éd. 2290 : *la Sphère*). Comme son nom l'indique, l'utilisation adéquate de ce matériel se rattache directement au talent **survie**.

Gamelle : cuisine portable, comprenant deux petites casseroles, une poêle, un gobelet, un plat-assiette, un canif « cuisine », un réchaud

électrique et un réchaud à micro-ondes. Le tout est opéré par une micropile (une charge par repas chaud). 200\$ (P1)

Filin « arachné » : conçu par les Atlani, l'arachné est un très mince fil synthétique, pouvant supporter des charges jusqu'à 250 kg. Il est composé d'un enrouleur / dérouleur automatique télécommandable, du fil et d'un descendeur / ascendeur de rappel. Il est fortement déconseillé d'utiliser le filin

bonds de sauterelle dans le paysage (maximum : 20 m en hauteur ou en longueur). L'utilisateur peut faire varier sa vitesse de chute entre « pas d'annulation du tout » et 1 m/s. Le talent à appliquer en situation critique est **déograv**. 2'000\$. En veille la batterie utilise une charge par heure ; en utilisation, c'est une charge par minute.

Ceinture antigrav : version civile du harnais, elle se présente effectivement sous la forme d'une ceinture et ne peut qu'amortir les chutes de moins de 100 m. La vitesse de chute est de 2 m/s. 750\$. Fonctionne sur micropile et demande aussi une charge par minute d'utilisation.

Rappel : les harnais et ceinture antigravs se basent sur les champs de Tzegorine (q.v).

mances de la machine, que l'on appelle l'**interconnexion réelle** (ICR).

NOTE SUR L'ENVIRONNEMENT RÉSEAU

L'environnement réseau peut aussi varier avec les infrastructures (centre de recherche, QG corporatif, université, complexe administratif). Ainsi, une ville de province accueillant un laboratoire de pointe peut très bien avoir le même ER qu'une grande ville.

OUTILLAGE

On reconnaît un professionnel à la qualité de son matériel. Ainsi, pour les bons bricoleurs, l'outillage peut parfois s'avérer plus utile que tous les flingues du monde.

Les outils viennent en trois types : **la trousse** (2'000\$; P1 ; micropile), qui est un petit machin portable, mais cher ; **la caisse** (250\$; P2 ; pile), qui contient tout ce qu'il faut et deux-trois choses en plus, et **l'atelier** (25,000\$; P3 ; batterie), qui occupe au moins une chambre et permet de faire du Vrai Travail™. Ne vous fiez pas forcément au nom, parfois ces outils prennent des formes autres qu'une caisse ou une trousse ; c'est juste pour donner une idée de la taille de la chose.

Il existe des outils pour la plupart des talents scientifiques, plus quelques-uns autres (**faussaire**, par exemple) ; le déhemme peut aussi souhaiter rattacher l'usage des outils à celui d'un ordinateur personnel, mais c'est un peu du pinaillage.

Canif « 49 lames » (appelé aussi « **McGyver** ») : permet de compenser l'absence d'outils adéquats, réduisant le malus de réparation de -5 à -2. 20\$

Matériel high-tech : pour ceux qui veulent rester à la pointe du progrès. Prix x 10, +5 ; un canif high-tech ramène le malus à zéro.

SOYONS TERRE-À-TERRE

Les ordinateurs viennent en trois modèles : les **portables**, l'équivalent des téléphones cellulaires, avec des fonctionnalités supplémentaires ; les **consoles**, des ordinateurs portables ; et les **bureaux**, qui sont des systèmes difficilement transportables. On notera d'ailleurs que, dans les bureaux, on utilise plutôt des consoles, moins chères et tout aussi efficace pour le travail prévu. Ceci pour les ordinateurs personnels ; il existe aussi des serveurs, mais ils n'entrent pas ici dans la catégorie des ordinateurs, mais plutôt dans celle des outils.

Tous les ordinateurs personnels viennent avec un écran couleur haute résolution et un dispositif de projection holographique plus ou moins évolués, suivant les modèles, ainsi qu'une interface réseau de performance variable. Toute machine connectée à un réseau a aussi accès à un système de positionnement global et

INFORMATIQUE

Pour le commun des personnages, l'usage de l'informatique est quelque chose de plutôt transparent, c'est un outil d'accès à l'information. On l'utilise le plus souvent avec un langage courant et des interfaces raisonnablement intuitives (suivant les cultures ; cf. **Civilisation** et **Systèmes de jeu**).

Si on veut entrer dans les détails techniques, on définit un ordinateur

selon son **interconnexion** (IC) et son **environnement réseau** (ER), quantifiés de 1 à 10. L'interconnexion, c'est la faculté d'une machine à se connecter aux réseaux alentours, l'environnement réseau définit la quantité et la qualité des connexions disponibles.

L'ER agit comme une limite à l'IC de l'ordinateur : on emploie le plus bas de deux chiffres pour définir les perfor-

MODÈLES D'ORDINATEURS

Portable	IC	Prix (P1)
Standard	4	25\$
Professionnel	5	250\$
Console	IC	Prix (P2)
Standard	5	100\$
Professionnelle	6	1'000\$
Bureau	IC	Prix (P3)
Standard	6	500\$
Professionnel	7	5'000\$

d'orientation. Ils ont aussi des dispositifs de numérisation intégrés (son et image). Peu ont une imprimante incorporée, mais peuvent facilement imprimer sur une machine à portée, privée ou publique.

Les ordinateurs portables ne peuvent utiliser que des piles ou des micropiles. L'adjonction d'accessoires a aussi des effets pervers sur l'autonomie des batteries.

ACCESSOIRES

Interface réseau : pour rajouter 1 ou 2 points d'IC ; prix de l'ordinateur x 5 ou x 50, respectivement.

Interface sensor : ajoute une interface réseau là où il n'y en a pas ; en d'autres termes, fait passer l'IC d'un appareil électronique de 1 à 2. C'est très pratique, par exemple, pour bidouiller les serrures électroniques ou les systèmes de sécurité. Provoque le froncement des sourcils policiers. Ne traverse pas les blindages. 1'000\$, 5'000\$ pour une version qui traverse jusqu'à 5 de **Prot.** ; 50'000\$ pour une version qui traverse jusqu'à 10 de **Prot.**

Affichage professionnel : meilleure qualité de l'affichage des données ; permet par exemple d'avoir l'équivalent d'un système *home cinema*. 1'000\$, 10'000\$ pour une qualité proche de celle d'une salle de cinéma.

Système APF : pour « Affichage par projection frontale ». Les données sont projetées, soit sur les lunettes de l'utilisateur, soit sur la visière de son casque. Discret et de bon goût. 500\$

Psi-Link : le fin du fin en matière d'interface : le *psi-link* a été développé par les Siyani et les Américains pour permettre de commander un ordinateur directement par la pensée. La chose est pour le moment réservée aux militaires, et la pensée doit transiter par un casque. 5'000\$. **Note :** les Arcanistes avec un niveau en Esprit-contrôle n'ont pas besoin du casque.

Impression professionnelle : une imprimante portable simple coûte 100\$; pour avoir une qualité d'impression « photo » ou « magazine », 1'000\$ (P1) ; 10'000\$ (P2) pour la possibilité de reproduire des hologrammes ou des facéties de ce genre.

Numérisation professionnelle : meilleure qualité pour la numérisation d'image et de son. 1'000\$, 10'000\$ pour une qualité proche de celle d'un studio professionnel. Par exemple, un faussaire aura à cœur d'avoir la meilleure qualité possible de numérisation et de reproduction.

Analyseur : regroupe plusieurs instruments de mesure reliés à une petite banque de données pour analyser l'environnement (atmosphère, eau, éléments divers) et vérifier l'utilité de l'étanchéité de son scaphandre. 500\$.

phère, eau, éléments divers) et vérifier l'utilité de l'étanchéité de son scaphandre. 500\$.

PROGRAMMES

Les programmes « grand public » (niveau 1–5) coûtent 10\$ par niveau ; les « progiciels » (niveau 6–10) coûtent 200\$ par niveau ; les « systèmes experts » (niveau 11–15), 5'000\$ par niveau ; enfin, les « environnements » (niveau 16–20), coûtent 100'000\$ par niveau. Les agents coûtent cinq fois ce prix.

La possession par un utilisateur lambda d'un programme de niveau 11 et plus, sans être limitée légalement, va probablement entraîner des soupçons de la part des autorités.

Assistants

Les programmes d'assistance permettent à un personnage d'utiliser un talent qu'il connaît comme s'il avait un niveau plus élevé que le sien ; cela ne permet pas d'obtenir un niveau de plus du double de ce que l'on a déjà (en académique), et au moment où le personnage atteint le niveau du programme, celui-ci ne lui est plus d'aucune utilité.

- **Exemple :** un personnage acquiert un assistant en électronique de niveau 14, ce qui est assez balèze ; cependant, il n'a pour le moment que la base plus un point, à savoir le niveau 6, il ne peut donc l'utiliser qu'au double de son niveau, c'est-à-dire le niveau 12. Si, après de longs mois d'étude et d'expérience, il atteint le niveau 14 en électronique, l'assistant ne lui sert plus : il en connaît autant que lui.

L'interconnexion réelle agit comme la caractéristique associée du programme. Le niveau d'un assistant va de 1 à 10 ; comme pour un talent, on additionne donc l'ICR et le niveau de l'assistant pour obtenir le niveau total.

CONNEXION ET RÉSEAU

Niveau	Interconnexion (IC)	Environnement réseau (ER)
1	Pas d'interface réseau	Pas de réseau
2–3	Connexions minimales ; appareils électroménagers	Bleds reculés : simple ligne téléphonique, couverture satellitaire minimale
4–5	Système simple, téléphone portable minimalistes	Bourgade de province : connexions rapides, mais temps de réponse long
6–7	Machine conçue pour le travail en réseau : ordinateur de travail	Ville de moyenne importance : bonne couverture, bande passante décente, bons temps de réponse
8+	Connexions de professionnel : interfaces multiples, redondantes et optimisées	Métropole dotée d'un réseau de communication rapide ; environnement de travail avec un réseau dense

Agents

Un agent est un assistant automatisé ; c'est lui qui fait tout, tout seul, sans intervention humaine autre que l'entrée des paramètres initiaux. Les agents ne connaissent pas le stress (donc réussissent automatiquement avec plus de 50% de chances), ils n'ont à subir que les contraintes de leur environnement (à savoir les malus classiques).

COMMUNICATIONS

En ce XXI^e siècle, radios, talkie-walkies et autres téléphones portables ont été remplacés par des ordinateurs portables ; toutes les communications vocales passent par le répla (voir **Civilisation**), à de rares exceptions près. Le principal garant de la confidentialité des conversations (mis à part la loi) est la qualité du cryptage ; même le téléphone le plus simple ne transmet rien en clair.

Le niveau de cryptage va de 0 à 4 et suit la même échelle que la confidentialité des informations (voir **L'information doit être libre**). Seuls les niveaux 0 (la base) et 1 sont accessibles aux particuliers ; la police, l'armée et les gens très méfiants utilisent le niveau 2, le niveau 3 est réservé aux plus hautes sphères gouvernementales (les services secrets, par exemple) et, dans certaines nations, parler du niveau 4 est en soi de la haute trahison.

Chaque niveau de cryptage multiplie par 10 le prix de base de l'ordinateur : $\times 10$ pour le niveau 1, $\times 100$ pour le niveau 2, $\times 1'000$ pour le niveau 3 et $\times 10'000$ pour le niveau 4. De plus, chaque niveau est considéré comme de catégorie équivalente, selon le classement des armes du Cepmes (voir **Armement**).

Avoir un dispositif de décryptage coûte dix fois le prix d'un niveau de cryptage équivalent ($\times 100$, $\times 1000$, etc.) et annule le malus d'un niveau de cryptage à niveau équivalent, ou inférieur. C'est très illégal.

ce qui implique des effets secondaires...
Modèle personnel (2 m de rayon) : 1'000\$ (P1) ; modèle « conférence » (10 m de rayon) : 25'000\$ (P3). Pour une « sphère d'intimité », un modèle qui bloque partiellement la vision (on ne voit que des silhouettes indistinctes) : prix $\times 5$. Consomme une charge par cinq minutes, une charge par minute en mode « intimité ».

Renifleur : système de détection anti-espions. Équivaut à une spécialisation « espionnage » pour un jet de **recherche** pour repérer les intrus (temps requis : une minute par mètre carré à « nettoyer »). 2'500\$ (P1).

Système Cat's Eye : se présente sous la forme d'une paire de lunettes d'alpinisme ou d'un filtre pour casque. Permet à son porteur de voir de nuit comme en plein jour, grâce à un système d'amplification de lumière ambiante. Inclut un système de filtres automatiques qui permettent d'annuler totalement les effets d'un changement brusque d'illumination. 250\$. Requiert une pile ou une micropile.

Antivol : mécanisme basé sur les ondes thermiques ou biologiques (selon les modèles) du possesseur de l'arme. Toute tentative d'utilisation par une personne non autorisée résulte en un blocage de l'arme. Les gens taquins rajoutent un générateur de choc à l'antivol ; les gens très taquins préfèrent la grenade défensive. 200\$, 1'000\$ pour le modèle biologique (-5 au désamorçage). La batterie requise varie selon la taille de l'objet, mais il vaut mieux ne pas être trop chiche, vu que ça pompe une charge par heure (voire plus s'il y a un générateur de choc).

Note : toutes les forces armées et de police de la Sphère installent sur leur équipement important (armes, écrans, radios et ordinos) un antivol thermique ou biologique.

ÉLECTRONNERIES DIVERSES

Tous les modèles fonctionnent grâce à une micropile leur conférant une autonomie de 20 heures en continu.

Micro directionnel : permet de capter communications et autres bruits suspects à longue distance. Le modèle discret (stylo) : 100\$, portée 25 m, micropile ; le modèle professionnel : 250\$ (P1), portée 500 m, pile.

Micro à laser : comme un micro directionnel, mais sur une plus longue distance et pouvant même enregistrer des conversations se passant derrière 10 cm de paroi. Comme pour un laser, le faisceau est brouillé par la fumée (et nettement moins discret). 1'000\$ (P1) portée 1 km, pile.

Micro-espions : communément appelés « cafards » ; les plus gros ont la taille d'une (petite) punaise, une tête d'épingle pour les plus petits. 10\$ pièce, se branchant sur le répla (le réseau, quoi) ; pour des modèles plus discrets, prix $\times 10$ par -5 au jet de **recherche**. On peut y adjoindre un cryptage (cf. **Communications**). Ils prennent leur énergie du répla.

Caméras-espions : comme au-dessus, mais pour une caméra. 25\$.

DDT : appelé ainsi parce qu'il chasse les cafards : une fois enclenché, brouille tous les micros (y compris les modèles directionnels ou laser) dans le rayon donné. Fonctionne sur le principe de champs de Tzegorine,

INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Remarque avant de rentrer dans les choses sérieuses : les instruments comportant dans leur description le sigle (*) nécessitent une alimentation en électricité (dix minutes d'utilisation par charge) ou par le secteur, et un amplificateur (voir plus loin).

INSTRUMENTS À CORDES

« Il ne faut pas confondre : "pendaison simultanée" et "ensemble à cordes". »

(Y. Delporte, philosophe belge du xx^e siècle)

Violon (+ archet et coffret) : 200\$ (P2).

Le **violoncelle** est plus gros ; les non mélomanes se servent de l'étui pour y planquer leur pétoire. 350\$ (P2). Toujours plus gros, la **contrebasse** se joue avec ou sans archet, suivant qu'on donne dans le classique ou le jazz, et on peut aisément cacher une mitrailleuse dans le coffret. 500\$ (P3). Pour les mégalomanes romantiques : la **harpe**, cauchemar du déménageur, de l'accordeur et du musicien. 2'000\$ (P3).

Guitare sèche modèle baba-cool xx^e siècle (AOC) : 200\$ (P2). Tout aussi standard et iconique, la **guitare électrique*** fait rêver les ados et se décline aussi en version **guitare basse**, mal aimée et pourtant épine dorsale du groupe qui se respecte. 350\$ (P2). **Mandolines**, **balalaïkas** et autres curiosités folkloriques coûtent 250\$ (P2).

Multistringer* : le *multistringer* a été inventé au début du xxi^e siècle par deux musiciens, l'un Eylida, l'autre terrien, sur Ardanya. Il s'agit d'une guitare électrique standard, mais qui mélange habilement la technologie analogique et numérique pour créer en quelque sorte un synthétiseur à cordes. 3'000\$ (P2).

Cyldwyth* : ça veut dire quelque chose comme « appeau à sorcières » en vieux gallois, mais on l'appelle plus volontiers la chose « vieille atomique ». Ce monstre ressemble à une vieille allongée et numérisée et se comporte comme une guitare, comme un clavier et comme quelque chose d'autre. Fabriquée sur commande par un seul atelier de luthiers, situé en Principauté de Galles (Europe). 2'500\$ (P2).

Altin (lyre eyldarin) : lyre à dix cordes, d'origine eyldarin et dont le principe a plus de 20'000 ans. Les Eyldar étant très conservateurs, on en joue toujours à l'heure actuelle, le soir au coin du feu. 350\$ (P2). **L'altinaré***, « lyre de lumière », est une version dont les cordes sont remplacées par des faisceaux de lumière. 750\$ (P2).

Schialtrae : prononcer : « *skialtré* » ; luth à deux manches, munis, l'un de trois, l'autre de cinq cordes. D'origine atalen, il est aussi employé par les Eyldar et, dans une version passablement tordue, par les Siyani. 700\$ (P2).

INSTRUMENTS À VENT

Cor de chasse, clairon : amis de la vénerie et de la chose militaire, bonsoir ! 50\$ (P1).

Cuivres de fanfare : bombardons, tubas et autres déplaceurs d'air à grand volume. 200-750\$ (P2 ou P3, suivant les modèles).

Trompette, cornet à pistons, trombone à coulisse : pour tous les fans de Louis Armstrong. 200\$ (P2). **Saxophone :** instrument sacré parmi les cuivres, empereur des orchestres de jazz. 500\$ (P2). **Clarinette :** variante de la flûte traversière, aimant parfois à s'encanailler dans des ambiances jazzy. 150\$ (P1).

Flûte : 10\$ (P1). **Flûte de Pan :** pour émules de Dionysos et le groupe péruvien du coin de la rue (celui que l'on trouve de Copacabana à Caramer Laeralis – mais pas à Lima). 10\$ (P1). **Flûte traversière :** noble instrument, plus destiné aux grandes salles de concerts qu'aux scènes rock, quoique certains cas graves n'en aient cure. 50\$ (P2).

Aychsiatzz (prononcer « aïkhsiatz » ; au début, ça surprend, mais on s'y fait) : flûte siyansk oblongue à double corps, d'origine lointaine et religieuse. Les deux tiers des notes jouées par cet instrument le sont dans la gamme des ultra-sons, ce qui a pour triple effet d'affoler les animaux, d'énervier les Eyldar et de ravir les Siyani, dont ce serait l'instrument national – si les Siyani formaient une nation. 150\$ (P2).

Irlyatssy (prononcer « irliatsi » ; c'est déjà plus facile) : autre instrument à vent siyansk, ressemblant, lui, à une grosse cornemuse mutante. Utilisé auparavant dans les fanfares militaires, on s'en sert maintenant comme instrument de musique protocolaire. Largement plus bruyante que l'autre (les Siyani ont un sacré coffre !), certaines mauvaises langues prétendent que c'est une « arme secrète ». 500\$ (P3).

CLAVIERS

Piano droit (de bar) : fait partie du décor de nombre de bars ; généralement désaccordé à souhait, couvert de bière séchée et troué de partout, une légende veut que son utilisateur soit immunisé de tous désagréments. 1'000\$ (P4). Grand frère de l'autre, le **piano à queue** nécessite un bataillon de déménageurs. 5'000\$ (P4). Le **clavecin** est plutôt destiné aux amateurs d'antiquités, nostalgiques du Roy-Soleil. 2'000\$ (P4).

Synthétiseur* de table : générateur de sons numériques commandé par un clavier

de piano. Il est vrai que pareille description fait perdre toute sa poésie et son charme à cet engin, mais basta ! 500\$ (P3). **Le synthétiseur* portable** est plus léger et permet à son utilisateur d'aller voir la tête des groupies du premier rang. 1'000\$ (P2).

Hogger* : nommé d'après son inventeur, un musicien terrien du xx^e siècle, c'est un système de contacteurs miniaturisés et une unité de transmission des données, permettant de « piloter » à distance un instrument numérisé ; c'est en fait une sorte de télécommande. En général, le *Hogger* est placé dans des gants. 500\$.

PERCUSSIONS

Tam-tams et autres trucs tribaux : 5\$ (P2) la pièce pour un tam-tam portable ; 25\$ (P2) la pièce pour la version balèze. **Tambourin** : très apprécié des chanteurs, car c'est le seul truc qu'ils arrivent à manipuler sans faire de fausses notes. 20\$ (P1). **Marracas** (la paire) : version sud-américaine du tambourin, consistant en deux contenants remplis de sable à gros grains, et qui font « tchica-tchica » quand on les remue. 10\$ (P2). **Xylophone** : du grec *xylos* (bois) et *phanos* (qui fait du bruit). 100\$ (P3).

Batterie : collez le plus costaud du groupe derrière et laissez-le cogner : ça l'occupera. La batterie est traditionnellement composée d'une myriade de petites pièces, mais, au final, on a deux modèles : la batterie basique (pour orchestre de jazz ou rockers minimalistes) à 500\$ et le modèle mégalomane, avec tout et le reste, à 3'000\$. Le tout rentre dans la catégorie P4, P3 pour les optimistes.

Boîte à rythme* : batterie numérique plus ou moins miniaturisée suivant les modèles. Ça fonctionne tout seul et ça ne fait pas (en théorie) de fausses notes, mais, à moins

d'avoir un programme balèze à côté, c'est un peu répétitif. 250\$ (P1).

Batterie à résonance* : comment jouer à la batterie sur n'importe quoi d'autre. Une paire de baguettes, munies de micros et pouvant numériser le son de ce sur quoi elles tapent et le retravailler via un échantillonneur. Son très industriel. 5'000\$ (P2).

Batterie virtuelle* : comment jouer de la batterie sans batterie. Comme au-dessus, une paire de baguettes munie de gyroscopes, simulant grâce à une boîte à rythme et un échantillonneur une batterie électronique. 15'000\$ (P2). Nécessite le talent **musique** en académique pour être utilisé convenablement (sinon, -5 au talent).

ACCESSOIRES

Amplificateur standard : gros parallélépipède de 100 x 50 x 50 cm, d'où s'échappent les bruits. 150\$ (P2).

Ampli portable : petit parallélépipède de 30 x 15 x 15 cm, d'où s'échappent des bruits nettement moins impressionnants. 250\$ (P1).

Ampli sectoriel : diffuse le son sur 360° de manière égale dans le rayon d'effet de l'ampli. De conception eyldarin (on suspecte

les Karlan d'en être à l'origine, pour une utilisation sans doute moins frivole), la technologie est basée sur les champs de Tzegorine, ce qui n'en facilite pas la compréhension. La diffusion est centrée autour de pôles d'écoute – en dehors duquel un concert, style « Plan Orsec », n'est plus qu'un vague murmure. Les pôles ne peuvent pas se trouver plus loin que le rayon de l'amplificateur.

- **personnel** : fonctionne sur micropile pendant 10 heures. Pour un secteur de 2 m de rayon, avec 2 pôles : 2'000\$. Pour un secteur de 5 m de rayon, avec 4 pôles : 10'000\$ (P1).
- **professionnel** : par secteur de 10 m, avec 5 pôles : 25'000\$ (P3). 10'000\$ par pôle supplémentaire. Fonctionne sur secteur ou équivalent.

Micro vocal* : indispensable si l'on veut vociférer de manière convenable au-dessus du fracas des *multistringers* hyper-saturés et des ondes sismiques de la batterie nucléaire... Existe en version « sucette » (100\$; P1) et en version « cravate » (500\$).

Instrument de qualité : n'inclut pas seulement l'amélioration de l'instrument lui-même, mais aussi les divers accessoires que l'on peut y rajouter (programmes supplémentaires pour synthés ou *multistringers*, pédales d'effet, processeurs spéciaux, etc.). +2 au talent concerné : prix x 5.

BORGIA DEPT. STORE

Bienvenue dans l'antre des chimistes fous ! Vous trouverez ici différents gadgets chimiques, ainsi que la manière de les employer. Le prix est donné par 10 doses du produit et n'agit que d'une des manières précitées.

UN PEU DE TECHNIQUE

La caractéristique principale d'un produit, c'est sa force (**FO**) ; elle va de 1 à 5 et détermine la difficulté du **TCO** de la victime : $FO_1 = TCO + 0$, $FO_2 = TCO - 5$, $FO_3 = TCO - 10$, etc. ; la **FO** de base d'un produit est de 0.

Ensuite viennent ses effets ; il y en a trois types : l'**effet normal**, l'**effet atté-**

nué (si la victime réussit son **TCO**) et l'**effet secondaire** (en cas d'échec critique du **TCO**). En cas de réussite critique, le produit n'a aucun effet.

Enfin, il y a la durée d'action ; c'est un ordre de grandeur : seconde, minute ou heure. Elle dépend de la **Me** du **TCO** : on appose la **Me** à la durée d'action, et le tour est joué ! On part aussi du principe que les produits commencent à agir dès l'instant où ils sont en contact avec l'organisme de la cible.

Les toxines existent sous différentes formes : gaz, liquide, solide (poudre) ; c'est une question accessoire, on ne va pas s'attarder là-dessus. Elles peuvent agir par l'une des quatre voies suivantes : **ingestive**, **respiratoire**, **insinuative** (par le sang) ou par simple **contact**.

PRIX

Le prix indiqué en regard de chaque type de produit est pour dix doses d'un produit de **FO** 0 ; une version plus puissante coûte plus cher, par un facteur égal à la **FO** voulue. Si on veut un produit qui agit par plusieurs voies, multiplier le prix par le nombre de voies.

Pour une durée d'action plus longue, le prix double pour un ordre de grandeur et est multiplié par cinq pour deux ordres de grandeur.

Enfin, on peut aussi vouloir un **produit stable** (qui n'a pas d'effet secondaire ; prix x 2) ou un **produit intracable** (qui donne un malus de -10 à tout jet pour reconnaître le produit, que ce soit pour soigner un empoisonnement ou lors d'une autopsie ; prix x 20).

- **Exemple** : un produit de **FO** 3 coûte 3 fois le prix normal ; si on veut en plus qu'il agisse par deux voies supplémentaires, cela le multiplie par (3 x 3) 9. Si en plus on souhaite qu'il soit sûr, cela porte son prix à (2 x 9) 18 fois la normale,

TYPES

Somnifère : plonge la victime dans un sommeil comateux. Effet atténué -5 à tous les talents et caractéristiques. Effet secondaire : coma pour **Me** jours. Durée d'action : heure. 10\$.

Paralysant musculaire (tétanisant) : paralyse presque tous les muscles (presque, parce que le cœur est aussi un muscle). Effet atténué : raideur musculaire (-2 à toutes les actions). Effet secondaire : accident cardiaque ; l'échec d'un second **TCO** signifie la mort, sauf hospitalisation d'urgence, une syncope de plusieurs heures sinon. Durée d'action : minute. 25\$.

Hallucinogène : provoque le plus souvent un état d'hébétude et des visions agréables, angoissantes ou franchement abominables, suivant les cas.

- **psychédélique (ou nirvana)** : le plus gentil des trois ; hallucinations plaisantes, rarement figuratives ; formes vaporeuses, musiques célestes, parfois inversions des sens. Effet atténué : profond bien-être un poil languissant (-2). Effet secondaire : passage au type suivant. Durée d'action : minute (mais peut sembler plus long). 10\$.
- **zone** : l'hallu des situations glauques et plonge la victime dans un état de désintéressement total ; il peut aider à la méditation. Effet atténué : rien ne se passe ; pas d'aide à la méditation. Effet secondaire : stade suivant. Durée d'action : heure. 25\$.
- **cauchemar** : longtemps utilisé comme gaz de combat, cette version provoque

des visions terrifiantes ; les victimes qui ratent un **TEQ** vont commencer à attaquer toute personne alentour ou tenter des choses idiotes pour y échapper. Effet atténué : visions dérangeantes, accès de paranoïa, mais rien de précis. Effet secondaire : accident cardiaque (cf. paralysant musculaire). Durée d'action : minute. 50\$.

Note sur les hallucinogènes : vous noterez qu'il est possible de passer du *nirvana* au cauchemar. En termes choisis, cela s'appelle un *bad trip*.

Hypnotique : la **VO** de la victime baisse de (**Me**) points ; si elle arrive à moins de 5, la victime fera tout ce que lui demande une personne avec plus de 15 en **IF** ou au moins le niveau 10 dans un talent social quelconque pendant cette période ; sinon, elle restera dans état d'hébétude profonde. Dans tous les cas, elle ne se souviendra de rien après. Effet atténué : la durée d'action n'est que de l'ordre de la minute. Effet secondaire : la **VO** de la victime tombe immédiatement à 3. Durée d'action : heure. 50\$.

Destructeur : cause la perte de 1 **FV** par minute pendant la durée d'action. Effet atténué : nausées (-3 à toutes les actions). Effet secondaire : perte de 2 **FV** par minute. Durée d'action : minute. 100\$.

Mortel : le fameux poison de chez qui tue ! Le décès survient dans les secondes qui suivent. Effet atténué : considérer le poison comme de type **destructeur**. Effet secondaire : mort immédiate. 250\$.

LA SANTÉ N'A PAS DE PRIX

... Et vous allez vous en rendre compte très vite ! Voici les dernières trouvailles

de la Science pour réparer les endommagés de service. Il est conseillé de jeter

un coup d'œil au chapitre **Blessures** pour les différentes modalités d'utilisation de ces petites choses.

Analgésiques : en comprimés ou en liquide insinuatif, supprime la douleur pour une demi-heure par dose. Pour 50 doses, 100\$.

Stimulants : pour réveiller les endormis et les assommés. Administré à un patient réveillé, donne **RX** +2, mais -2 à tous les autres talents/caractéristiques. Pour 50 doses, 25\$.

Antidotes : pour chaque type de poison, il existe un antidote, qui neutralise les effets de la toxine quasi-immédiatement. Le prix est le même que le poison du type correspondant en **FO** 10 et ils ne sont disponibles que sous forme de liquide ingestif ou insinuatif.

Déséthylotoxine, ou « **Débourreur** » : petit produit pharmaceutique permettant, si ce n'est d'annuler, du moins de considérablement réduire les effets d'une cuite. Pris sur le coup, réduit au moins de moitié les éventuels malus dus à l'alcool ; pris le lendemain, calme la gueule de bois. Par boîte de dix doses : 15\$.

Note : les effets des boissons alcoolisées seront sans doute traités une autre fois. Pas maintenant. Alors, démerdez-vous avec votre déhemme !

Outillage médical : comprend les grands classiques, du style bistouri (normal et laser), scalpel, pinces, écarteurs, ciseaux, aiguilles d'acupuncture, un masseur à ultrasons, ainsi qu'un stérilisateur « de poche » et quelques autres babioles : agrafes et sutures, scie à os, etc. Nécessite l'utilisation de deux micropiles, pour le fonctionnement du bistouri-laser et du stérilisateur. Peut être combiné avec les diverses options de l'outillage classique (cf. ledit paragraphe). 400\$ (P1).

Injecteur : l'injecteur est une seringue réutilisable, se présentant sous la forme d'un petit pistolet muni d'un dard de quelques millimètres de long. On y insère la dose à injecter à la manière d'une cartouche de dix doses, on plante le dard à l'endroit voulu (le dard est stérilisé entre deux interventions), et, en appuyant sur la gâchette, on expédie par air comprimé le contenu de la dose dans le patient. Nécessite une micropile pour alimenter le compresseur d'air intégré. 150\$ (P1).

Trousse de premiers secours standard
Cepmes : inclus les composants suivants : 20 doses de désinfectant, 10 doses d'antibiotiques, 5 applications de baume et pansements dermiques, 10 doses d'analgésiques, 10 doses de stimulants et 25 applications de bandages et pansements. Comprend aussi du petit matériel (ciseaux, mini-scalpel, fil et aiguilles, etc.), une fiasque d'alcool fort quelconque, au goût du client et un injecteur standard. 200\$ (P1).

EXPLOSIFS

Les explosifs sont définis par leur Masse de base (MB) ; pour plus de détails, voir le paragraphe idoïne du chapitre **Combats**.

Dynamite : nitroglycérine stabilisée dans un tube de carton ; rustique, antique, mais toujours aussi efficace. Les versions modernes se distinguent par de courageux efforts vers la stabilité. **MB** : un bâton = 100 g. 50\$.

Plastic : explosif de synthèse qui se présente sous la forme de « pain » d'une matière semblable à la pâte à modeler. Très stable. **MB** : 50 g. 100\$.

Duodécaphylatolite : implosif d'origine terrienne, utilisé principalement pour la démolition. **MB** 25 g. 500\$.

Médibloc portable : complément indispensable de tout médic qui se respecte, le médibloc voit son contenu varier suivant les états et les fabricants. Une version plus ou moins standard contient 200 doses de désinfectant, 100 d'antibiotiques, 100 d'analgésiques, 50 de tranquillisants et 50 de stimulants, 150 applications de bandages et pansements et 50 de baume et pansements dermiques, ainsi que 5 l. de substitut sanguin et 5 doses d'antidotes (cf. **Borgia dept. store**) pour chaque type. On trouve aussi de l'outillage médical miniaturisé et 5 injecteurs automatiques. Dans l'outillage nettement moins standard mais tout aussi utile, une gourde d'alcool (0.5 litre, au choix du client) avec gobelet et un morceau de cuir très dur (pour quand il n'y a plus d'analgésiques). Le médibloc est contenu dans un attaché-case blindé (**Prot.** 15/2) et un ordinateur médical. 2'500\$ (P2).

Hexatrìchlotouléne neutre : semblable au plastic, mais invisible aux détecteurs classiques. 1'000\$.

Eloré : « cœur d'étoile », autrement dit, de l'antimatière. Peu bruyant, mais très puissant – très rare et donc très cher. **MB** : 1 g. 10'000\$ (la capsule est elle-même enfermée dans un container spécial pesant 25 g).

DÉTONATEURS

Les explosifs modernes n'ont que peu de rapport avec leurs ancêtres d'homme plus primesautière. Ce qui signifie qu'il leur faut un détonateur idoïne pour remplir leur fonction – exploser. Tous les détonateurs pèsent un poids négligeable.

Détonateur simple : réagit à un type de stimulus (onde radio, choc, minuterie, etc.). 5\$

Détonateur multiple : peut réagir à divers types de stimulus, selon des priorités différentes et programmables. 25\$

Détonateur ciblé : ne réagit qu'à une condition bien précise et complexe, y compris des analyses poussées de l'environnement (onde radar, onde biologique donnée, reconnaissance vocale, etc.). 100\$

Toutes les batteries sont rechargeables, en branchant leur appareil sur le secteur pendant quelques dizaines de minutes ou par un chargeur ad hoc (25\$, P1).

Batterie antimat : invention eyldarin, appelée aussi **batterie alpha**, elle puise son énergie dans l'antimatière, d'où un prix exorbitant, mais aussi une durée de vie quasi-illimitée : de l'ordre de la décennie. À noter cependant qu'on ne peut pas l'utiliser à pleine puissance en continu, la batterie doit se régénérer régulièrement ; elles sont aussi rechargeables, mais seulement chez un spécialiste, pour la moitié de leur prix. Micropile : 2'000\$. Pile : 10'000\$. Batterie : 50'000\$ (plus petites, les piles et micropiles alpha sont beaucoup plus difficiles à produire).

RESTEZ BRANCHÉS !

C'est bien, vous êtes contents ? Vous avez tous vos jolis petits appareils électriques et électroniques. Bien ! Maintenant, comment vont-ils fonctionner, dites donc ? Ouais, d'accord, ils sont vendus avec leurs piles ou batteries, mais où sont les recharges, vous apercevez-vous d'un seul coup d'un seul tout en refeuilletant d'un œil angoissé les pages de l'équipement. Eh bien, elles sont là, cessez de courir comme le ridicule individu que vous êtes !

L'unité de base des batteries est la charge ; une charge équivaut à environ une heure de fonctionnement continu pour un appareil électronique simple (ordinateur portable, chaîne stéréo, etc.). Donc, tout appareil électrique ou électronique consomme une charge de batterie par heure, sauf indication contraire. Il existe trois tailles de piles ; certains appareils ne peuvent accepter que des piles d'une certaine taille, mais il est possible de leur adapter une plus petite pile (les adaptateurs sont très courants).

Techniquement, il y a presque autant de formats de piles que de cultures, mais leurs charges sont (raisonnablement) standardisées. Adapter une pile à un appareil d'une autre culture requiert un jet de **bricolage** à +10, mais sans compter les malus culturels (cf. in **Systèmes**).

Micropile : la batterie électrochimique miniaturisée ; ressemble à une pile-bouton au point de vue de la taille. 0.5\$. Dix charges.

Pile : la batterie standard, de la taille d'un demi-crayon. 2.5\$. Cent charges.

Batterie : la taille au-dessus, grosse comme un demi-paquet de cigarettes. 25\$. Mille charges.

ET, POUR FINIR, LA MINIATURISATION

La miniaturisation, c'est bien, mais il ne faut pas en abuser.

Tout le matériel que vous avez à disposition est censé être ce que l'on fait de mieux, de plus petit et de moins cher dans la Sphère. Cependant, vous êtes tout à fait en droit d'exiger encore plus ! En fait, si vous avez envie de matériel-gadget pour jouer au petit espion en herbe, vous serez heureux d'apprendre que la miniaturisation existe.

Petit problème, ça coûte – un max ! Pour passer d'une catégorie d'encombrement à une autre, il faut multiplier le prix par 10 ; de plus, arrivé au niveau « poids négligeable », on peut encore en mettre une couche, au même tarif, pour que l'objet ne soit détectable

qu'avec un jet de **recherche** –5, voire encore une pour un –10.

- **Pas compris ? Un exemple, qu'on en finisse...** : un DDT personnel (1'000\$, P1) réduit à un poids négligeable, coûtera 10'000\$ – ou 100'000\$ s'il ne doit être repérable que par un jet à –5.

L'autre défaut est que ça réduit aussi la dimension des batteries, s'il y a lieu. De toute façon, il ne s'agit là que d'une règle optionnelle et, de plus, le déhemme reste seul juge sur ce qui peut être miniaturisé ou pas et jusqu'à quel point ça peut l'être !

ARMEMENT

« *Can you see the day
When everyone can say they've got one?
So many are afraid,
Concealing all their secret weapons* »
(Saga)

Voici donc le chapitre réservé aux maniaques de l'artillerie, qu'elle soit légère, lourde ou déraisonnable. Dans **Tigres Volants**, un axiome prévaut : toutes les armes sont mortelles, certaines le

sont seulement plus que d'autres. Si vos joueurs ont tendance à lorgner vers les FA à deux chiffres, précisez-leur que ça fonctionne dans les deux sens.

Je tiens toutefois à préciser que toutes les descriptions pseudo-scientifiques qui suivent reposent sur des bases aussi solides que l'argumentation d'un politicien extrémiste. Donc, ne venez pas me casser les pieds en me disant que tel ou tel truc est impossible : **je sais**.

moins stricte, suivant les bleds), 3 (arme à usage réservé aux militaires et autres étatisés), jusqu'à 4 (arme formellement interdite par tout le monde en général et le Cepmes en particulier) ; oui, ça ressemble beaucoup à la notion de catégorie (cf. **Systèmes**) et c'est un peu fait pour. Ce chiffre agit comme multiplicateur du prix de l'arme lors de son achat, ainsi que sur les chances de les trouver dans telle ou telle boutique. Je recommande chaudement aux déhemmes de jouer à fond sur ce point, cela calmera sans doute les joueurs.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMES

La **Cadence de Tir (CT)**, qui indique principalement si l'arme peut tirer au coup par coup (1) ou en automatique (A).

Le **Facteur d'Attaque (FA)**, qui détermine la puissance de l'arme sur une cible vivante (du moins, avant l'impact). Varie de -1 (p'tits poings pas si musclés que ça) à +20.

La **Capacité antivéhiculaire (AV)** de l'arme est son efficacité contre véhicules et structures ; elle varie, pour les armes de poing, entre 0 et 2 (voire, pour certaines armes, rien du tout) et indique sur quelle catégorie de véhicule ou de structure elle peut faire des dégâts (cf. **Combats**).

L'**encombrement**, comme pour l'équipement.

Le **prix** en dollars (\$).

La **portée (Por.)** en mètres, donnant la portée utile de l'arme. La portée maximum est égale au double de ce chiffre.

Les **munitions (Mun.)**, désignant la capacité de l'arme, une fois chargée jusqu'à la gueule, ainsi que le type de chargeur employé (clip, batterie, balle...). Dans le cas des armes utilisant des batteries, on indique « Ch. X », où le X représente le nombre charges utilisées par coup ou par tir. En règle générale, les pistolets peuvent utiliser des piles ou des micropiles, les fusil ou les armes d'appui, des batteries.

La **classe d'arme (CLA)**, qui va de 1 (arme en vente libre, habituellement ridicule, qu'on peut trouver partout ou presque), 2 (arme soumise à une réglementation plus ou

Enfin, un astérisque (*) en regard du nom indique une arme utilisant des champs de Tzegorine (cf. **Équipement**), avec tous les effets secondaires potentiels que cela implique.

FIABILITÉ

Sauf indication contraire, toutes les armes s'enrayent, se bloquent, coinent ou font des choses idiotes et pas prévues dans le manuel sur un résultat de 20 (naturel) au dé. Cela signifie que l'utilisateur doit passer un tour de combat à la débloquer avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

ACCESSOIRES D'ARMEMENT

Bras porteur : harnachement conçu pour diminuer de P3 à P2 (ou de P2 à P1) l'encombrement d'une arme qui y est attaché ; implique un modificateur de mobilité (cf. **Équipement : Protections**) de -2. 1'000\$

Désignateur laser : petit laser réglé de manière à marquer d'un petit point de lumière rouge le point d'impact présumé. Fonctionne comme une spécialisation en « attaque précise ». 250\$.

Viseur optique : fonctionne comme une spécialisation, soit en « tir de loin » (annule un niveau de difficulté dû à la distance), soit en « attaque précise ». 250\$.

Viseur numérique : amélioration du gadget ci-dessus, avec estimation de la distance et de la vitesse de la cible. Fonctionne comme deux spécialisations, en « tir de loin » **et** en « attaque précise ». 1'000\$.

Silencieux/cache-flammes : ne fonctionne que pour les armes à feu (sauf fusils à pompe et *Winchesters*). Réduit le gros **BANG !** de l'arme à un **pop !** un poil plus discret, mais peu impressionnant. Cache aussi, comme son nom l'indique, la flamme de départ du coup. 50\$.

basées sur les champs de Tzegorine – et ont de ce fait les mêmes problèmes que les autres accessoires utilisant la même technologie. En cas de contact avec un écran, le plus faible (entre la **FA** et la **Prot.**) « claquera ».

On comprendra aisément qu'une arme à champ de force ne peut être parée que par une technologie similaire (si le déhemme est de bonne humeur) ou par un écran à énergie.

LES ARMES DE COMBAT RAPPROCHÉ

Les fusils, c'est bien beau pour garder l'ennemi à distance, mais une fois au contact, ça n'a plus qu'une utilité assez réduite. Qui plus est, les armes de combat rapproché sont très discrètes – entendons par là qu'elles ne sont pas censées faire de bruit, on est d'accord qu'une hallebarde est difficilement camouflable, même sous un pardessus.

La plupart des armes de combat rapproché contemporaines ne sont plus fabriquées depuis longtemps en bon gros acier qui tache. On préfère des alliages métalliques et semi-métal-

liques, dits « polycarbonés », voire des céramiques et des polymères spéciaux. En règle générale, une arme de combat rapproché « moderne » est deux fois plus légère que son ancêtre médiéval.

La plupart des armes de combat rapproché, trop lourdes et trop lentes, ignorent les écrans et boucliers. Les armes à champ de force (lame et tronçonneuse ECF ainsi qu'*alkivinar*) font exception : les écrans à énergie peuvent les arrêter (la hache *siyansk* se comporte comme une hache de bataille classique). D'ailleurs, ces armes sont

POIGNÉE CINÉTIQUE

Reprenant le principe du poing américain, cette version ajoute un multiplicateur de force, souvent inclus dans un gant renforcé.

Compétence : armes naturelles.

Note : On peut ajouter à la plupart des autres armes de combat rapproché, voire à certains pistolets et revolvers (à la discrétion du déhemme) un poing américain ou une poignée cinétique, pour un supplément de 10\$. Il est aussi à noter que ces deux armes font des dommages incapacitants (cf. **Combats**).

LAME ECF

La lame à effet de champ de force est un abus de langage, puisqu'il n'y a pas de lame : juste un manche d'épée ou de dague, plus éventuellement la garde, qui contient un générateur de champ de force et une antenne très mince. Cette dernière s'allonge jusqu'à un mètre et sert de support au champ de force. Le tout constitue une arme de combat rapproché à énergie très efficace, principalement utilisée par la Fédération des hautes-terres.

Compétence : armes de contact.

Armes de combat rapproché	FA	AV	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Poing américain	+1	-	-	5	1	-
Poignée cinétique	+2	-	-	20	1	Ch. 2
Dague	+3	-	P1	10	1	-
Épée	+5	0	P1	50	1	-
Épée à deux mains	+7	0	P2	100	1	-
Lame ECF*	+9	1	P1	1'000	3	Ch. 5
<i>Alkivinar</i> *	+11	1	P1	5'000	3	Ch. 10
Hache (outil)	+5	0	P1	20	1	-
Hache (arme)	+7	0	P2	75	1	-
Hache <i>siyansk</i> *	+12	1	P3	7'500	3	Ch. 10
Matraque	+2	-	P1	10	1	-
Casse-tête (2-10 kg)	+4	0	P2	20	1	-
Rail de tram (10+ kg)	+7	1	P3	75	1	-
Lance	+4	0	P2	20	1	-
Hallebarde	+6	1	P2	100	2	-
Tronçonneuse	+8	1	P2	200	1	Ch. 2
Tronçonneuse ECF*	+10	1	P2	2'500	2	Ch. 5

ALKIVINAR (LAME PHOTONIQUE)

Développée à la fin de l'*Arlauriëntur* par les Eyldar dans la foulée des armes à photon (q.v.), l'*alkivinar* est l'arme des derniers seigneurs de l'*Arlauriëntur*, une lame d'énergie d'un blanc bleuté qui passe même à travers les blindages de vaisseaux. Actuellement, seuls quelques clans eyldarin en possèdent (encore moins en connaissent les secrets de fabrication). La légendaire Garde blanche highlander, qui protège le président Fore, a copié sans scrupules le modèle, on ne sait comment (les Eyldar leur en veulent beaucoup, d'ailleurs).

Compétence : armes de contact.

HACHE SIYANSK

Comme son nom l'indique, les Siyani sont à l'origine de cette sorte de hache d'abordage de l'ère stellaire. Elle fut développée vers -250 pour équiper les forces des diverses Guildes marchandes en ces périodes d'intense piraterie. Doté d'un fer de 10 kg au bout d'un manche de 120 cm, le tout rehaussé par un dispositif ECF, l'engin affiche clairement ses intentions.

Compétence : armes de contact.

TRONÇONNEUSE ECF

Le succès de la tronçonneuse dans les arènes, sur les champs de bataille urbains et, accessoirement, sur les chantiers d'abattage, a conduit les fabricants à mettre au point au début de ce siècle les tronçonneuses à effet champ de force, comme les lames du même métal (si l'on peut dire). La lourde chaîne, ainsi que le non moins lourd système d'entraînement d'icelle, fut virée au profit d'un dispositif ECF nettement plus performant.

Compétence : armes de contact.

ACCESSOIRES POUR ARMES DE COMBAT RAPPROCHÉ

Générateur de choc

Le générateur de choc peut s'adapter à n'importe quelle arme de combat rapproché ou primitive (sauf la poignée cinétique et les armes à énergie) et cause un choc électrique d'intensité réglable, rajoutant +1 à +3 au FA de l'arme. Seule une **isolation électrique** (cf. **Protections**) peut arrêter les dégâts.

Fonctionne grâce à une batterie, avec cinq charges = +1 **FA**. 500\$; **CLA** 2. Pour 250\$ supplémentaires, on peut faire installer un quatrième réglage provoquant les mêmes effets qu'un **neutralisateur** (q.v.), pompant 5 charges.

Vibrateur

Dispositif électromécanique, mettant la lame de celle-ci en état de vibration transsonique, ce qui augmente

considérablement l'efficacité du tranchant. Un tel système ne peut être installé que sur des armes munies d'une lame, telles les dagues, épées, haches et autres, ainsi que les *shurikens* et les dagues de jet (q.v.).

Nécessite une pile ou une micropile, qui pompe trois charges par coup. +2 **FA**, prix x 4 ; **CLA** 3.

Dissociateur d'impact

Dérivé du **dissociateur moléculaire** (q.v.) karlan, il est principalement employé par les Karlan et les Siyani. Ce dispositif se place sur une arme contondante (ou sur d'autres armes de combat rapproché, mais les effets sont moindres) et émet à l'impact un faisceau d'ondes meurtrières. Les armes munies d'un dissociateur d'impact font des dommages standard (et non incapacitants).

Fonctionne aussi sur une pile ou une micropile, avec cinq charges par coup. +3 **FA** (+1 pour les armes non contondantes), prix x 5 ; **CLA** 3.

ARMES DE JET

SHURIKEN-LASER

Variante moderne du *shuriken*, devant plus son nom à l'imagerie populaire qu'à la technologie employée, puis qu'il s'agit d'une sorte de petit yo-yo plat muni d'un dispositif ECF. Une micropile en assure le fonctionnement.

Compétence : armes de jet.

LABSKINT (« OURSINS » DE JET KARLAN)

À première vue, ces oursins ne sont rien d'autres que des billes en fibre de verre, d'environ 10 cm de diamètre. Mais une fois en vol, une vingtaine de petites pointes d'un centimètre de long sortent de l'objet. Ce n'est pas une arme très dangereuse, si l'on excepte la possibilité de verser une dose de n'importe quel

Armes de jet	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Dague de jet	1	+2	-	10	P1	20	1	-
<i>Shuriken-laser*</i>	1	+4	0	10	P1	120	1	Ch. 2
<i>Labskint</i>	1	+1	-	10	P1	35	1	-

type de poison (cf. *Borgia Dept. Store*) à l'intérieur. On peut même s'amuser à les tirer avec une fronde (voir ci-dessous), ce qui porte le **FA** à +4.

Compétence : armes de jet.

Générateur de choc : voir **armes de combat rapproché**. Le modèle pour carreaux et flèches ne fait qu'assommer la victime (comme le quatrième réglage). 100\$. CLA 1.

LES ARMES PRIMITIVES

Le terme exact devrait être « armes de tir primitives », ce qui regroupe toutes les armes qui agissent plus ou moins comme un multiplicateur de la force de l'utilisateur.

Une fronde peut tirer à peu près n'importe quoi de plus ou moins rond et d'environ 5 cm de diamètre. Les « vraies » billes de fronde coûtent 0.1\$ la pièce. Pour ceux qui ne sont pas au courant, les arcs emploient des flèches. Elles sont le plus souvent en fibre de carbone et coûtent 0.5\$ pièce. Elles sont réutilisables, tant qu'on arrive à les retrouver ou qu'elles n'ont pas heurté une surface trop solide.

Compétence : armes de jet.

MUNITIONS SPÉCIALES

À l'instar de nombreuses autres armes (vous verrez plus loin), arcs et arbalètes peuvent utiliser des flèches et des carreaux spéciaux. La plupart de ces gadgets technologiques sont le fait des Eyldar et des Atlani, qui sont d'ailleurs aussi les seuls à encore utiliser arcs et arbalètes de manière régulière.

Seules les trois premières options sont cumulatives entre elles.

Antistructurelle : une pointe en métaux lourds, voire une petite charge explosive, permet d'augmenter l'**AV** de 1. Prix x 10. CLA 2.

Antipersonnelle : généralement rien de plus qu'une pointe barbelée ou dum-dum. +1 **FA**. Prix x 5. CLA 2.

Perçante : on utilise habituellement une pointe en diamant ou en teflon, histoire d'ignorer jusqu'à dix points de **Prot**. Prix x 10. CLA 2.

Creux : permet d'y verser une dose de n'importe quelle toxine choisie avec amour au *Borgia Dept. Store* (cf. **Équipement**). -1 **FA** (dommages incapacitants). Prix x 2.

Explosifs : une micro-grenade montée sur la pointe de la flèche ou du carreau, et il ne vous manque plus que la jungle du Viêt-Nam ! Prix selon la grenade (voir la section ad hoc, un peu plus loin), -5 au tir.

Grappin : pour arcs ou arbalètes seulement. Cf. **Équipement**.

Armes primitives	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Fronde (<i>staffsling</i>)	1	+3	-	25	P2	40	1	-
Arc de chasse	1	+3	-	50	P2	50	1	-
Arc lourd	1	+4	-	100	P2	100	1	-

LES ARMES CINÉTIQUES

Le principe général de l'arme cinétique, c'est de transmettre de l'énergie mécanique à un projectile, qui va aller faire des gros trous chez ceux d'en face (et réciproquement). Autant dire que ça ne date pas d'hier, ni même d'avant-hier, même pas de la semaine dernière.

ARBALÈTES

Arbalète 2030

L'arbalète, si chère à cette vieille pomme de Guillaume Tell, a subi un

sérieux dépoussiérage vers le milieu du XXI^e siècle. Construite par les usines 2030 de Copacabana, elle a un système de tension de la corde entièrement automatisé et entraîné par un moteur électrique ; un tireur entraîné peut tirer cinq carreaux en moins de dix secondes. De plus, les branches sont repliables et dépliables comme les baleines d'un parapluie automatique, réduisant l'encombrement à celui d'un fusil à canon court. Le fonctionnement des systèmes électriques de l'arbalète requiert une batterie.

Arbalètes	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Arbalète 2030	1	+5	0	200	P2	200	2	-
Arbalète automatique	1	+5	0	175	P2	350	2	clip 5

Arbalète automatique

Fantasme de scénaristes ou gag de fan d'*heroic-fantasy*, l'arbalète à répétition inspira les usines 2030, qui n'en étaient plus à un délire près. Le modèle automatique diffère seulement du modèle standard par le système de chargement du carreau, qui s'effectue par un chargeur classique situé sous l'arme, et le carreau, dont l'empennage est rétractable.

Comme le modèle 2030, l'arbalète automatique est munie d'une batterie pour les systèmes électriques. Les carreaux d'arbalètes, coûtent à la pièce 1\$ pour l'arbalète standard et 2,5\$ pour l'automatique.

LES ARMES À FEU

Les armes à feu sont apparues dans leur version la plus primitive aux alentours du XIII^e siècle terrien. Le principe – tellement hasardeux que les Terriens sont les seuls dans toute la Sphère à avoir essayé – repose sur une propulsion du projectile par une charge explosive. Les armes à feu n'utilisent plus, depuis le XXII^e siècle, l'antique percuteur ni les cartouches à douilles en cuivre, mais un projectile dont l'agent propulsant fait office de douille, déclenché par impulsion électrique ; le procédé élimine une bonne partie de la mécanique de l'arme et la rend plus fiable.

De nos jours, ce sont encore des armes largement utilisées dans l'espace terrien, même si les forces militaires sont plus souvent équipées désormais d'armes à énergie ou à rayonnement. Les Américains sont les plus grands producteurs d'armes à feu de la Sphère ; chez ces derniers, ce sont même devenus des produits de consommation courante, simples d'utilisation et d'entretien.

Calibres et caractéristiques

Le calibre est donné selon la notation anglo-saxonne, à savoir en pouces, où par

exemple « .22 » signifie « 0.22 pouces » et où un pouce fait 2.55 cm. Pour les maniaques qui voudraient recréer leurs armes préférées, vous trouverez en marge une petite table de correspondance entre calibre en pouces et en millimètres.

On considère qu'il existe dans les faits trois calibres différents : le **petit calibre**, ou « flingue de tapette », qui correspond à tout ce qui est en dessous du 9 mm ; le **gros calibre** va du 9 mm au 11.43 (.45) ; enfin le **très gros calibre**, dit aussi « calibre déraisonnable » ou « putain, y'a de l'écho ! », couvre tout ce qu'il y a au-dessus de ça. Je ne prends pas en compte ici les différentes munitions utilisées (*magnum*, *parabellum*, etc.) ; on peut ainsi estimer qu'un .44 magnum est classé « très gros calibre », ce n'est pas rigide.

CORRESPONDANCE DES CALIBRES

5.56 mm = .223
6.35 mm = .25
7.63 mm = .303
9 mm = .35
10 mm = .38
11.43 mm = .45
12.7 mm = .50
20 mm = .80

La plupart des forces armées qui utilisent encore des armes à feu (et assimilées) ont standardisé leurs calibres d'armes de poing autour du *NAA-10*, un 10 mm (gros calibre, donc). C'est le type de munition le plus fréquent. Il existe néanmoins toujours autant de calibres exotiques, surtout aux NAUS, la plupart survivant par pure inertie

Armes à feu		CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Revolver petit calibre	.22 <i>Safeguard</i>	1	+5	0	25	P1	100	2	clip 6
Pistolet petit calibre	.28 <i>Watchdog</i>	1	+5	0	25	P1	100	2	clip 15
Pistolet-mitrailleur petit calibre	M14 <i>O'Reilly</i>	A	+5	0	25	P1	300	2	clip 30
Revolver gros calibre	.38 <i>Anaconda</i>	1	+6	0	30	P1	200	2	clip 6
Pistolet gros calibre	.44 <i>Spartacus</i>	1	+6	0	30	P1	200	2	clip 15
PM gros calibre	DWA <i>Firepower</i>	A	+6	0	30	P1	600	2	clip 30
Revolver très gros calibre	.499 <i>Mastodon</i>	1	+7	0	35	P1	300	2	clip 6
Pistolet très gros calibre	Frontière 12.7	1	+7	0	35	P1	300	2	clip 12
PM très gros calibre	DWA <i>Ragnarok</i>	A	+7	0	35	P1	900	2	clip 24
<i>Automag</i>		1	+6	0	30	P1	200	2	clip 15
<i>Starstrike</i> .51		1	+7	0	50	P1	500	2	clip 12
Fusil petit calibre	.227 <i>Mockingbird</i>	1	+6	0	250	P2	300	2	clip 30
Fusil gros calibre	.45 <i>Renfield</i>	1	+7	0	300	P2	600	2	clip 30
Fusil très gros calibre	.50 <i>Tirpitz</i>	1	+8	0	350	P2	900	2	clip 24
Fusil d'assaut petit calibre	AR-26 <i>Avenger</i>	A	+6	0	250	P2	1000	3	clip 45
Fusil d'assaut gros calibre	Eig-21 Spec. 9 mm	A	+7	0	300	P2	2000	3	clip 45
Fusil d'assaut très gros calibre	Levi Arms <i>Golem</i>	A	+8	0	350	P2	3000	3	clip 36
Mitrailleuse légère	Krkovski .225	A	+7	1	500	P3	2000	3	clip 75
Mitrailleuse moyenne	<i>Nephilem</i> 9 mm	A	+8	1	600	P3	4000	3	clip 75
Mitrailleuse lourde	US M-90 B1	A	+9	1	700	P3	6000	3	clip 60
Canon à tir rapide 15 mm	DWA <i>Triad</i>	A	+10	1	350	P3	10'000	3	clip 100

Fusils à pompe		CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Fusil à pompe	<i>Riotmaster II</i>	1	+7	0	50	P2	125	2	8 balles
Fusil à pompe automatique	<i>DWA Powerplay</i>	A	+7	0	50	P2	500	3	clip 30
<i>Winchester 2030</i>		1	+8	0	75	P2	350	2	clip 20
<i>Winchester 2030 Mod. 2280</i>		1	+8	0	75	P2	500	2	clip 30

historique (ainsi que grâce à des campagnes de pub massives).

Automag

L'Automag est, en 2300, l'arme de poing la plus courante dans la Sphère, et ce depuis près de trois siècles. À l'origine, il s'agit d'un énième développement du Colt 1911, par l'armée sud-américaine, repris par la Fédération des hautes-terres en 2084. La version finale est un pistolet automatique de calibre 9 mm en matériaux légers. À l'heure actuelle, l'Automag est employé par une centaine de forces de police et une douzaine d'armées, dont évidemment l'armée highlander.

Starstrike .51

Le NSA *Starstrike* est le plus gros pistolet fabriqué en série du monde, avec un calibre de près de 13 mm. Curieusement, il n'est à porter au crédit ni des Américains ni des Européens, puisque c'est une firme highlander, Norsk-Svenska Arms, qui conçut le monstre en 2206. C'est aussi une des armes les plus fiables et les plus enviées dans la Sphère, fabriquée initialement à 5'000 exemplaires, puis sur commande spéciale. Il en existe de multiples options, toutes plus coûteuses les unes que les autres, du plaquage or au viseur holographique.

Canon à tir rapide 15 mm

Le CTR 15 mm n'est rien d'autre qu'une *gatling* portable – enfin, transportable, puisque l'engin pèse ses 18 kg ! Développée dès le XX^e siècle, le modèle ici présenté est un pur produit de l'in-

dustrie du *V-duelling* : le bidule qui en jette, au sens propre comme au sens figuré. Le mécanisme étant complexe, l'engin est précédé par une réputation de pannes fréquentes, surtout au niveau de la surchauffe du moteur et de la fragilité du mécanisme d'entraînement.

FUSILS À POMPE ET ASSIMILÉS

Fondamentalement, un fusil à pompe est un fusil de chasse ; c'est une arme d'un calibre très conséquent, dont le nom provient de son mécanisme de chargement : une sorte de « pompe » sous le canon qui sert à amener les balles dans la chambre. Les cartouches étant très différentes de celles des armes à feu traditionnelles, l'arme a une efficacité maximale à faible portée et perd très rapidement de sa puissance à mesure que la distance augmente.

Winchesters 2030 et 2280

Née à Copacabana, la « *mutie Winchester* », entre dans la légende lors des révoltes de 2012. Alimentée par chargeur, elle possède un système de chargement unique qui lui donne une cadence de tir plus élevée que pour les fusils à pompe. De plus, un système à air comprimé accélère considérablement la balle – jusqu'à trois fois la vitesse initiale sur les derniers modèles. Elle a aussi la capacité de tirer des cartouches solides, de calibre 12.7 mm – suffisantes pour arrêter un véhicule blindé.

Initialement fabriquée en bois et acier, dans un assemblage rustique qui n'est pas sans rappeler la *Kalach-*

nikov, la *Winchester 2030* s'est offert un remodelage de grande classe pour ses 250 ans : non seulement le nouveau modèle est en acier polycarbonate, mais il est en plus entièrement automatique. Beaucoup regrettaient cependant l'ancien modèle, malgré ses performances moindres – à tel point que les usines 2030 l'ont remis en circulation.

Les balles utilisées par les armes à feu coûtent 0.1\$ pièce, histoire de se simplifier la vie.

ARMES SANS REcul

Toutes les armes à feu, sauf les *Starstrikes*, fusils à pompe et *Winchesters*, existent aussi en modèle « sans recul », ou « SR ». L'avantage d'une arme SR est d'être, mais oui, sans recul, ou tout au moins avec un recul moindre, et en plus d'avoir une précision accrue à grande distance.

Por. : +50% Prix : x2

LES ARMES À ACCÉLÉRATION LINÉAIRE MAGNÉTIQUE (AMAG)

Voici un des rares concepts d'arme cinétique qui ne soit pas à porter au crédit des Terriens. En effet, cette technologie d'armement a été inventée par les Eyldar, certains disent même qu'elle date d'avant l'*Arlauriëntur*. Le principe repose sur la propulsion d'un projectile métallique en l'accélération par des électroaimants disposés le long du canon.

Les Eyldar appellent ces engins *Anglubli*, ou « insectes d'acier », en faisant la distinction entre les *Angsarlubli* (ou « moucheron », les modèles AMAG .08) et les *Angdirlubli* (ou « guêpes », pour les modèles AMAG .20).

Vers le début du XXIII^e siècle, les ingénieurs américains se penchèrent sur ces armes et décidèrent de reprendre

Armes AMAG	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Pistolet <i>Angsarluhl</i> (AMAG .08)	1	+4	-	25	P1	350	1	clip 15
Pistolet <i>Angdirluhl</i> (AMAG .20)	A	+7	0	50	P1	1'000	3	clip 30
Revolver AMAG .80	1	+10	1	75	P1	3'500	3	clip 6
Fusil <i>Angsarluhl</i> (AMAG .08)	1	+5	-	300	P2	1'000	1	clip 20
Fusil <i>Angdirluhl</i> (AMAG .20)	A	+8	0	450	P2	2'500	3	clip 50
Fusil AMAG .80	1	+11	1	500	P2	8'000	3	clip 20
<i>Angdirluhl</i> (AMAG .20) d'appui	A	+9	1	500	P3	5'000	3	clip 100

l'idée, mais en plus terrien : avec un calibre quatre fois plus gros. Le revolver AMAG .80 (sorti en 2215) est doté d'un barillet de six balles. Curieusement, les Eyldar ont refusé de leur donner le moindre surnom poétique...

Effets spéciaux

Les AMAGs peuvent être utilisés dans le vide, ainsi que sous l'eau ; leur projectile est virtuellement indétectable, vue la vitesse initiale de la balle (pas loin de 5000 m/s pour les versions les plus récentes). Si les modèles de petit calibre sont quasi-silencieux (les balles sont spécialement profilées pour minimiser le « bang ! » sonique), les versions terriennes le sont nettement moins – et l'arme elle-même génère aussi un champ magnétique considérable. Sans aller jusqu'à l'incompatibilité totale, ce champ peut avoir des effets délétères sur un champ de Tzegorine, et plus particulièrement sur les écrans magnétiques.

Les AMAG .80 sont considérés comme des armes antivéhiculaires.

Le prix d'une balle de .08 AMAG est de 0.5\$. Il faut compter 1\$ pour une d'AMAG .20 et 5\$ pour une balle de .80.

LES LANCE-DARDS

Créés il y a près de 10'000 ans, vraisemblablement par une des Liges atlani, le pistolet et le fusil lance-dard sont appréciés par une grande partie de la population de la Sphère pour leur simplicité, leur discrétion et leur précision, ce qui en fait une arme de chasse très courante.

Comme leur nom l'indique, le projectile est un dard, propulsé par un système à air comprimé. Construits dans des matériaux plastiques et composites afin d'en réduire les coûts et le poids, les lance-dards possèdent ainsi l'intéressante faculté d'être invisibles aux détecteurs de métaux.

Les dards coûtent 0.1\$ la pièce. Il existe aussi des dards creux (FA +0), qui peuvent contenir une dose de n'importe quel type de poison (cf. *Borgia Dept. Store*) ; ils coûtent 0.5\$.

LES LANCE-AIGUILLES

De fabrication eyldarin post-*Arlauriën-tur*, les lance-aiguilles ont un système de base nettement plus compliqué que d'habitude, ce qui prouve que s'il ne faut qu'un minimum d'imagination pour tuer, il en faut nettement plus pour mettre au point une arme incapacitante.

Les lance-aiguilles projettent du somnifère ou du paralysant, gelé et formé en aiguilles, propulsé par air comprimé. Les aiguilles de poison ont une force de pénétration suffisante pour leur permettre d'atteindre les vaisseaux capillaires épidermiques et de s'y diluer. Il ne faut par contre pas qu'il y ait quelque chose de plus épais que du simple tissu sur la route, sinon

Lance-dards	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Pistolet lance-dard	1	+3	-	20	P1	50	1	clip 10
Fusil lance-dard	1	+3	-	200	P2	90	1	clip 30

Lance-aiguilles	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Pistolet lance-aiguille	1	-	-	10	P1	50	1	clip 10

l'aiguille rebondit lamentablement et va se perdre dans la nature.

La faible vitesse de l'aiguille et sa composition lui permet d'éviter les boucliers et écrans magnétiques ; de plus, le calibre (quelques dixièmes de millimètres) du projectile rend son impact imperceptible (TPE -15).

Les lance-aiguilles utilisent en fait de munitions une fiole de dix doses de n'importe quel poison à choisir dans le *Borgia Dept. Store* (chapitre **Équipement**) ; seuls les somnifères et paralysant sont cependant considérés de **CLA** 1.

MUNITIONS SPÉCIALES

Eh bien oui, des munitions très particulières, aujourd'hui, car certaines situations demandent plus que des balles classiques.

Toutes ces munitions sont compatibles entre elles (à part les balles en caoutchouc, les chevrotines et les fléchettes, qui ne sont compatibles avec rien du tout). En clair, on peut avoir une balle perçante, à effet disrupteur, antivéhiculaire et antipersonnelle. Pour une arme à feu classique, pareille merveille de la science coûterait 2'500\$, sans modificateurs de **CLA**

Balles perçantes : les balles perçantes ignorent jusqu'à dix points d'armure – et, dans tous les cas, détruisent un point de résistance. Prix x 10. **CLA** 3.

Balles à effet disrupteur : ce gadget permet de faire disjoncter un écran de **Prot.** 10 ou moins ; la balle sera arrêtée

par l'écran, mais ce dernier ne sera plus là après. Prix x 25. **CLA** 3.

Balles antipersonnelles : ces petites merveilles de la technologie font très mal là où elles touchent : +2 FA. Prix x 10. **CLA** 3

Balles antivéhiculaires : spécialement conçues pour faire plus de dommages aux structures, elles augmentent l'**AV** de 1. Prix x 10. **CLA** 3

Balles en caoutchouc : utilisées par les unités de police terriennes depuis plus de trois siècles, ainsi que par les amateurs de

gags idiots. Diminue le **FA** de 1 et cause des dommages incapacitants. Prix x 1.

Chevrotine : cartouches de chasse ; diminue la portée de moitié et augmente le **FA** de 2 en faisant des dommages explosifs (petite explosion), mais ne passe pas une **Prot.** de plus de 7. Prix x 2. **CLA** 2.

Fléchettes : chevrotine pour utilisateurs peu subtils, ces cartouches envoient une volée de fléchettes dans les environs. Diminue la portée de moitié, annule toute **AV** et augmente le **FA** de 3 en faisant des dommages explosifs (classe O). Prix x 5. **CLA** 3.

contre, une fumée dense ou tout autre film en suspension, en concentration importante, bloque totalement le rayon cohérent. De plus, le rayon d'un laser peut passer à travers des parois transparentes (avec plus ou moins de pertes et de déviations suivant les cas), mais est en partie réfléchi par les miroirs.

LES RADIANTS BASSE (B) ET HAUTE (H) ÉNERGIE (TRILASERS ET PENTALASERS)

Ces armes sont nées, comme leur nom l'indique, de la conjonction de trois lasers, ce qui leur donne une puissance de pénétration considérable. Cependant, la discrétion a beaucoup souffert de ce mariage de raison, puisque le rayon est visible, d'un beau rouge foncé. Leurs points faibles sont les mêmes que ceux des lasers classiques (fumée, etc.). Développés par la Fédération des hautes-terres au début du XXIII^e siècle, les Radiants B (pour « basse énergie ») sont rapidement devenus les armes des officiers et de certaines troupes d'élite.

À partir du succès des Radiants B, et selon le fameux principe du « toujours plus », les ateliers highlanders *Radiant Laser Research Inc.* ont rajouté des lasers à l'ensemble. L'expérience n'est pas allée bien loin : au-dessus de cinq rayons, tous les matériaux connus fondaient, y compris ceux qui composaient le canon ! Le résultat de ces recherches sortit en 2268 sous le doux nom de Radiant Haute énergie (ou Radiant H). Cette arme équipe actuellement certaines unités de l'armée highlander, telle la Garde blanche présidentielle.

Pistolet Radiant B officier

Arme de poing des officiers supérieurs highlanders, plus puissante que le pistolet classique. Habituellement, plutôt une arme d'apparat, car rares

LES ARMES À RAYONNEMENT

Conçues pour la plupart autour du concept de lumière cohérente, les armes à rayonnement sont les plus classiques, les plus simples et les plus répandues des armes à énergie. Elles ont néanmoins de gros défauts, notamment au niveau des conditions atmosphériques. Les armes à rayonnement, ainsi que par les armes soniques, utilisent des batteries standard.

LASERS

Les lasers sont les premières armes à énergie terriennes, si l'on excepte le lance-flammes. Un des premiers modèles, dont on peut encore voir un exemplaire au Musée des techniques de Paris, date de 1986 ; ils nécessitaient à l'époque deux

batteries de 2 kg pièce. Les modèles actuels utilisent des sources de courant de taille plus raisonnable. Leurs principaux avantages résident dans leur efficacité, leur faible coût et leur discrétion

Laser d'appui

Arme antivéhiculaire conçue aux États-Unis pour les duellistes, elle se porte sur l'épaule et meule passablement fort. Seul son prix prohibitif pour la masse des combattants du dimanche empêche qu'on en voie partout. Heureusement pour nous !

Effets spéciaux

Silencieux, le faisceau d'un laser n'est visible qu'à travers une légère fumée. Par

Lasers et Radiants	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Pistolet Laser	1	+7	0	35	P1	500	2	Ch. 2
Fusil Laser	A	+8	0	300	P2	1'000	2	Ch. 3
Laser d'appui	A	+9	1	400	P2	5'000	2	Ch. 5
Pistolet Radiant B	1	+10	0	20	P1	1'200	3	Ch. 5
Pistolet Radiant B officier	1	+11	0	20	P1	2'500	3	Ch. 5
Fusil Radiant B	1	+11	0	100	P2	3'500	3	Ch. 10
Fusil Radiant B prestige	1	+12	0	150	P2	5'000	3	Ch. 12
Fusil Radiant H	1	+14	1	100	P2	12'000	3	Ch. 20

sont ceux qui osent la risquer sur un champ de bataille.

Fusil Radiant B prestige

Récompense les héros de guerre de la Fédération des hautes-terres. Celui-

ci n'est pas non plus seulement conçu comme dessus de cheminée, la pénétration ainsi que la portée, ayant été améliorées. Il est néanmoins rare de le trouver en combat.

d'onde sonique légèrement décalés. Le premier est un faisceau de disrupteur, le second de disperseur.

Le résultat est assez impressionnant, puisque, outre les dégâts propres (ou pas) aux faisceaux distincts, la combinaison et le déphasage entre les deux ondes créent une dépression et une implosion au point d'impact.

Conçues lors des dernières années des guerres contre l'*Arlauriëntur*, les dissociateurs équipèrent d'abord les commandos et les unités d'élite karlan, avant d'être utilisés par toutes les forces armées du Haut-commandement en remplacement des antiques disperseurs.

LES ARMES SONIQUES

D'origine essentiellement karlan, les armes à ondes soniques, ou plus simplement armes soniques, restent rares de ce côté-ci de la Sphère (à l'exception des neutralisateurs). Conséquence directe, on ne sait quasiment rien sur le principe les régissant, si ce n'est qu'elles émettent des faisceaux d'ondes appartenues aux ultra- et infra-sons.

Effets spéciaux

Toutes ces ondes ne sont efficaces que dans une atmosphère relativement dense, et donc d'aucune utilité dans le vide. Les armes soniques sont totalement insensibles aux écrans et boucliers, qu'ils soient magnétiques ou à énergie.

LES DISRUPTEURS

Il semble que les disrupteurs soient les premières armes karlan dignes de ce nom. À l'origine utilisés comme outillage, ils furent plus tard montés en armes lors de troubles avec des créatures silicates. Leur spécialité est de ne faire aucun dommage à un adversaire organique, mais de démontrer consciencieusement la belle armure dans laquelle il est enrobé.

Note : Il est bien évident que les disrupteurs n'ont aucun intérêt, si ce n'est comme outils ou comme armes antistructurelles et anti-véhiculaires. Contre les différentes armures, ils détruisent 2 points de Prot. par impact.

LES DISPERSEURS MOLÉCULAIRES

Autre invention karlan, nettement plus méchante que la précédente, puisque n'endommageant en rien les structures, mais anéantissant la cohésion cellulaire des tissus organiques. Inutile de préciser que les dégâts de cette arme sont assez horribles pour justifier son classement par la Cepmes en CLA 4, ce dont les Karlan n'ont absolument rien à cirer.

Employés depuis environ -3500 par les troupes du Haut-commandement karlan, les disperseurs ont été remplacés vers -300 par les **dissociateurs moléculaires** (q.v.).

LES DISSOCIATEURS MOLÉCULAIRES

En quelque sorte la combinaison des deux dernières armes, les dissociateurs moléculaires émettent deux faisceaux

NEUTRALISATEURS

Curieusement, cette arme non létale est aussi de fabrication karlan – les Karlan ne sont pas renommés pour leur délicatesse... C'est aussi un des rares produits militaires qu'ils daignent exporter en quantité non négligeable. Les acheteurs potentiels vont du paisible citoyen concerné par l'insécurité des rues aux forces de polices, en passant par les malfrats ne désirant pas se salir les mains.

Les dégâts des neutralisateurs sont considérés comme incapacitants.

Armes soniques	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Pistolet Disrupteur	1	-	0	10	P1	500	3	Ch. 2
Fusil Disrupteur	A	-	0	75	P2	1'200	3	Ch. 3
Disrupteur d'appui	A	-	1	200	P3	2'600	3	Ch. 5
Pistolet Disperseur	1	+9	-	15	P1	1'000	4	Ch. 3
Fusil Disperseur	1	+10	-	125	P2	2'400	4	Ch. 5
Fusil Disperseur automatique	A	+10	-	100	P2	3'100	4	Ch. 5
Disperseur d'appui	A	+11	-	200	P3	4'200	4	Ch. 10
Pistolet Dissociateur	1	+11	0	20	P1	2'500	3	Ch. 5
Fusil Dissociateur	1	+12	0	200	P2	5'000	3	Ch. 10
Dissociateur d'appui	A	+13	1	300	P3	7'500	3	Ch. 20
Pistolet Neutraliseur	1	+7	-	10	P1	100	1	Ch. 2
Fusil Neutralisateur	1	+8	-	250	P2	300	1	Ch. 3
Neutralisateur d'appui	A	+9	-	300	P3	1'000	2	Ch. 5

LES ARMES À ÉNERGIE

PHASEURS

Sans doute les premières armes à énergie terriennes, puisque le principe en a été découvert à la fin des années 1980 et mis en application par l'armée américaine pendant la Troisième guerre mondiale. Le peu de fiabilité des prototypes contribua à leur abandon, avant que le principe ne soit repris et perfectionné en 2053 par la Fédération.

L'arme repose sur un générateur de plasma nucléaire (ou plutôt dérivé de : la proportion, dans les dernières versions, ne dépasse pas les 20%), ce plasma passe dans un calibre avant d'être éjecté à très haute vitesse. Tous les phaseurs sont composés d'un gros boîtier, porté habituellement à la ceinture et formant en même temps étui ; il contient le générateur de plasma et le chargeur. L'arme proprement dite est en fait le projecteur et le calibre.

À signaler pour la petite histoire que cette arme doit son nom à un ingénieur américain qui avait vu un peu trop de séries TV de science-fiction.

Pistolet phaseur officier

Série limitée, datant de 2109, réservée uniquement aux officiers highlanders. Version « compacte » du précé-

dent, puisque le générateur est incorporé à l'arme. Une resucée de l'engin a été développée en 2166 par Singapour et équipe la plupart des forces de police de la Ville libre.

Les munitions pour phaseurs sont des clips de matières fissiles. 5\$ par coup.

FULGURANTS & POWER.S.A.W.s

L'avènement des phaseurs ouvrit une nouvelle porte aux chercheurs en armement : l'énergie nucléaire et ses dérivés. En 2154, Deathtoll Weapons America annonce la mise au point d'une arme utilisant le même principe que les phaseurs, mais en employant un plasma composé d'antimatière. Il est bien évident qu'il s'agit d'antimatière « abâtardie » ; en effet, plus on va vers un plasma pur, plus ledit plasma est instable, plus gros sont les trous, mais aussi moins l'arme est fiable...

La paternité de l'arme, baptisée *POWERed Semi Antimatter Weapon*, est sujette à controverses : les Highlanders ont eux aussi mis au point à la même époque une arme similaire, sous le nom de Fulgurant. Plus loin, et ce sauf contre-

indication, on ne parle que de fulgurants, considérant un *POWER.S.A.W* comme ayant les mêmes caractéristiques.

Ces armes sont utilisées par les forces armées américaines, highlanders et israéliennes depuis 2160-2175.

Police POWER.S.A.W

Cette version raccourcie, allégée et encore plus moche du fusil *POWER.S.A.W* 2256 est, comme son nom l'indique, utilisée par la police (ainsi que l'armée) américaine, remplaçant l'antique fusil à pompe comme arme de soutien pour les missions hors des véhicules. Comme toutes les armes à canon court, elle est beaucoup plus efficace en lieu clos (guérilla urbaine) que dans les grands espaces.

Effets spéciaux

Comme on peut l'imaginer, ce genre d'arme est, à la base, un concentré d'instabilité bardé de dispositifs de sécurité. Il est techniquement possible de transformer un fulgurant en bombe : cela implique de désactiver tous les dispositifs de sécurité (un jet de **bricolage** ou beaucoup de maladresse) et ensuite de prier très fort pour avoir le temps de lancer la bazar suffisamment loin avant que ça ne pète. Le processus est aussi aléatoire et imprévisible que nécessaire.

Un pistolet ou un fusil fulgurant fera des dommages équivalents à une grenade à énergie standard, une arme automatique ou d'appui s'apparentera à une grenade 40 mm. Il est néanmoins conseillé aux déhemmes de n'autoriser ce genre de bêtise qu'en cas de dernier recours ; de toute façon, au vu du prix des fulgurants, ce n'est pas très rentable.

Les munitions pour *POWER.S.A.W.s* et fulgurants, sont des clips contenant sous champ antigrav de l'antimatière et de l'hydrogène (pour le plasma annexe). Ils coûtent 25\$ par coup.

Phaseurs	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Pistolet phaseur	1	+7	0	20	P1	300	2	clip 10
Pistolet phaseur officier	1	+8	0	20	P1	500	2	clip 10
Fusil phaseur	1	+9	0	200	P2	1'250	2	clip 30
Phaseur automatique	A	+9	0	100	P2	2'700	3	clip 50
Phaseur d'appui	A	+10	1	400	P3	4'200	3	clip 100

Fulgurants et POWER.S.A.W.s	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Pistolet fulgurant	1	+10	0	20	P1	1'000	2	clip 10
Fusil fulgurant	1	+11	0	250	P2	3'000	3	clip 30
Police POWER.S.A.W	1	+11	0	60	P2	2'500	3	clip 30
Fulgurant automatique	A	+11	0	250	P2	5'000	3	clip 30
Fulgurant d'appui	A	+12	1	400	P3	7'500	3	clip 100

Armes à plasma	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Pistolet à plasma	1	+11	0	15	P1	3'000	4	clip 12
Fusil à plasma	1	+12	0	150	P2	7'000	4	clip 30
Appui lourd à plasma	A	+13	1	350	P3	15'000	4	clip 75

LES ARMES À PLASMA

Bien que beaucoup plus ancienne que les phaseurs, cette arme siyansk utilise la même technologie que ces derniers. À deux différences près...

D'abord, comme le phaseur officier, elles sont alimentées par clips, le générateur étant miniaturisé et inclu dans l'arme. Ensuite, et c'est là qu'est l'os, les projectiles sont formés à 99.8% de plasma nucléaire hautement radioactif, mais heureusement à faible durée de vie (3 secondes au plus). D'où la taille du malaise!

Ces armes sont très puissantes et ont un impact psychologique assez considérable sur tout non-Siyan. Toute personne connaissant les armes à plasma et/ou en ayant vu les effets n'ose s'en approcher et, a fortiori, s'en servir.

De plus, ce sont là des armes habituellement utilisées par des marchands siyansk et l'ergonomie, adaptée aux longs doigts-tentacules des Siyani, s'accommode très mal à la main humaine ou autre.

Les munitions sont à 50\$ le coup ; on peut les obtenir seulement auprès de certains marchands siyansk fort peu scrupuleux – à moins que vous ne comptiez aller en demander directement aux forces armées.

Effets secondaires

Les projectiles de plasma dégagent une forte radioactivité résiduelle, qui cause une perte de 1 FV par seconde pendant les trois secondes de leur durée de vie. Une protection antinucléaire permet d'éviter ces effets.

écran ou bouclier à énergie est donc une bonne protection – à condition d'avoir effectivement affaire à un Torpedolaser et non pas à un SR bête et normal.

Inventés vers 2129, les Torpedolasers sont utilisés dans l'armée européenne depuis 2136.

Short Torpedolaser Gun (STLG)

Conçu en 2223 par et pour plusieurs polices cantonales, le STLG n'est rien d'autre que l'équivalent du *Police POWER.S.A.W* en Torpedolaser : une arme à canon court et au design compact et moderne.

Effets spéciaux

Tous les Torpedolasers peuvent être utilisés comme une bête arme SR, en utilisant les munitions ad hoc (le tubelaser ne sert alors que de désignateur laser). Ils se comportent alors comme le modèle de gros calibre équivalent (pour le STLG : comme un fusil, mais avec un quart de la portée). Le Torpedolaser est ainsi une arme à énergie et une arme cinétique. Si un écran ou un bouclier à énergie vient arrêter le faisceau laser, la torpille explose à la sortie de ce faisceau. En conséquence, la cible subit la moitié des dommages (avant armure). Des petits malins s'amuse à séquencer le commutateur, de façon à avoir un tir en Torpedolaser suivi d'un tir en SR, etc. Le défaut de la méthode est que ça rend le tir et l'arme instables (panne sur un 19 ou un 20, -5 au tir).

Les munitions « standard » de Torpedolasers sont des roquettes 10 mm standard,

LES ARMES HYBRIDES

Bricolages suspects ou coups de génie technologiques, le concept « arme hybride » regroupe tout ce qui ne peut tomber, ni dans la catégorie « cinétique », ni dans la catégorie « à énergie ».

LES TORPEDOLASERS

Commençons notre visite au rayon « bricolages suspects » par cet exemple qui nous vient tout droit d'Europe. Le mécanisme de base est celui d'une arme sans recul (cf. encadré sous **Armes cinétiques**) dotée d'un laser cylindrique encerclant le canon. Le laser lui-même ne fait aucun dégât, il sert juste à tra-

verser l'éventuel écran magnétique de l'adversaire.

Comme les Torpedolasers utilisent les munitions 10 mm NAA standard, on peut y mettre des balles de SR traditionnelles, mais le principe ne donne son plein potentiel que couplé avec des roquettes dotées d'un dispositif spécial, appelées « torpilles » (d'où le nom du bidule). La torpille est réglée alors pour exploser dès la sortie du tube-laser. Un

Torpedolasers	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Pistolet Torpedolaser	1	+10	0	20	P1	1'250	2	clip 10
Fusil Torpedolaser	1	+10	0	300	P2	3'200	3	clip 30
Short Torpedolaser Gun	1	+10	0	75	P2	3'000	3	clip 30
Torpedolaser automatique	A	+10	0	250	P2	4'500	3	clip 30
Torpedolaser d'appui	A	+10	0	400	P3	7'000	3	clip 100

Armes Pulsar	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	Cat.	Mun.
Pistolet Pulsar*	1	+12	0	30	P1	3'100	4	clip 12
Fusil Pulsar*	1	+13	0	300	P2	8'000	4	clip 36
Pulsar d'appui*	A	+14	1	500	P3	15'000	4	clip 120

Armes à photons	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	Cat.	Mun.
Pistolet à photons	1	+12	0	40	P1	3'500	3	Ch. 10
Fusil à photons	1	+13	0	250	P2	8'000	3	Ch. 25
Automatique à photons	A	+13	0	200	P2	12'000	3	Ch. 25
Appui à photons	A	+14	1	500	P3	16'000	3	Ch. 50

avec un détonateur modifié. Elles incluent aussi le courant nécessaire à l'alimentation du laser dans le chargeur et coûtent 50\$ pièce. On peut théoriquement mettre n'importe quel type de roquette 10 mm dans un STLG, mais seuls les modèles dotés du détonateur modifié fonctionneront comme un STLG standard.

LES ARMES À PHOTONS

En dehors de la technologie du laser, les armes à rayonnement auraient tendance à avoir une gueule de « Après moi le déluge ». Mais c'est sans compter les Eyldar, qui, vers la fin de *l'Ar-lauriëntur*, signèrent avec panache les armes à photons.

Le mécanisme de base n'est ni plus ni moins qu'un micro-moteur à photons, tel qu'on en trouve sur certains (rares et chers) vaisseaux. Le flux dudit moteur est alors canalisé jusqu'à former un faisceau d'énergie blanche, extrêmement violente et calorifère.

Bien que pas tout à fait silencieuses et pas discrètes du tout, les armes à photons présentent l'avantage par rapport aux autres armes à rayonnement de ne pas être soumises aux restrictions communes au lasers et Radiants (fumée, miroirs).

LES ARMES PULSARS

Il y a bien longtemps, dans leur petit coin de galaxie, les Karlan mirent au

point les armes Pulsars. Le principe est similaire à celui des Torpedolaser, mais avec une variante taquine : le projectile des Pulsars n'est pas à proprement parler solide.

Je m'explique, avant de recevoir des tonnes de lettres de lecteurs qui pédalent dans la choucroute : le projectile en question (une charge explosive) est déphasé par rapport à notre univers, dans un état physique proche de celui d'un vaisseau en hyperspace. Il est guidé vers sa cible par un faisceau de particules quasi-invisible et se matérialise pour exploser quelques millimètres après l'interruption du faisceau – habituellement à l'intérieur du corps de la victime.

Leur emploi est réservé aux officiers très supérieurs et aux troupes de choc karlan, et ce depuis leur conception (environ -800). Autant dire que, pour en trouver de ce côté-ci de la Sphère, il faut se lever de bonne heure.

Effets spéciaux

Le projectile de pulsar peut traverser sans problème une **Prot.** de 10 ou moins (15 pour les fusils et automatiques, 20 pour la version d'appui). Si la **Prot.** est plus élevée, le projectile fait des dommages standard et va pro-

bablement diminuer la résistance de l'armure d'un ou deux points.

Cela n'étonnera personne, mais les armes à pulsar utilisent les champs de Tzegorine. Il est donc déconseillé de les utiliser dans un vaisseau en hyperspace, à l'intérieur d'un champ antigrav, ou dans tout autre environnement similaire (voir note technique *in Équipement*). Enfin, entre des mains non-Karlan – ou tout au moins non-familiarisées dans l'utilisation et la maintenance de ces engins (= spécialisation en « armes à pulsar ») – il y a panne sur un jet de 19 ou 20 au dé.

Les munitions, c'est une autre paire de manches – pour rester poli ! Là où on peut les trouver dans la Sphère (c'est-à-dire dans un endroit très dangereux, très loin), elles peuvent atteindre jusqu'à 250\$ par coup. Il est par contre bien évident qu'un Karlan, ayant accès aux arsenaux officiels du Haut-commandement et pouvant produire le formulaire HFG 7845.52b aura moins de problèmes.

LES LANCE-FLAMMES

La technologie des lance-flammes remonte au début de ce fameux XX^e siècle terrien qui a tant fait pour l'évolution de la race humaine. Si les premiers crachaient un dérivé pétrolifère enflammé, la génération suivante dispensait généreusement du napalm sous pression et les derniers modèles y vont carrément au plasma d'hydrogène.

On distingue à l'heure actuelle deux types de lance-flammes : les modèles « 2050 VD » et « 2200 SD ». Les 2050 VD (pour *V-Duelling*) res-

Lance-flammes		CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Lance-flammes	Mod. 2050 VD	1	+9	0	25	P1	750	3	clip 10
Pistolet Lance-Flammes	Mod. 2200 SD	1	+11	0	50	P1	3'000	4	clip 10
Fusil Lance-Flammes	Mod. 2200 SD	1	+12	0	200	P2	10'000	4	clip 30
Lance-Flammes d'Appui	Mod. 2200 SD	1	+13	1	500	P3	20'000	4	clip 50

semblent grossièrement à leurs ancêtres, en plus petit et en plus fiable, heureusement ! L'arme est divisée en un générateur, habituellement porté à la ceinture, contenant le napalm et les divers appareillages nécessaires à son fonctionnement, et un pistolet-lanceur, relié au générateur par un tuyau en acier isolé de caoutchouc. Le tout est sous vide d'air pour éviter des problèmes.

Conçus, comme leur nom l'indique, 150 ans plus tard, les 2200 SD (pour *Seek and Destroy*) existent en plusieurs modèles, pistolets, fusils ou arme d'appui. Ils sont d'une seule pièce, donc moins fragiles, et alimentés par cartouches d'hydrogène, qui est transformé en plasma (gaz à environ 5000°C) dans le corps de l'appareil, puis expédié par air comprimé hors du canon vers la cible, qui, à ce moment-là, aimerait bien être ailleurs. On soulignera que ces armes, pleines de délicatesse, sont utilisées par les *boy-scouts*

de la Fédération des hautes-terres, plus connus sous le nom de « Commandos *Seek and Destroy* ».

Effets spéciaux

Les dommages des lance-flammes sont de type explosif (petite explosion). Les modèles SD peuvent varier l'ouverture et avoir de fait une aire d'effet variée : on peut ainsi diminuer la portée de moitié et avoir une explosion de taille moyenne, ou même la diviser par quatre et avoir une grosse explosion. Évidemment, comme il s'agit de flammes, sans atmosphère, ça fonctionne moins bien : les modèles VD ne fonctionnent carrément pas, les SD ont une portée réduite de moitié.

Les munitions coûtent 10\$ ou 2\$ le coup, suivant que ce soit pour les versions VD ou SD – après tout, pour ces derniers, ce n'est que de l'hydrogène et de l'électricité...

Grenade antipersonnelle

Excellente méthode pour lutter contre la démophilie, les dommages causés ne sont pas tant des effets de la déflagration, mais ceux de la grenaille se dispersant tous azimuts.

Grenade antistructurelle

Arme antivéhiculaire par excellence, la technologie est basée sur un fort effet de souffle ou de gaz à très haute température, qui s'attaquent plus violemment au métal et aux polymères.

Grenade incendiaire

Comme son nom l'indique, possède aussi l'intéressante particularité de bouter le feu à toute matière inflammable dans le rayon donné (équivalent à un feu normal, cf. **Combats**).

Grenade à énergie

Invention highlander, datant du début du XXIII^e siècle, les grenades à énergie sont les développements de la technologie utilisée pour les fulgurants, puisqu'il s'agit d'une micro-charge d'antimatière abâtardie. La détonation cause un intense dégagement de chaleur, ce qui cause en général des blessures fort peu sympathiques.

Grenade fumigène, à gaz ou à peinture

Fumigènes, gaz et peinture causent un malus de 10 aux talents de tir et/ou nécessitant une certaine précision se produisant à l'intérieur ou passant par le nuage. De plus, la peinture possède la désagréable faculté de se coller aux visières des casques, pare-brises, voire même dans les yeux si un TAG -5 est raté (effets habituellement méchants, nécessitant au minimum un rinçage à grande eau dans la minute). En intérieur, la fumée se dissipe en dix minutes, les gaz en cinq et la peinture se dépose sur le

GRENADES, ROQUETTES ET AUTRES

Fondamentalement, grenades et roquettes ne sont que des variations sur un même thème : une charge explosive. La grenade est lancée à la main, alors que la roquette est autopropulsée (la variante « missile » de la roquette étant en plus munie d'un guidage). Lorsqu'il s'agit de nettoyer un secteur ou taper sur quelque chose de gros et de solide, c'est encore ce qu'on fait de mieux et pour pas cher.

Il existe plusieurs types de grenades, sur lesquels nous reviendrons à la fin de ce paragraphe. Tous ont en commun une minuterie réglable entre 0 et 30 secondes (valeur par défaut : trois

secondes), un détonateur de contact amorcé lorsque la minuterie est réglée sur 0 et une connexion universelle, permettant d'y relier n'importe quel détonateur classique. Leur principal inconvénient est qu'on ne sait jamais trop où elles vont rouler après avoir été lancées...

Compétence : armes de jet.

CHARGES

Grenade standard

La bête charge explosive de base ; très versatile.

sol au bout d'une minute. Dehors, diviser toutes les durées par dix.

Une grenade à gaz coûte 25\$, plus le prix de dix doses de n'importe quelle substance choisie au *Borgia Dept. Store*.

Grenade au magnésium

Ce gadget crée un éclair, qui ne dure qu'une seconde, mais qui est suffisant pour aveugler pendant **Me** secondes toute personne dans un rayon de 10 m ratant un **TAG** -5.

Grenade à concussion

Grenade à fort effet de souffle, très bruyante, qui est prévue pour causer des dommages incapacitants.

Grenades	FA	AV	Prix	CLA
Standard	+10	0	50	3
Antipersonnelle	+12	-	200	3
Antistructurelle	+8	1	200	3
Incendiaire	+10	0	100	3
Énergie	+15	1	500	3
Fumigène	-	-	20	1
Gaz	-	-	1	1
Peinture	-	-	25	1
Magnésium	-	-	75	2
Concussion	+10	-	100	2

FORMATS

Micro-grenades (10 mm)

Conçues en 2088 par les Forces européennes, elles étaient d'abord tirées par des lanceurs spéciaux (q.v.). Depuis 2154, on peut les utiliser telles quelles. Semblables à de petits œufs munis d'un capuchon amovible, cachant minuterie et déclencheur, elles sont habituellement faites de manière à ressembler à un objet d'apparence anodine et constituent par cela une arme équipant la plupart des services secrets de la Sphère.

Aire d'effet : explosion de catégorie 0. Prix x 1. -1 FA.

Grenades standard (25 mm)

Les grenades standard existent sous de multiples formes. Cependant, celle que l'on retrouve le plus communément est celle d'un gros tube d'environ 2,5 cm de diamètre par 10 cm de long. Sur le dessus se trouve un capuchon amovible découvrant le minuteur (une petite molette) et le bouton armant la grenade.

Aire d'effet : explosion de catégorie 1. Prix x 1. FA normale.

Grenades lourdes (50 mm)

Appelées aussi « grenades véhiculaires », elles sont principalement utilisées par des armes véhiculaires ou d'appui. Autant dire que c'est du costaud (genre, deux kilos pièce) et qu'il vaut mieux ne pas trop essayer de les lancer à la main : l'aire d'effet est probablement plus grande que la distance de lancer.

Aire d'effet : explosion de catégorie 2. Prix x 2. +2 FA ; +1 AV.

Sangsues (grenades collantes)

On appelle « sangsues » tous les types de grenades qui sont conçues pour se coller d'une manière ou d'une autre à sa cible avant d'exploser. Le projet est dérivé d'un des multiples bricolages suspects qui fleurirent pendant les révoltes mutantes de 2012. Il s'agissait à l'époque de *shurikens* ou de dagues, munis d'une charge explosive minutée, qui se plantaient dans les blindages plastiques des véhicules de police avant de faire **Boum!**

Les sangsues d'aujourd'hui utilisent, soit des ventouses, soit des électro-aimants, soit une colle polymère, voire un combinaison des trois susnommés, et sont conçus pour faire leurs dommages principalement sur ce

sur quoi elles sont collées. Les sangsues possèdent elles aussi une minuterie, mais qui règle le temps entre l'impact et l'explosion, et qui peut aussi détecter si la sangsue s'est collée ou pas, permettant ainsi de récupérer et réutiliser les tirs foireux.

Aire d'effet : une catégorie en dessous du modèle normal. Prix x 2.

Roquettes, Missiles et Lanceurs

Roquettes et missiles ne sont en fait différenciés que par une chose : les missiles sont munis d'un guidage ; pas les roquettes, qui ne sont que des charges explosives autoproductées. Il en existe de nombreux calibres, entre 10 et 2000 mm ; pour l'instant, nous ne nous occuperont que des petits calibres. Les roquettes et les missiles nécessitent un **lanceur** pour être utilisés.

LES LANCEURS

Les grenades, c'est bien beau, mais ça ne va habituellement pas très loin. C'est sans doute pour cela que, dès la seconde moitié du **XX^e** siècle, les Terriens ont mis au point les lance-grenades, armes de tir indirect le plus souvent.

Compétence : armes de tir.

Lance-grenade d'assaut & Micro lance-grenade d'assaut

Le lance-grenade d'assaut, dont le concept date du tout début des lance-grenades, se fixe habituellement sous un fusil. Le tir peut être déclenché par une gâchette séparée ou jumelée avec celle du fusil. Le micro-LGA peut se monter sous un pistolet et peut s'avérer une arme d'appui décente pour les gens qui n'aiment pas s'encombrer.

Lance-grenades et lance-roquettes	CT	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Lance-grenade d'assaut (LGA)	1	50	sp.	200	3	clip 5
Micro lance-grenade d'assaut	1	50	sp.	250	3	clip 20
Lance-grenade portable (LGP)	A	100	P2	450	3	clip 15
Micro lance-grenade portable	A	50	P1	600	3	clip 30
Lance-grenade « jetable » (LGJ)	1	50	P1	25	2	1
Micro lance-grenade « jetable »	1	50	P1	20	2	1
Multi-lanceur 5 x 25 mm	1-5	75	P2	500+	3	5 roq.
Multi-lanceur 4 x 50 mm	1-4	125	P2	1500+	3	4 roq.
Gyroslugger	1-2	125	P2	500+	3	2 roq.

Lance-grenade portable & Micro lance-grenade portable

Le lance-grenade portable ressemble à un fusil de gros calibre à canon court ; sa fonction « automatique » en fait une arme de guerre très efficace, comparable en cela au mortier d'infanterie des Deuxième et Troisième guerres mondiales. La version « micro » est une sorte de pistolet-mitrailleur, plus rare, mais très efficace pour disséminer de micro-grenades alentours.

Lance-grenade « jetable » & Micro lance-grenade « jetable »

Le lance-grenade « jetable » n'est rien d'autre qu'une grenade, installée dans un tube muni d'une bouteille d'air comprimé et d'un dispositif de visée simple. Ce dispositif, comme son nom l'indique, ne marche qu'une seule fois.

Multi-lanceurs

Armes antichar parallélépipédiques et assez encombrantes, généralement portées avec nonchalance sur l'épaule, elles peuvent être vidées sur une cible ou utilisées plus parcimonieusement entre des objectifs variés et différents (ce qui explique le CT).

L'armée israélienne emploie ce genre d'engins avec ses troupes de choc ; ils sont en général montés directement sur l'armure, avec un bras porteur, et restent dans le dos du soldat jusqu'à utilisation.

Gyroslugger

Variante du fusil lance-roquette 50 mm, le *gyroslugger* a deux canons, comme un monstrueux fusil de chasse. Conçu en 2061 au Canada par Shotgun Brothers Inc., il a derrière lui une longue carrière auprès des duellistes. Le recul de cet engin est légendaire, capable de briser les deux poignets d'un homme solide.

Effets spéciaux

Les grenades utilisées par les lance-grenades ne peuvent pas être lancées à la main, étant d'un type presque entièrement différent. Elles coûtent cependant le même prix. La plupart des lance-grenades modernes sont équipés d'un minuteur, qui indique pour chaque grenade du chargeur son minutage et permet de le modifier en peu de temps (environ une seconde par grenade).

Micro-roquettes/missiles peuvent se lancer à partir de pistolets, de revolvers ou de fusils SR de calibre conséquent (entre .38 et .44). Dernier détail : il se peut que la portée des roquettes soit diminuée, suivant le lanceur employé. C'est dû la plupart du temps à des canons très courts dans lesquels les roquettes ne peuvent prendre tout leur élan.

GUIDAGE

On appelle « missile » une roquette munie d'un système de guidage. Cela augmente le prix d'une roquette de 250\$, alors que la portée est doublée.

Roquettes guidées par laser : la méthode la plus simple. Il faut d'abord toucher la cible avec un laser de guidage (qui peut être n'importe quel type de laser) ; si la cible est touchée, la ou les roquettes tirées en même temps (on précise **avant** de tirer le laser si on tire des roquettes en même temps et combien) touchent automatiquement.

Les roquettes guidées par laser sont limitées par leur portée intrinsèque (et celle du laser), mais plus par celle du lanceur. On n'est pas obligé de coupler le laser à l'arme : ainsi, avec un autre tireur équipé du laser, on peut tirer sur une cible que l'on ne voit pas.

LES ARMES COMBINÉES

Beaucoup de forces armées, militaires ou civiles, ont cherché à optimiser l'armement standard de leurs hommes. Ainsi est né le concept d'arme combinée (ou multifonction), à savoir deux (ou plus) armes en une. Il est à noter que toutes ces armes ne peuvent tirer en même temps leurs différentes fonctions. Un *Enforcer* ne pourra pas tirer

en même temps au pistolet-mitrailleur et au laser.

ENFORCER

Arme favorite des *vigilantes* nord-américains, l'*Enforcer* est un combiné pistolet laser et pistolet-mitrailleur. L'avantage de cette petite bête, créée en 2055

par Deathtoll Weapons America, est de pouvoir causer des problèmes aux porteurs d'écrans magnétiques et à énergie.

Elle est utilisée assez largement depuis lors par un peu toute la communauté duelliste à travers la Sphère, ainsi que par les forces de la Condor de Copacabana. Les chargeurs combinés, comprenant les balles du pistolet-mitrailleur et la batterie de laser, coûtent 50\$ pour 30 coups de chaque.

Enforcer : pistolet laser + pistolet-mitrailleur (petit calibre)

KERBENATHAN

En cyldarin « je protégerai » ; c'est l'arme traditionnelle des miliciens de la République cyldarin, en usage depuis les dernières années de l'*Arlauriëntur*. À la base, c'est un pistolet AMAG .20, auquel se rajoute un pistolet neutralisa-

teur ; les Eyldar préfèrent dire que c'est d'abord un neutralisateur.

L'engin est compact, fiable et très apprécié ; on en emploie des variantes dans plusieurs forces de police de l'espace atlano-cyldarin.

Kerbenathan : pistolet AMAG .20 + pistolet neutralisateur

PANZERFAUST ET PANZERSCHRECK

Ces deux créations européennes ont vu le jour pendant les dernières années de la Quatrième guerre mondiale – même si le principe de base était alors déjà connu depuis un siècle. Il fallait aux soldats une arme polyvalente, capable d'affronter aussi bien l'infanterie que les blindés.

Ainsi apparut d'abord le *panzerfaust*, un fusil d'assaut de type EIG-47 agrémenté d'un lanceur polyvalent 25 mm.

Le modèle fut rapidement optimisé, passant du stade « bricolage suspect » à celui de « monté d'usine ». Le concept fut remis au goût du jour en 2150, en remplaçant l'antique fusil d'assaut des *panzerschrecks* par un fusil automatique Torpedolaser et en dotant le lance-roquette d'un désignateur incorporé.

À l'heure actuelle, le *panzerfaust* est l'arme de base des troupes européennes, en alternance avec des fusils Torpedolaser automatiques, ainsi que de certaines forces de police d'élite. Le modèle *Europower* est un concept modulaire, avec un canon et une crosse démontables et plusieurs options intégrables. Les *panzerschrecks* équipent les troupes de choc.

Dans les deux cas, les deux systèmes d'arme sont alimentés séparément.

Panzerfaust (EIG-21 Europower) : fusil d'assaut EIG-47 (petit calibre) + lance-roquette d'assaut 25 mm

Panzerschreck (Hecklerwaffen Drachen) : fusil Torpedolaser automatique + fusil lance-roquette 25 mm + désignateur

Armes combinées	CT	FA	AV	Por.	Enc.	Prix	CLA	Mun.
Enforcer								
Pistolet laser	1	+5	0	25	P1	800	2	Ch. 2
Pistolet-mitrailleur petit calibre	A	+7	0	35				clip 30
Kerbenathan								
Pistolet AMAG .20	A	+7	0	50	P1	1'200	3	clip 30
Pistolet neutralisateur	1	+7	-	10				Ch. 2
Panzerfaust								
Fusil d'assaut petit calibre	A	+6	0	175	P2	1'000	3	clip 30
Lance-roquettes 25 mm d'assaut	1	sp.	sp.	sp.				1
Panzerschreck								
Torpedolaser automatique	A	+10	0	250	P2	7'500	3	clip 30
Fusil lance-roquettes 25 mm	1	sp.	sp.	sp.				clip 10
Fusil QR								
Fusil fulgurant	1	+11	0	250	P2	6'000	3	clip 30
Fusil neutralisateur	1	+8	-	250				Ch. 3
Welcomer Double Action								
CTR 25 mm SR	A	+12	1	600	P3	50'000	3	clip 100
Radiant H lourd	1	+16	2	800				Ch. 50
Peacemaker								
Fusil fulgurant automatique	A	+11	0	200	P3	30'000	4	clip 30
Fusil AMAG .80	1	+11	1	500				clip 20
Lance-grenade portable	A	sp.	sp.	150				clip 10
Angrist								
Fusil AMAG .20	A	+8	0	250	P2	25'000	3	clip 50
Automatique à photons	A	+13	0	250				Ch. 25

FUSIL QR

Arme de prédilection des troupes anti-émeutes de la police highlander, mais aussi souvent utilisé dans d'autres nations, le QR est l'assemblage d'un fusil neutralisateur et d'un fusil fulgurant. Très impressionnant à l'usage, il souffre d'une assez mauvaise réputation : dans les premiers modèles, les tirs de neutralisateurs provoquaient des dérèglements du calibre du fulgurant, d'où une fiabilité douteuse. Le défaut a été rapidement corrigé, mais beaucoup d'utilisateurs considèrent cette arme d'un œil soupçonneux.

Fusil QR : fusil fulgurant + fusil neutralisateur

WELCOMER DOUBLE ACTION

Le *Welcomer* est une arme de soutien highlander, conçue en 2205 autour d'un antique canon à tir rapide (CTR) sans recul. On y a ajouté une des premières versions de Radiant H, alors pas portable du tout. Le résultat est une arme habituellement montée en semi-portable ou en fixe sur véhicule. Elle équipe principalement les Forces spatiales d'élite de la Fédération et pas mal de vaisseaux, comme arme anti-abordage. Les pirates en herbe doivent donc s'attendre à la voir une fois ou l'autre de très (trop) près.

Les chargeurs de *Welcomer* incluent une batterie-laser pour le Radiant H. Ils coûtent la bagatelle de 600\$.

Welcomer Double Action : CTR SR 25 mm + Radiant H lourd.

THE PEACEMAKER (LE PACIFICATEUR)

Le *Peacemaker* est l'arme employée par les remarquables (et remarqués) soldats de la Force d'interposition du Cepmes. En effet, cette vénérable (et vénérée) institution a dû plus ou moins se dire : « Tant qu'à faire office de tampon dans des conflits, au moins confier aux soldats une arme balèze, histoire qu'ils fassent un maximum de trous et qu'on ne passe pas pour des mickeys ! ». Et donc passa commande auprès de plusieurs industries de l'armement de par la Sphère pour des propositions d'Arme absolue. Ce fut, on s'en doute, une boîte terrienne (Deathtoll Weapons America, pour ne pas la nommer) qui remporta le cocotier.

Composé d'un fusil *POWER.S.A.W Blast-Master* automatique, d'un fusil AMAG .80 et d'un lance-grenade portable (monté comme un lance-grenade d'assaut), plus une

lame/baïonnette (de la taille d'un fer de hache et munie d'un vibreur), le *Peacemaker*, monstre de 20 kilos, est une véritable terreur des champs de bataille. Ça tombe bien, parce que c'est exactement pour cela qu'il a été construit.

Le *Peacemaker* est une arme exclusivement réservée aux organismes dépendant du Cepmes (principalement la FI, mais le Corps des explorateurs et Interpol en ont aussi quelques exemplaires). Tous les exemplaires de *Peacemaker* sont numérotés en usine et recensés tous les six mois. Les munitions employées sont les mêmes que pour les diverses armes qui le composent.

Peacemaker : *POWER.S.A.W.* automatique + fusil AMAG .80 + lance-grenade portable + hache de bataille (+ **vibreur**) + viseur numérique holographique + système *Cat's Eyes*

ANGRIST

Les *Angristi* du Royaume d'Eokard sont les concurrents malheureux du *Peacemaker*. Conçus autour d'un AMAG .20 automatique et d'un automatique à photons, ils furent éliminés à cause de leur manque de force de frappe à courte et très courte portée, ainsi que parce qu'ils n'étaient pas assez terrifiants. Cela ne les empêcha pas de faire une belle carrière, puisqu'ils furent achetés en grosse quantité par les forces du royaume, qui cherchaient depuis longtemps à remplacer les antiquités dont ils se servaient jusqu'alors.

Outre les Gardes royaux et la Haute-chevalerie d'Eokard, l'*Angrist* équiperait aussi une partie des forces eyldarin. Les chargeurs sont les mêmes que ceux des armes de base.

Angrist : Fusil AMAG .20 + fusil automatique à photons + viseur numérique

SPÉCIALITÉS DE DERNIÈRE MINUTE

ARMES À CANON COURT

Plus adaptées au combat de rue qu'au tir en rase campagne, les armes à canon court sont plus conçues pour l'utilisation rapide et la légèreté que vers la précision. En général, d'ailleurs, on profite d'avoir la scie sous la main pour enlever une bonne partie de la crosse en même temps qu'on raccourcit le canon.

Seuls les fusils de tout poil (inclus automatiques, fusils d'assaut, fusils à pompe et *Winchesters*) peuvent être transformés en canon court. La firme 2030 de Copacabana s'est même faite une spécialité des fusils d'assaut à canon court.

Prix : -10%. Por. : -75%. Enc. P1

ARMES LÉGÈRES

Pour ceux qui ne veulent pas s'encombrer avec de gros engins, ou qui préfèrent toujours garder un ou plusieurs as dans leur manche, voici les **armes légères**, successeurs des *derringers* du passé. La plupart des pistolets peuvent être adaptés ainsi.

Munitions : -50% Por. : -75% Prix : -50%

ARMES DE HAUTE PRÉCISION

La plupart des armes peuvent être adaptées en version « haute précision » (à part les trucs spéciaux, genre *Winch* 2030 ou *STLG* ; on chuchote qu'il existerait aussi des armes pulsar de haute

précision, ce qui n'est fait pour rassurer personne). Une arme légère ne peut être faite en haute précision, et réciproquement.

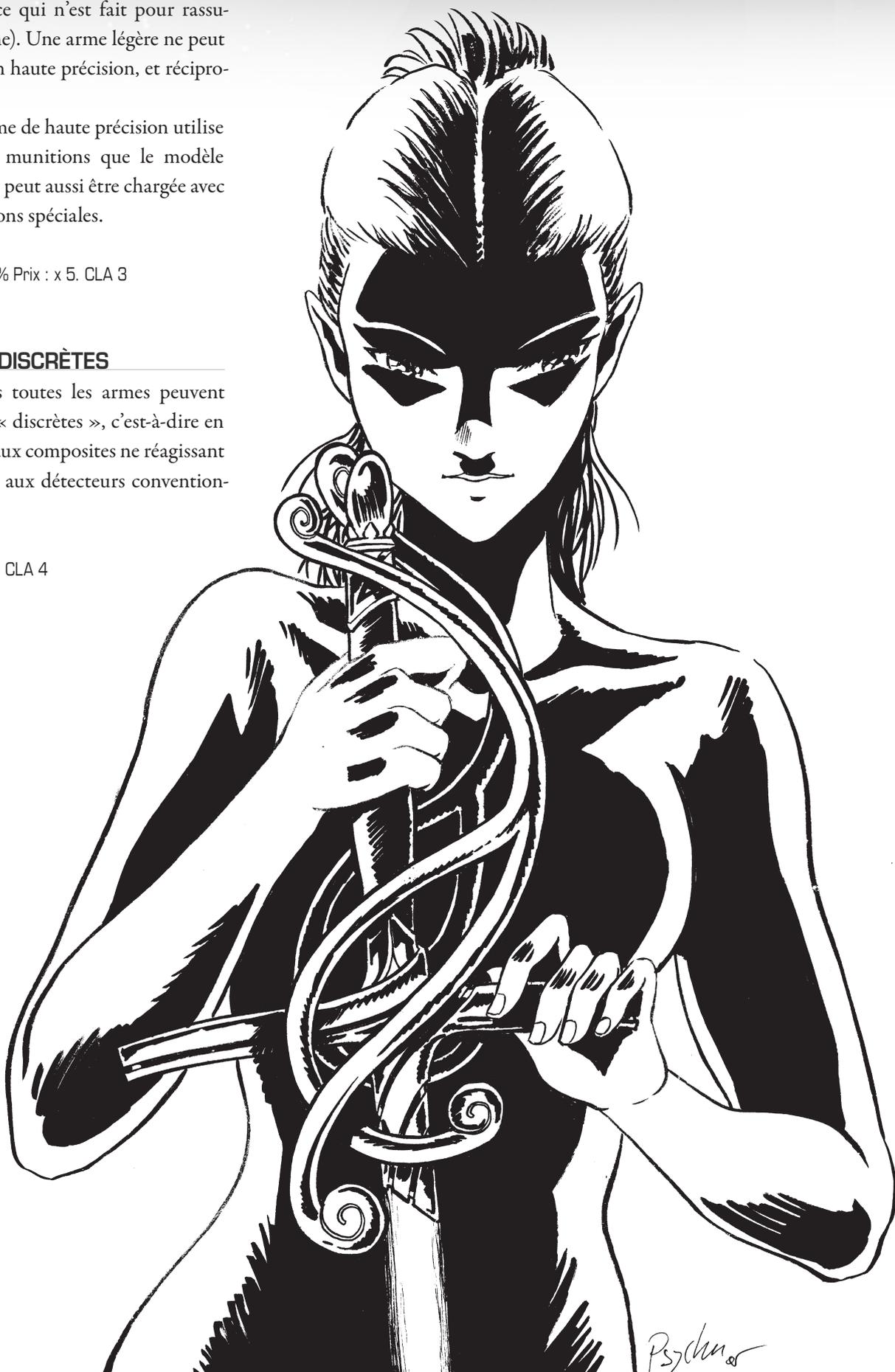
Une arme de haute précision utilise les mêmes munitions que le modèle standard et peut aussi être chargée avec des munitions spéciales.

Por. : +50% Prix : x 5. CLA 3

ARMES DISCRÈTES

À peu près toutes les armes peuvent être faites « discrètes », c'est-à-dire en des matériaux composites ne réagissant peu ou pas aux détecteurs conventionnels.

Prix : x 10. CLA 4



VÉHICULES

L'univers ayant une certaine tendance à la vastitude, les véhicules deviennent rapidement important pour aller d'un point à l'autre. D'où l'intérêt de savoir comment ça se goupille (et combien ça coûte).

Vous noterez que ces règles de création ont un format assez inhabituel et très synthétique. C'est fait pour : le but n'est pas de savoir combien d'obusiers anti-tout et de rayons décapeurs il y a dans une *Battlestar*, ni la quantité de mémoire vive dans la cuisine de bord, mais d'avoir une idée des compétences de combat des engins.

En résumé, ce ne sont pas des règles précises et le potentiel d'abus qu'elles contiennent me donne mal à la tête. Si vous les utilisez pour refaire l'assaut highlander sur Presidium ou la contre-offensive européenne de 2088 ou pour créer un *überdestroyer*, vous n'aurez que ce que vous méritez !

CATÉGORIE

La catégorie des véhicules est ici caractérisée par leur tonnage maximum : pas le poids à vide, mais le poids théorique à pleine charge. La formule est raisonnablement simple : la catégorie est la puissance de 10 du tonnage, moins un ; en d'autres termes, dans une catégorie donnée, le plus petit véhicule fait : $10^{(\text{catégorie} - 1)}$ tonnes.

Note : si l'on excepte un engin karlan légendaire, brièvement apparu pendant la Première guerre stellaire, le plus gros vaisseau jamais construit à ce jour est une *Battlestar*, l'*Elmaug*, de trois millions de tonnes ; elle a été partiellement détruite

à la fin de l'*Arlauriëntur* et son épave, toujours en orbite autour de Fantir, abrite un mémorial de la Guerre stellaire. Les plus gros vaisseaux encore (officiellement) en service font un million de tonnes ; ce sont pour la plupart des supercargos. Donc, il est peu probable d'avoir des véhicules de catégorie supérieure à 7.

POINTS DE STRUCTURE

Les Points de structure (PS) d'un véhicule dépendent du poids, dans une catégorie donnée : un véhicule de 5 tonnes (catégorie 1), a 5 PS, alors qu'un véhicule de 20'000 tonnes (catégorie 5) a 2 PS. Ça veut dire qu'un vaisseau d'un million de tonnes a, en théorie, 1 PS ; mais comme il est de catégorie 7, il va falloir aller le chercher !

La méthode mnémotechnique est donc, en prenant le tonnage :

nombre de chiffres du tonnage = catégorie
premier chiffre du tonnage = PS

TYPES DE VÉHICULES

On distingue trois types de véhicules : les **véhicules de surface**, **aériens** ou **spatiaux**. Chaque type a différents modes de propulsion, qui influent sur ses performances. Les performances sont uniquement indicatives ; elles n'ont que peu d'effets réels en jeu (i.e en combat).

La vitesse maximale (indiquée **Vmax**) est toujours indiquée en mètres par seconde (m/s) ; $1 \text{ m/s} = 3,6 \text{ km/h}$. L'autonomie est aussi multipliée par la **catégorie** du véhicule (ou par 0,5, dans le cas d'un véhicule de catégorie

0) ; ainsi, un bateau de catégorie 4 aura une autonomie de base de $(2000 \times 4) 8000 \text{ km}$.

Véhicules de surface

Par « véhicule de surface », on entend tout véhicule restant en contact avec le sol (ou l'eau, ce genre de chose) ou ne s'en éloignant pas de très loin (quelques mètres au plus). À part pour les bateaux ou les trains, il est rare qu'un véhicule de surface soit de catégorie supérieure à 3.

Roues : Contact direct avec le sol ; pas cher, mais sensible au terrain. Vmax : 50 m/s. Autonomie : 1000 km.

Bateau (à hélices) : Circulation sur l'eau. Vmax : 15 m/s. Autonomie : 2000 km.

Effet de sol : Système à coussin d'air, tout-terrain ; rustique et peu discret, mais pas très cher. Vmax : 50 m/s. Autonomie : 1000 km.

Antigrav basse altitude (VAB) : Système antigravité de faible puissance ; efficace mais un peu cher. Vmax : 75 m/s. Autonomie : 500 km.

Véhicules aériens

Dans la catégorie des véhicules aériens entre en fait un peu tout ce qui vole en atmosphère.

Hélice : Vol rustique ; peu puissant. Vmax : 50 m/s. Autonomie : 2000 km.

Antigrav haute altitude (VAH) : Maniable et silencieux, décolle et atterrit verticalement ; pas spécialement rapide, très cher. Vmax : 100 m/s. Autonomie : 1000 km.

Jet : Vol ; beaucoup de puissance, peu d'autonomie. Peu discret. Vmax : 200 m/s. Autonomie : 2000 km.

Hyperjet (ou Orbital) : Comme au-dessus, mais avec des propulseurs beaucoup plus puissants. Vmax : 1000 m/s. Autonomie : 2000 km.

Vaisseaux spatiaux

Les engins spatiaux sont eux prévus pour aller dans l'espace.

Propulseur spatial : Gros moteurs pour usage spatial. Vmax : 10'000 km/s, mais bon... Autonomie : 0.1 AL.

Hyperpropulsion : Capacité à voyager dans l'hyperespace. Vmax : 1 AL/jour. Autonomie : 25 AL.

par exemple) coûte une option, un véhicule prévu pour un **milieu hostile** (espace, fonds marins) deux options ; enfin, un véhicule prévu pour des **milieux extrêmes** (très grandes profondeurs, hyperespace) coûte trois options.

Équipage

Les membres d'équipage d'un véhicule ont leur place de travail et des quartiers d'habitations (si nécessaire) inclus dans le prix de base du véhicule. La taille de l'équipage et la présence ou non de quartiers d'habitation dépend du type de véhicule et de son autonomie (voir table ci-dessous).

Piloter en équipage minimum implique un malus de 5 à toutes les actions avec le véhicule (pilotage, combat ou autre).

Automatisation : permet de piloter sans malus un véhicule avec un équipage minimum ; une option.

Sans pilote : le véhicule est entièrement automatisé (avec aucun équipage) ; trois options, plus le prix d'un agent informatique (ou de plusieurs ; cf. **Équipement**). Un véhicule automatisé peut aussi être télécommandé, dans lequel cas tous les jets se font à -5.

Cargo/Passagers

À la base, 80% du tonnage est considéré comme du volume utile. On peut donc l'utiliser, à la base, pour transporter de la cargaison ou des passagers (que les capitaines de vaisseaux désignent parfois sous le nom de « cargaison remuante »). Aménager l'espace utile pour transporter de la cargaison simple ne coûte rien. Pour les passagers, c'est plus compliqué (c'est fragile, ces petites bêtes).

On peut aussi décider de réduire l'espace utile pour faciliter l'installation d'options (cf. **Options globales** plus loin).

CONSTRUCTION

La construction d'un véhicule se fait en deux parties : son châssis et sa propulsion. À chaque étape, on a la possibilité d'ajouter des options ; chaque option rajoutée double le prix de l'étape. Il existe aussi des options globales, qui influent sur le prix combiné de l'ensemble ; vous avez intérêt à réviser vos puissances de deux, les informaticiens ! Si on arrive à un nombre négatif d'option, on divise le prix par deux par option négative : une option négative, prix divisé par deux ; deux options négatives, prix divisé par quatre, etc.

On ne va pas trop détailler les différents points techniques ; ainsi, pour les « petits » véhicules, on peut causer de vitesse maximum, mais, assez rapidement, on n'est plus dans le même monde, surtout quand on commence à causer de vaisseaux spatiaux. Dans les faits, ce n'est donc pas très important. Et puis, ça m'évitera de dire trop de bêtises.

À moins que ce ne soit précisé, les options sont exclusives. On ne peut pas, par exemple, prendre deux options de blindages distinctes ; c'est l'une ou l'autre.

-3	0.125
-2.....	0.25
-1.....	0.5
0.....	1
1.....	2
2.....	4
3.....	8
4.....	16
5.....	32
6.....	64
7.....	128
8.....	256
9.....	512
10.....	1024

CHÂSSIS

Le châssis d'un véhicule est en quelque sorte sa structure : il détermine son poids maximum, en tonnes. Ainsi, on parle d'un châssis de cinq tonnes (pour un petit camion) ou de 100'000 tonnes (le croiseur lourd pour adultes). À ce châssis, on adjoint le type de véhicule : de surface, aérien ou spatial ; ce type déterminera plus tard le modèle de propulsion disponible.

À la base, un châssis coûte **1000\$ x tonnage** ; ainsi, un véhicule de 20 tonnes coûte 1000 x 20 = 20'000\$.

Environnement

Un véhicule **pressurisé** (capable d'aller dans la stratosphère ou sous l'eau,

LA RÈGLE DE DEUX

La plupart des règles de ce chapitre se basent sur les puissances de 2. Voici un petit récapitulatif des puissances, positives et négatives, de 2 :

ÉQUIPAGE

L'astérisque indique qu'il y a des quartiers d'habitation si le véhicule a au moins option d'autonomie supérieure.

Type de véhicule	Équipage minimum	Équipage standard	Quartiers d'habitation
Véhicule de surface, catégorie 0-1	1	1	non
Véhicule de surface, catégorie 2+	1	2	oui*
Véhicule aérien, catégorie 0-1	1	1	non
Véhicule aérien, catégorie 2-3	1	2	oui*
Véhicule aérien, catégorie 4+	2	1+catégorie	oui*
Véhicule spatial, catégorie 0-2	1	1+catégorie	oui*
Véhicule spatial, catégorie 3-4	2	catégorie x 2	oui
Véhicule spatial, catégorie 5+	3	catégorie x 5	oui

Aménagements spartiates : un simple siège, de confort équivalent à celui d'une voiture de tourisme. 150 kg et 250\$ par personne.

Aménagements longue distance : sièges inclinables, plateau-repas et toilettes, équivalent à un avion long courrier ou à un train. 250 kg et 1000\$ par personne.

Cabine simple : couchette avec douche, éventuellement avec une cantine de bord. 1 t et 5000\$ par personne.

Cabine long cours : pour des trajets de l'ordre du mois, équivalent au confort d'un paquebot. 5 t et 20'000\$ par personne.

Des aménagements passagers de luxe peuvent bien évidemment multiplier le prix et le poids par un facteur 2 (classe), 5 (luxe), 10 (grand luxe) ou plus, suivant la folie des grandeurs du commanditaire. On peut aussi mélanger différents styles d'aménagements passagers dans un même véhicule.

Maniabilité

En cas de manœuvre d'évitement (cf. **Combat véhiculaire**) d'un adversaire, un véhicule avec une meilleure maniabilité peut annuler le bonus à la CD. De plus, la maniabilité compte comme une spécialisation pour annuler un (ou deux, en extrême) malus de pilotage pour une manœuvre difficile.

Les véhicules antigravité (VAB et VAH) sont considérés comme ayant une option de maniabilité gratuite.

Gros veau : le véhicule se comporte comme une baleine échouée : il ne peut pas faire de manœuvres d'évitement et a un malus à toutes les manœuvres difficiles ; une option de moins.

Maniabilité supérieure : une option.

Maniabilité extrême : deux options.

Blindage

Capacité défensive du véhicule ; inclut les blindages, champs de forces et autres dispositifs actifs et passifs.

Fragile : la catégorie défensive (CatD) est diminuée de 1 (minimum : 0) ; une option de moins.

Blindage défensif : double les PS ; une option.

Blindage de guerre : augmente la CatD de un ; deux options.

Blindage lourd : double les PS et augmente la CatD de un ; quatre options.

Armement

Capacité offensive du véhicule ; inclut les différents dispositifs d'armement, sans forcément rentrer dans le détail.

Armement défensif : donne au véhicule une catégorie offensive (CatO) inférieure de 1 à sa catégorie ; une option.

Armement de guerre : donne une CatO équivalente à la catégorie du véhicule ; trois options.

Armement lourd : donne une CatO supérieure de un à la catégorie du véhicule ; cinq options.

Armement à un coup : donne une seule attaque avec une CatO supérieure de 1 (une option) ou de 2 (trois options). Combinable avec une des autres options d'armement.

Senseurs

Capacité de détection du véhicule ; inclut toute la panoplie de radars et de détecteurs divers et variés. Il faut un niveau équivalent de senseurs pour repérer un véhicule furtif (q.v).

Senseurs performants : une option.

Senseurs longue distance : deux options.

PROPULSION

Le prix de base de la propulsion dépend de la catégorie du véhicule.

La propulsion coûte **5000\$ x tonnage**

À LA REMORQUE...

Il est possible de créer des véhicules sans propulsion, destinés à être remorqués par des engins dotés d'options de traction (q.v) : remorques de poids lourds, barges maritimes ou stellaires, etc.

Véhicules de surface

Roues, propulsion à hélice (bateaux) : la base ; pas d'option.

Effet de sol : une option.

VAB : deux options.

Véhicules aériens

Hélice : la base ; pas d'options.

Jet : une option.

Orbital : deux options.

VAH : trois options.

Véhicules spatiaux

Propulseur spatial : pas d'options.

Hyperpropulsion : une option

Divers

Propulsions multiples : +1 option par mode de propulsion supplémentaire, par rapport au plus cher.

Décollage vertical (pour véhicules aériens, sauf VAH) ; **véhicule tout-terrain** (roues) ; **sous-marin** (bateaux) : +1 option.

Limité : ne peut se déplacer que sur un type bien précis de terrain ou dans des conditions données (rail, voile, etc.) : -1 option.

Performances

Chaque option influe sur la vitesse et l'accélération. En cas de tentative de fuite (cf. **Combats**), un véhicule avec une meilleure Vmax aura le dessus.

Lent : Vmax x 0.5 ; une option en moins.

Performances supérieures : Vmax x2 ; une option.

Performances extrêmes : Vmax x4 (vaisseau spatial : Vmax x3) ; deux options.

Autonomie

Comme son nom l'indique, augmente l'autonomie du véhicule, soit par une plus grande réserve de carburant, soit par un système de propulsion plus efficace (ou les deux).

Gourmand : autonomie divisée de moitié ; une option en moins.

Autonomie supérieure : chaque option double l'autonomie.

Traction

Un véhicule est capable de tirer son propre tonnage, avec des performances réduites de moitié ; une option de traction permet d'augmenter cette capacité.

Tracteur : peut tirer jusqu'à trois fois son propre tonnage (une fois sans perte de performance) ; une option.

Remorqueur : peut tirer jusqu'à dix fois son propre tonnage (deux fois son propre tonnage sans perte de performances) ; deux options.

ENTRÉE ATMOSPHÉRIQUE (SENS UNIQUE)

Pour avoir un vaisseau spatial capable de se poser sur une planète, il faut prendre l'option **propulsions multiples** avec **orbital** ou **VAH**. Oui, ça fait très cher...

OPTIONS GLOBALES

Ce sont des options générales, qui influent sur le prix total du véhicule.

Style

Carrosserie stylée, grande marque, super-tuning et autocollant GTI : le truc qui jette, quoi ; peut agir comme l'avantage apparence supérieure, respectivement apparence extrême (cf. **Création de personnages**), pour un jet d'interaction sociale.

L'option de style se distingue des options de luxe des aménagements passagers en ce qu'elle concerne uniquement l'apparence du véhicule ; en général, c'est aussi quelque chose lié à une culture (cf. **Systèmes de jeu**).

Classe : une option.

Luxe : deux options.

Furtivité

Plus un véhicule est furtif, plus il sera difficile à repérer par des senseurs conventionnels – voire en visuel ; cf. senseurs, plus haut. Accessoirement, on peut aussi dire qu'un véhicule discret ou furtif apparaît sur des senseurs comme étant une, respectivement deux

catégories plus petit qu'il ne l'est normalement.

Véhicule discret : une option.

Véhicule furtif : deux options.

Aménagement

Comme précisé dans la section sur le cargo, un véhicule a normalement 80% de son tonnage en espace utile. Mais on peut rogner sur cet espace utile pour installer plus d'équipements. Il existe quatre niveaux d'encombrement :

Encombré : l'espace utile est de 50% du tonnage total. Une option globale de moins.

Très encombré : l'espace utile est de 25% du tonnage total. Deux options globales de moins.

Gravement encombré : l'espace utile est de 10% du tonnage total. Trois options globales de moins.

Plein comme un œuf : l'espace utile est de 1% du tonnage total. Quatre options globales de moins.

PARTICULARISMES LOCAUX

Pour ceux qui veulent et/ou peuvent se déplacer, on peut trouver mieux pour moins cher.

Eyldar : antigrav moins cher (une option de moins)

Karlan : hyperpropulsion moins chère (une option de moins)

Soviets : blindage moins cher (une option de moins)

Américains : armement moins cher (une option de moins)

FACTURE DE GARAGISTE

Le calcul du prix tel quel vaut pour un modèle sorti d'usine, construit en grande série, avec donc de sérieuses économies d'échelle. Un véhicule unique, construit

selon les désirs du commanditaire et incluant les coûts de recherche et de développement en plus de ceux de production, coûte d'une à trois options globales supplémentaires.

- **Variante** : le véhicule est un dérivé d'un modèle commercial ; une option globale.
- **Commande spéciale** : le véhicule a été construit sur la base de pièces existantes ; deux options globales.

- **Unique** : non seulement le véhicule n'a pas d'égal, mais une bonne partie de ses pièces ont dû être conçues spécifiquement ; trois options.
- **Occasion pourrie** (en anglais : *lemon*) ou **prototype** : tombe souvent en panne ; sur un d20 : 1-10 rien, 11-19 : une option en rade, 20 : deux options en rade et on relance. Une option globale de moins.

Propulsion : à roues

Options de propulsion (0) : -

Équipage : 1. **Passagers** : 4 (aménagements spartiates). **Cargo** : 0.2 t

Vmax : 50 m/s. **autonomie** : 1000 km

Catégorie : 1 (0*/1). **Ps** : 1.

Prix : 7000\$

Coupé frime

Type : de surface.

Catégorie : 1. **Tonnage** : 1 t

Aménagement : encombré

Options de châssis (1) : maniabilité supérieure (1)

Propulsion : à roues

Options de propulsion (1) : performances supérieures (1)

Équipage : 1. **Passagers** : 2 (aménagements spartiates). **Cargo** : 0.1 t

Options globales (1) : classe (1).

Vmax : 100 m/s. **autonomie** : 1000 km

Catégorie : 1 (0*/1). **Ps** : 1.

Prix : 12'500\$

Voiture de police

Type : de surface.

Catégorie : 1. **Tonnage** : 1 t

Aménagement : normal.

Options de châssis (2) : maniabilité supérieure (1), blindage défensif (1)

Propulsion : à roues

Options de propulsion (2) : tout-terrain (1), performances supérieures (1)

Équipage : 1. **Passagers** : 4 (aménagements spartiates). **Cargo** : 0.2 t

Vmax : 100 m/s. **autonomie** : 1000 km

Catégorie : 1 (0*/1). **Ps** : 2.

Prix : 25'000\$

Voiture de V-duelling

Type : de surface.

Catégorie : 1. **Tonnage** : 1 t

Aménagement : très encombré.

EXEMPLES

Quelques modèles de véhicules courants et génériques, en usage dans la Sphère.

MOTO

Un motorcycle commun, modérément sportif ; l'équivalent d'une 250 cm³ contemporaine.

Type : de surface.

Catégorie : 0. **Tonnage** : 0.2 t

Aménagement : normal

Options de châssis (0) : -

Propulsion : à roues

Options de propulsion (0) : -

Équipage : 1. **Passagers** : -. **Cargo** : 0.16 t

Vmax : 50 m/s. **autonomie** : 1000 km

Catégorie : 0 (-1*/0). **Ps** : 2.

Prix : 1200\$

Variante sportive

Type : de surface.

Catégorie : 0. **Tonnage** : 0.2 t

Aménagement : normal

Options de châssis (1) : maniabilité supérieure (1)

Propulsion : à roues

Options de propulsion (1) : performances supérieures (1)

Équipage : 1. **Passagers** : -. **Cargo** : 0.16 t

Vmax : 100 m/s. **autonomie** : 1000 km

Catégorie : 0 (-1*/0). **Ps** : 2.

Prix : 2400\$

Variante gravbike

Type : de surface.

Catégorie : 0. **Tonnage** : 0.2 t

Aménagement : normal

Options de châssis (1) : maniabilité supérieure (1)

Propulsion : VAB

Options de propulsion (3) : performances supérieures (1)

Équipage : 1. **Passagers** : -. **Cargo** : 0.16 t

Vmax : 150 m/s. **autonomie** : 500 km

Catégorie : 0 (-1*/0). **Ps** : 2.

Prix : 8400\$

VOITURE

La petite voiture citadine européenne classique, celle qui encombre les périphériques et qui énerve les conducteurs sportifs sur l'autoroute.

Type : de surface.

Catégorie : 1. **Tonnage** : 1 t

Aménagement : normal

Options de châssis (0) : -

Options de châssis (5) : maniabilité supérieure (1), blindage défensif (1), armement de guerre (3)

Propulsion : à roues

Options de propulsion (1) : performances supérieures équipage : 1. **Passagers** : -

Cargo : 0.2 t

Vmax : 100 m/s. **autonomie** : 1000 km

Catégorie : 1 (1/1). **Ps** : 2.

Prix : 10'500\$

CAMION

Un véhicule de transport routier de 20 tonnes.

Type : de surface.

Catégorie : 2. **Tonnage** : 20 t

Aménagement : normal.

Options de châssis (0) : -

Propulsion : à roues

Options de propulsion (-1) : lent (-1)

Équipage : 1. **Passagers** : 2 (aménagements spartiates). **Cargo** : 15.7 t

Vmax : 25 m/s. **autonomie** : 1000 km

Catégorie : 2 (1*/2). **Ps** : 2.

Prix : 70'500\$

Hovertruck

Type : de surface.

Catégorie : 2. **Tonnage** : 20 t

Aménagement : normal.

Options de châssis (0) : -

Propulsion : à effet de sol

Options de propulsion (0) : à effet de sol (1), lent (-1)

Équipage : 1. **Passagers** : 2 (aménagements spartiates). **Cargo** : 15.7 t

Vmax : 25 m/s. **autonomie** : 1000 km

Catégorie : 2 (1*/2). **Ps** : 2.

Prix : 120'500\$

Camion militaire

Type : de surface.

Catégorie : 2. **Tonnage** : 20 t

Aménagement : normal.

Options de châssis (1) : blindage défensif (1) **Propulsion** : à roues

Options de propulsion (0) : tout-terrain (1), lent (-1)

Équipage : 1. **Passagers** : 2 (aménagements spartiates). **Cargo** : 15.7 t

Vmax : 25 m/s. **autonomie** : 1000 km

Catégorie : 2 (1*/2). **Ps** : 4.

Prix : 140'500\$

Tracteur de semi-remorque

Type : de surface.

Catégorie : 2. **Tonnage** : 20 t

Aménagement : encombré.

Options de châssis (0) : -

Propulsion : à roues

Options de propulsion (1) : lent (-1), tracteur (1), autonomie supérieure (1)

Équipage : 1. **Passagers** : 2 (aménagements spartiates). **Cargo** : 7.7 t

Vmax : 25 m/s. **autonomie** : 2000 km

Catégorie : 2 (1*/2). **Ps** : 2.

Prix : 110'250\$

CHAR LOURD

Un véhicule blindé de combat, version lourd et qui tape fort. Un truc à mettre en première ligne.

Type : de surface.

Catégorie : 3. **Tonnage** : 100 t

Aménagement : plein comme un œuf.

Options de châssis (9) : blindage lourd (4), armement lourd (5)

Propulsion : à roues

Options de propulsion (-1) : lent (-1), gourmand (-1), tout-terrain (1)

Équipage : 2. **Passagers** : -. **Cargo** : 1 t

Vmax : 25 m/s. **autonomie** : 500 km

Catégorie : 3 (4/4). **Ps** : 2.

Prix : 3'215'625\$

INTERCEPTEUR SPATIAL

Souvent monoplace, il est conçu pour des missions de reconnaissance et d'attaque, opérant à l'intérieur des limites de détection de ses vaisseaux de soutien.

Type : spatial.

Catégorie : 2. **Tonnage** : 50 t

Aménagement : plein comme un œuf.

Options de châssis (8) : environnement hostile (2), blindage défensif (1), armement de guerre (3), maniabilité supérieure (1), senseurs performants (1)

Propulsion : spatiale.

Options de propulsion (3) : performances extrêmes (2)

Équipage : 1 + automatisation. **Passagers** : -. **Cargo** : 0.5 t

Vmax : 30'000 km/s. **autonomie** : 0.1 AL

Catégorie : 2 (2/2). **Ps** : 10.

Prix : 925'000\$

NAVETTE-CARGO INTERPLANÉTAIRE

Petit engin sans capacité hyperspatiale, typiquement un caboteur à l'intérieur d'un système stellaire ou une navette orbitale pour passagers.

Type : spatial.

Catégorie : 3. **Tonnage** : 500 t

Aménagement : normal.

Options de châssis (1) : environnement hostile (2), fragile (-1)

Propulsion : spatiale.

Options de propulsion (2) : propulsion orbitale (3), lent (-1)

Équipage : 6. **Passagers** : 200 (longue distance). **Cargo** : 350 t

Vmax : 5'000 km/s. **autonomie** : 0.1 AL

Catégorie : 3 (2*/2). **Ps** : 5.

Prix : 11.2 millions de \$

Destroyer hyperspatial

Type : spatial.

Catégorie : 3. **Tonnage :** 500 t
Aménagement : plein comme un œuf.
Options de châssis (9) : environnement extrême (3), blindage de guerre (2), armement de guerre (3), senseurs performants (1)
Propulsion : spatiale et hyperspatiale
Options de propulsion (5) : hyperpropulsion (1), propulsion orbitale (3), performances supérieures (1)
Équipage : 6. **Passagers :** -. **Cargo :** 5 t
Vmax : 20'000 km/s ou 2 AL/jour. **autonomie :** 25 AL
Catégorie : 3 (3/4). **Ps :** 5.
Prix : 21 millions de \$

CARGO INTERSTELLAIRE

Un transporteur léger, selon les standards de la Sphère, plutôt spécialisé dans les transports à courte distance.

Type : spatial.
Catégorie : 5. **Tonnage :** 20'000 t
Aménagement : normal.
Options de châssis (2) : environnement extrême (3), fragile (-1)
Propulsion : spatiale et hyperspatiale
Options de propulsion (1) : hyperpropulsion (2), lent (-1)
Équipage : 25. **Passagers :** -. **Cargo :** 16'000 t
Vmax : 5'000 km/s ou 0.5 AL/jour. **autonomie :** 25 AL
Catégorie : 5 (4*/4). **Ps :** 2.
Prix : 280 millions de \$

Cargo-courrier pour missions à risque

Type : spatial.
Catégorie : 5. **Tonnage :** 20'000 t
Aménagement : encombré.
 options de châssis (277) : environnement extrême (3), blindage défensif (1), armement défensif (1)
Propulsion : spatiale et hyperspatiale

Options de propulsion (4) : hyperpropulsion (2), performances supérieures (1), autonomie supérieure (1)
Équipage : 25. **Passagers :** -. **Cargo :** 10'000 t
Vmax : 20'000 km/s ou 2 AL/jour. **autonomie :** 50 AL
Catégorie : 5 (4/5). **Ps :** 4.
Prix : 1.12 milliards de \$

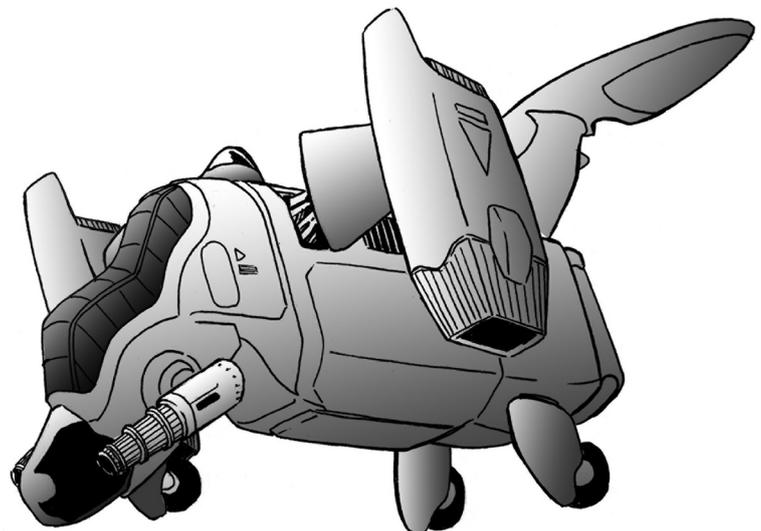
SUPERCARGO

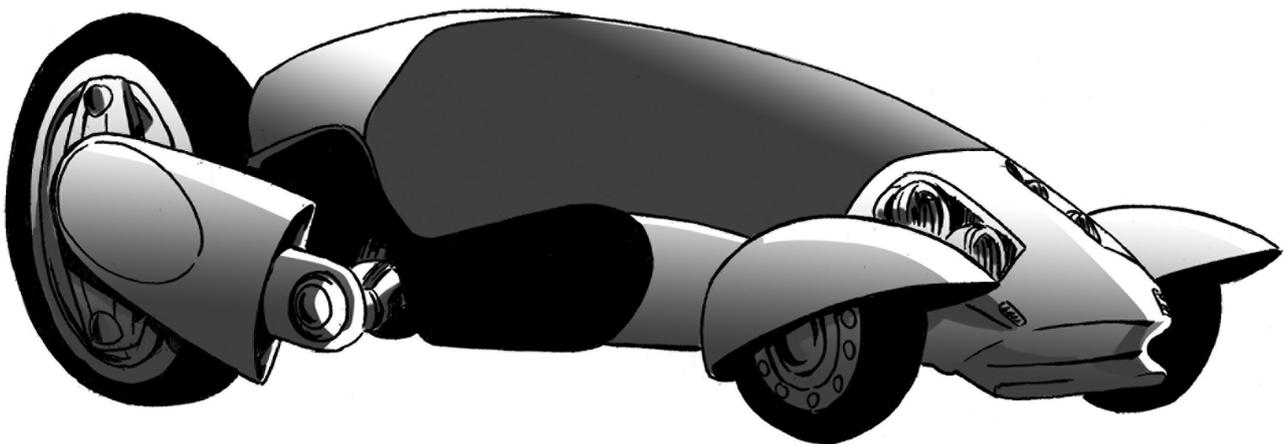
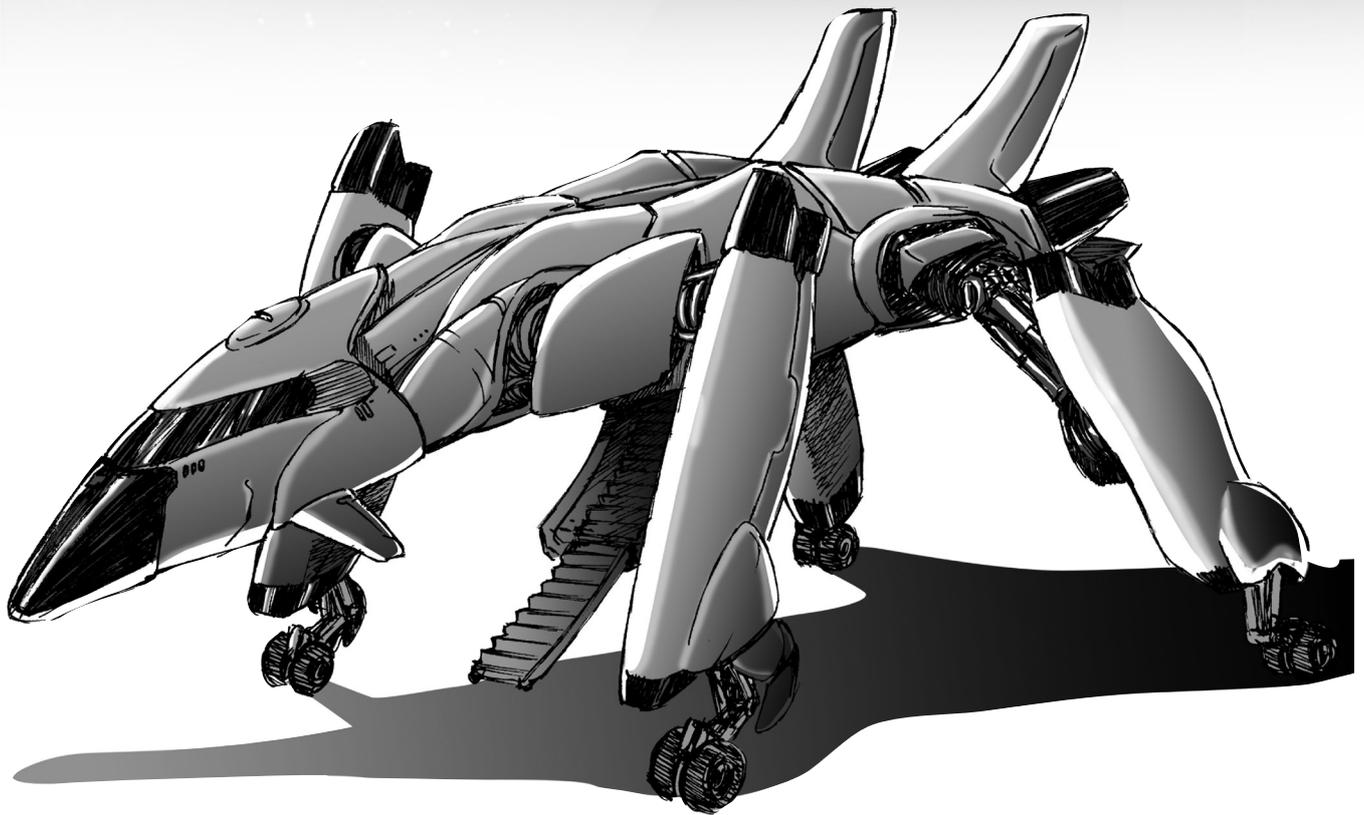
Vaisseau de transport super-lourd, pour le long cours. Avec son million de tonnes, c'est le plus gros modèle de vaisseau civil existant.

Type : spatial.
Catégorie : 7. **Tonnage :** 1'000'000 t
Aménagement : normal.
Options de châssis (1) : environnement extrême (3), fragile (-1), gros veau (-1)
Propulsion : spatiale et hyperspatiale
Options de propulsion (1) : hyperpropulsion (2), lent (-1)
Équipage : 35. **Passagers :** -. **Cargo :** 800'000 t
Vmax : 5'000 km/s ou 0.5 AL/jour. **autonomie :** 25 AL
Catégorie : 7 (6*/6). **Ps :** 1.
Prix : 12 milliards de \$

Variante paquebot

Type : spatial.
Catégorie : 7. **Tonnage :** 1'000'000 t
Aménagement : encombré.
Options de châssis (2) : environnement extrême (3), gros veau (-1)
Propulsion : spatiale et hyperspatiale
Options de propulsion (1) : hyperpropulsion (2), lent (-1)
Équipage : 35. **Passagers :** 1000 (long cours, grand luxe) + 1000 (long cours, luxe) + 3000 (long cours). **Cargo :** 375'000 t
Vmax : 5'000 km/s ou 0.5 AL/jour. **autonomie :** 25 AL
Catégorie : 7 (6*/7). **Ps :** 1.
Prix : 7.18 milliards de \$





À COMMENT JOUER TIGRES VOLANTS ?

Ce n'est pas tout ça d'acheter ce livre (c'est déjà pas mal) et de le lire (bel exploit !) : si vous ne voulez pas jouer dans cet univers, ça ne va pas servir à

grand-chose (autant dire que je n'ai aucune illusion sur les perspectives de Gloire et Fortune – surtout Fortune – dans le jeu de rôle).

Il y a enfin un univers qui refuse de se prendre au sérieux. Ce n'est évidemment pas impossible, ni même interdit, de jouer une campagne « sérieuse » de Tigres Volants, seulement je ne compte pas vous rendre la tâche facile. D'un autre côté, ce n'est pas du Tex Avery non plus : il y a des guerres, des catastrophes, des gens meurent et les héros se cognent aussi le petit orteil contre le coin de la porte en se levant pour aller faire pipi à trois heures du matin. C'est de l'humour décalé ; le terme est à la mode, profitez-en : pour une fois que quelque chose est à la mode dans Tigres Volants !

LES DÉFIS

(OU, SUR QUOI ON TAPE, ET POURQUOI)

Comme déjà mentionné en prologue, il n'y a, dans l'univers de Tigres Volants, ni Grand Méchant™, ni de trame historique fixée. Dans la grande tradition du néolibéralisme ambiant, l'univers de Tigres Volants est flexible. On peut donc en abuser sans vergogne, l'achat de cet ouvrage vous en donne le droit absolu et inaliénable ; il vous donne aussi le droit de créer un Grand Méchant, un Destin Inflexible et envoyer paître les institutions de Bretton Woods.

ne peut prétendre avoir la moindre chance d'écraser l'autre et, lentement, elles s'influencent mutuellement. On pourrait rajouter les Siyani, mais leur culture est réellement extra-terrestre, avec des concepts très difficiles à appréhender pour les antropomorphes.

Il y a aussi la technologie, qui reste fortement subordonnée à la culture. Point de progrès débridé : il faut un certain temps à la populace pour s'adapter aux évolutions technologiques. De plus, certains modèles de construction, théoriquement obsolètes, sont encore présents au côté de systèmes modernes. La technologie soviétique – lourde, lente et indestructible – a encore de beaux jours devant elle.

L'important, c'est la personne ; idéalement, les personnages devraient être au centre de l'action, pas leurs gadgets. Pour prendre une analogie cinématographique, le gadget, la technologie, le superpouvoir qui te tue trois fois avant que tu meures, c'est un accessoire. À l'écran, ça a l'air cool, mais les accessoires ne sont pas au générique (à part si c'est le titre du film, dans lequel cas il y a de fortes chances que ce soit un navet) – les héros, si !

DE L'USAGE DES STÉRÉOTYPES

Cet ouvrage est truffé de stéréotypes : les Highlanders sont des fachos, les Copacajuns des glandeurs, les Eyldar spécialistes des Choses Que La Morale Réprouve. Bon. C'est pour faire exemple, pour simplifier. Dans la Vraie Vie™, les choses se passent un peu différemment : on peut très bien avoir des Highlanders ouverts et réfractaires à l'ordre, des hommes d'affaire dynamiques originaires de Copacabana et des Eyldar qui ne s'intéressent pas au sexe (au dernier recensement, ils étaient trois).

Donc, les stéréotypes, c'est bien pour faire des livres plus courts (Tigres Volants, version non expurgée : 750 pages, en caractères taille quatre !), mais pas terrible, ludiquement parlant.

LES BASES DE TIGRES VOLANTS

On peut donc faire n'importe quoi ; on n'est pas non plus obligé de faire n'importe quoi. Si on veut rester plus ou moins fidèle à « l'esprit Tigres Volants » (bientôt disponible en eau de toilette), il faut garder en mémoire quelques bases.

La première, c'est la tension plus ou moins forte entre les deux « cultures dominantes » de la Sphère : la civilisation atlano-eyldarin et les Terriens. Elles sont différentes, mais se retrouvent sur pas mal de points ; aucune

Les gens sont des petites choses compliquées, sachez en profiter pour faire des histoires intéressantes.

RÉALISME ET SPECTACLE

On peut choisir de jouer les combats à Tigres Volants de deux manières : de façon réaliste ou en privilégiant le spectacle. Bon, d'une part l'option « réaliste » ne l'est pas tant que ça, et elle n'empêche pas non plus le spectacle. Fondamentalement, la différence est dans le style.

La plupart des jeux de rôle – à part les plus spécialisés – essayent de trouver au niveau des règles un compromis entre réalisme et jouabilité, ce qui influe aussi pas mal sur la façon de jouer (personne ne va faire son Chow Yun-Fat si son perso peut se faire flinguer d'une simple balle). Tigres Volants n'échappe pas à cette règle : les combats font mal, mais à part en mangeant un obus antichar en pleine face, un personnage moyen a peu de chance de se faire abattre d'un seul coup.

Cela dit, si on souhaite se lancer dans un style plus proche du cinéma d'action, on peut aussi. Il suffit par exemple de partir sur un niveau de création de personnage plus élevé, pousser un peu le FV (par exemple au double ou au triple de la CO) et se servir des règles sur les sbires. À partir de là, le déhemme prévoit une adversité com-

posée principalement de sbires raisonnablement inoffensifs mais très impressionnants (en nombre), de lieutenants moyennement puissants et d'un boss de fin de niveau, équivalent en force à un des personnages.

SPECTACULAIRE !

Avec une option de jeu « cinématique » (= inspirée du cinéma d'action), un principe qui vaut la peine d'être considéré pour les combats est la « règle de l'effet ». En d'autres termes, ce n'est pas forcément ce qu'on fait qui influe sur la difficulté, mais le résultat final.

Vu sous cet angle, il n'y a pas de différence entre « je dégaine et je tire sur le sbire » et « je saute de ma chaise en prenant appui d'une main sur la table et en sortant mon arme de l'autre, puis je glisse sur la table en tirant sur le sbire » – sauf que la scène est plus spectaculaire dans le second cas (ralentis et effets *Matrix* optionnels).

Si on se sent vraiment une âme simulationniste, on peut admettre qu'un mouvement spectaculaire et acrobatique implique un malus de 5 à l'attaque en cours, 10 s'il s'agit d'un défi aux lois de la physique (quoi qu'avec les horizons de Tzegorine, on ne sait jamais). Ce qui signifie qu'une spécialisation en « spectaculaire » annule un malus de base ; ensuite, il n'y a qu'à dire que tout personnage a automatiquement cette spécialisation.

programmes prouvent jour après jour cet adage. De la baston ou des choses plus calmes. Du grégaire ou du nomade. De l'urbain ou du rural. Du local ou de l'exotique. En général, plus on mélange, mieux c'est.

PRINCIPES DE BASE

Histoire de ne pas frustrer les joueurs, il faut poser quelques principes. Premièrement, il faut que les choses bougent ; il n'est pas forcément nécessaire de faire sauter une planète majeure par épisode (on peut, mais ça va lasser, et on va rapidement être à court), mais il faut garder les joueurs sur le qui-vive.

Deuxièmement, il est préférable que les personnages aient une certaine autonomie d'action ; s'ils appartiennent à une organisation donnée, il vaut mieux que leurs supérieurs soient compréhensifs ou, mieux encore, qu'ils soient affectés à une section avec un stock important de « cartes blanches » – tout au moins dans un premier temps.

Troisièmement, il faut que les personnages aient l'impression de pouvoir faire quelque chose. C'est le sempiternel problème des « niveaux de puissance » : si l'adversité est trop balèze, les joueurs vont être frustrés, mais si elle est trop faible, personne ne va s'amuser (ébouillanter les fourmilières, ça va un moment). Je vous rassure : même moi je me bourre sur ce coup-là.

Quatrièmement, réservez des plages pour faire du développement de personnage. Ça veut dire laisser du temps aux joueurs pour faire de leurs persos quelque chose de plus intéressant qu'un tas de caractéristiques, histoire qu'ensuite ils puissent sereinement canuler leur entourage avec autre chose qu'une suite de chiffres ésotériques. Pour l'ego du joueur moyen, c'est très important – et au final, ça rebondit

Y'EN A POUR TOUS LES GOÛTS

À l'origine, les personnages de Tigres Volants étaient des mercenaires au service des Tigres volants. Depuis, les choses ont un peu changé : il y a plein d'autres choses à faire – et je ne parle pas de jouer des Highlanders luttant

contre les méchants terroristes des Tigres volants non plus, même si c'est aussi faisable.

Fondamentalement, tout est possible – comme on dit sur une certaine chaîne de télévision française dont les

aussi sur le prestige du déhemme (les gens branchés disent que c'est une stratégie *win-win* ; les gens branchés sont souvent ridicules) !

CONFLITS

Même si, dans l'ensemble, la Sphère connaît une ère de paix depuis la fin de l'*Arlauriëntur* (la notion de « Guerre stellaire », ressortie par les journalistes terriens pour désigner les entourloupes highlanders, fait doucement ricaner ceux qui ont connu la vraie Guerre stellaire, celle qui a duré vingt siècles), nombreux sont cependant les coins où ça castagne.

Il y a peu de conflits ouverts. La Frontière, bien sûr, en abrite le plus grand nombre : Trian (avant 2292), les Principautés-unies (depuis 2295), mais aussi un nombre non négligeable de mondes et d'habitats spatiaux qui vivent sous la menace d'attaques de pirates. Il y a aussi les guéguerres inter-guildes, dans les mondes de la GMS ; en général, ce sont des conflits discrets, mais il arrive qu'ils dégèrent en batailles ouvertes. Il y a enfin Alt... Si les Highlanders affirment sans rire que la situation y est normalisée, les Talvarids prouvent régulièrement le contraire.

La grande majorité des points chauds de la Sphère sont cependant des lieux où les conflits sont larvés. En fait, en y réfléchissant, rares sont les États qui échappent à ce genre de blagues : même les Eyldar avouent avoir, sur Dolgayan notamment, des mouvements terroristes ou assimilés. De même, Listant connaît des guerres de clan continuelles, quoique limitées aux zones rurales les plus reculées.

On citera aussi les explications de gravure entre la Fédération des hautes-terres et certains de ses sujets, jusque sur Terre (les Rowaans ne sont qu'un mou-

vement parmi d'autres). Et puisqu'on est revenu sur Terre, rappelons qu'une bonne part des NAUS est sillonnée par des véhicules de combat et que les plaines de la Russie cachent nombre de milices plus ou moins autonomistes et plus ou moins agressives.

En bref, y'a de quoi faire. Peut-être pas suffisamment pour impliquer des grandes puissances (mis à part les Highlanders), mais des personnages issus de milieux militaires peuvent fort bien avoir participé à une ou plusieurs opérations secrètes, où que ce soit dans la Sphère.

Qui fait quoi (et habillé comment)

À peu près n'importe qui peut se retrouver dans une zone de conflit ; somme toute, peu de parties n'incluent pas une bonne petite baston des familles. Mais, si on veut en faire l'axe principal d'une campagne, autant prendre le personnel qui convient.

Bien évidemment, on songera aux personnages qui ont un fort bagage militaire ou paramilitaire : ancien soldat, mercenaire, etc. Allergiques à l'uniforme, s'abstenir : à part si on commence à lorgner du côté de la Coalition mercenaire, c'est le moment d'exhumer vos souvenirs de service militaire. D'un autre côté, il y a des gens qui n'ont pas choisi : les autochtones. Là, on peut prendre à peu près ce qu'on veut – même s'il est recommandé de blinder au moins une compétence de combat (ne serait-ce qu'**esquive**).

Comme mentionné, quand on veut jouer à la guerre, le terrain de jeu principal, c'est la Frontière : les Highlanders y font plein de bêtises, les Principautés-unies sont en plein trip sécessionniste et, en plus, les potentats locaux se tapent dessus parmi, dans l'allégresse générale. Mais la guerre, c'est aussi la porte à côté – à des niveaux moindres.

CRIMES

Soyons clair : le seul moyen qu'on a trouvé jusqu'à présent pour éliminer le crime, c'est d'éliminer la loi... Autant dire que, même dans la Frontière, il ne s'est encore trouvé aucun État pour essayer cette solution – au grand dam des Anarchistes de tout poil.

La criminalité offre beaucoup d'opportunités d'aventures – que ce soit en y participant, en la combattant, en l'observant, voire une combinaison de tout ou partie des trois précédents.

On peut imaginer des personnages qui sont des criminels d'envergure variable, travaillant pour leur propre compte ou au sein d'une « famille » pleine de sollicitude pour l'alimentation de la faune aquatique locale. C'est un schéma universel : partout où il y a du crime, il y a du crime organisé – c'est l'échelle d'organisation qui varie. Aux mafias terriennes répondent les « clans de la nuit » atlano-eyldarin et les « guildes inférieures » siyansk.

Face à tout ce charmant petit monde, l'Ordre et la Loi – représentés principalement par les différentes variantes sur le thème policier, ainsi que par les détectives privés. Mis à part ceux après lesquels il court, l'ennemi principal du policier est sa propre administration ; celui du détective privé est le créancier.

Plus récemment arrivés dans ce grand jeu d'échec – tout au moins au niveau de la Sphère – les journalistes réussissent l'exploit d'attirer sur leur profession une relation conflictuelle d'amour-haine de la part des deux autres parties. D'une part, on les apprécie pour l'éclairage (= publicité) qu'ils apportent, d'autre part, on ne veut pas les voir... pour exactement les mêmes raisons.

Dans ce théâtre d'ombre, rares sont les acteurs qui parviennent à garder une

certaine intégrité. Tôt ou tard, tout se mélange et se confond : les journalistes font leur propre enquête, les criminels balancent leurs petits camarades, les flics écrivent des autobiographies (ou des romans policiers) et les détectives sont grassement payés pour ne rien voir. Honneur, Devoir et Capitalisme : les trois mamelles des feuilletons réussis.

Qui fait quoi (et habillé comment)

De deux choses l'une : ou on prend l'approche « grande criminalité », avec mafias, corruption politique, règlements de compte à grand spectacle, ou alors on vise la criminalité de base, celle des bas-fonds sordides et des personnages en demi-teintes.

Dans le premier cas, les personnages, dans leur majorité, sont des « gentils » au service de la Loi, luttant contre la pieuvre de la Pègre, et tutti quanti. Ce sont de policiers honorables, des journalistes avides de vérité, des détectives privés au grand cœur, des casseurs de bras repentis et autres. Pensez Dick Tracy, les romans « *pulp* » des années 1930.

Pour ceux que le noir et blanc agace, la seconde version implique que la frontière entre crime et vertu n'est pas aussi tranchée qu'il n'y paraît. Sans vouloir céder au « tous pourri » à la mode ces jours, tous les personnages ont leur face obscure, fricotent avec les deux côtés de la loi et/ou mangent à plus d'un râtelier.

Le crime est un genre quasi-exclusivement urbain : plus la métropole est grande, plus le crime y est étendu. Dans cette optique, les métroplex US (Metropolis, LAM, SeaTaVan) ou les grandes cités européennes (Bâle, Ringstadt, Copenhague) sont des lieux propices au genre. On peut ajouter à cette liste certaines grandes stations spatiales (Thirteen Stars en est l'exemple archétypique).

POLITIQUE

Les gens taquins pourraient dire que la politique est un condensé des deux types précédents : à mi-chemin entre le conflit et la criminalité. Ce n'est pas tout à fait vrai, surtout si on prend le mot « politique » dans un sens plus large : négociation, diplomatie, discussion – voire commerce (ce qui nous replace aussi sec entre le crime et la guerre).

S'il est difficile d'en faire un genre rôlistique à part, on peut plus facilement intégrer des éléments de politique dans toute aventure normalement constituée. D'une part, il est rare qu'une enquête ou une mission paramilitaire n'ait pas une composante sociale : négociation, recherche d'informations, prise de contacts, etc. D'autre part, l'action peut aisément s'insinuer dans les allées du pouvoir, dans les hautes sphères de la société ou faire partie d'un plus grand tout géopolitique.

Ainsi, les personnages pourraient escorter une personnalité qui voyage incognito en territoire hostile, ou tenter de déjouer l'assassinat d'un haut responsable ou enquêter sur la mystérieuse disparition de tel ou tel magnat de l'industrie. De tels schémas sont quasiment universels ; les seuls bémols étant, par exemple, l'absence de vie politique en République eyldarin (les querelles de pouvoir inter-claniques sont bien présentes, mais ne s'étalent pas au grand jour).

Qui fait quoi (et habillé comment)

Dans l'absolu, les compétences sociales sont au goût du jour dans une aventure politique : négociation, diplomatie, baratin... Mais tout ceci n'est rien sans le nerf de la guerre – qui, dans le cas présent, n'est pas l'argent (même si ça aide), mais l'information.

Que ce soit pour savoir qui couche avec qui (au sens propre ou figuré), où

sont les comptes secrets de la Bidule Corp. ou pourquoi un ambassadeur parisien a acheté douze tonnes de beurre de cacahuète à un importateur atalen, il est important que les personnages aient leurs réseaux d'information, leurs contacts et leurs petites entrées dans les serveurs de données.

En général, « politique » ne veut pas forcément dire « pacifique » ; la violence a souvent été considérée comme la continuation de la politique, par d'autres moyens (et vice-versa). Il est donc pas complètement inutile d'avoir dans une équipe de fins diplomates quelqu'un qui a appris la négociation avec Korben Dallas.

COMMERCE

Pour reprendre les gens taquins du chapitre précédent, on peut assez facilement appliquer le même schéma et dire que le commerce est un concentré de conflits, de crime et de politique. Ce n'est pas moi qui vous contredirais sur le sujet. Même si les activités commerciale n'impliquent officiellement rien d'autre que l'échange de marchandises, avec ou sans contre-valeur monétaire ou autres accords compensatoires, la pratique jette une lumière plus contrastée.

Le principal problème du commerce, c'est la concurrence : quelle que soit l'affaire, vous n'êtes pas seuls sur le coup. Les concurrents prennent de nombreux visages : les guildes siyansk, mystérieux et redoutables, les clans atlano-eyldarin, aux réseaux millénaires, les corporations terriennes, agressives et sans scrupules... Et ce sans parler des administrations nationales, des pirates et des autres organisations criminelles, qui toutes veulent leur part du gâteau.

D'ailleurs, dans un autre registre, la notion de « commerce » peut aussi prendre une signification plus vapo-

reuse, impliquant des changements de propriétaires un peu forcés, à base de systèmes de sécurité détournés, de bordereaux d'expédition habilement modifiés ou, plus prosaïquement, d'usage d'armes lourdes.

Quoi qu'il en soit, des aventures dans le monde merveilleux des marchands de la Sphère devrait comprendre son lot de marchandises exotiques (souvent illégales), de destinations lointaines (souvent dangereuses), d'alliés inattendus (souvent fourbes), d'adversaires implacables (souvent mystérieux), sans compter les impondérables : pannes de transport, fonctionnaires vénaux et/ou tatillons, règlements absurdes et actes de violence aléatoires.

Qui fait quoi (et habillé comment)

Dans le domaine du commerce, on a besoin d'un peu toutes les bonnes volontés : des négociateurs habiles, bien sûr, des spécialistes dans des domaines exotiques, des ingénieurs capables d'improviser des réparations à base de pièces disparates (et souvent séparées de force de leur environnement d'origine), sans compter un armement, hm... « défensif » – et peu de scrupules.

Si on prend l'exemple d'une campagne centrée autour de l'équipage d'un cargo stellaire, c'est aussi une bonne occasion pour intégrer des personnages venus d'horizons disparates et dont les histoires personnelles sont autant de sources à aventures potentielles. Et, en parlant d'horizons disparates, c'est aussi une excellente occasion pour faire jouer à plein les règles culturelles.

On peut aussi, dans le même genre d'univers, jouer une équipe d'investigateurs travaillant pour une organisation (Cepmes, GIC, guilde siyansk, compagnie d'assurance) et enquêtant sur les disparitions de vaisseaux ou les arnaques douanières. Ou alors un groupe

de « libres entrepreneurs », du genre à voler aux riches pour donner à eux.

EXPLORATION

Espace, ultime frontière... Le cliché est vieux comme la science-fiction à la télé, mais, dans l'univers de Tigres Volants, il n'est pas forcément exact : l'ultime frontière, c'est plutôt l'espace karlan. Cela dit, avant que les personnages décident d'aller se frotter aux douaniers les plus pénibles de la galaxie et de se faire éparpiller, il y a encore pas mal de choses à explorer dans notre coin de la galaxie.

À commencer par les anciennes colonies de l'*Arlauriëntur*, perdues depuis la fin de la Première guerre stellaire. Bon, d'un autre côté, si elles sont aussi pénibles que l'*Elcarasiri*, ce n'est peut-être pas une très bonne idée d'aller se rappeler à leur bon souvenir... Cela dit, ça n'empêche pas que ces « mondes perdus » attirent la curiosité de bon nombre de groupes et de personnes, pour des motifs scientifiques ou plus intéressés, voire carrément impérialistes.

Plus près de nous, il y a encore un certain nombre de secrets, plus ou moins bien cachés, qui n'attendent qu'un groupe d'aventuriers courageux pour être révélés à la face de la Sphère – ou revendus à de riches collectionneurs, c'est selon. L'archéologie à la manière du professeur Jones a encore de beaux jours devant elle : fouiller les vestiges de l'Islam impérial avec la Police politique highlander sur les talons, explorer les rares ruines des civilisations d'Erdorin (la Terre d'avant l'Exil) au mépris des étranges malédictions qui pèsent sur ces chantiers, redécouvrir les domaines détruits des derniers seigneurs de l'*Arlauriëntur* ou les secrets cachés de planètes oubliées.

Mais, là encore, ce genre de découverte majeure attire les convoitises : musées nationaux, fondations privées, collectionneurs sans scrupules, douanes et autorités autochtones, mafias, sociétés secrètes aux motifs inavouables... C'est aussi le monde de l'histoire cachée, des artefacts inconnus et des secrets qui feraient mieux de le rester.

Qui fait quoi (et habillé comment)

Exploration et archéologie sont des sciences, soit, mais ce sont des sciences de terrain ; les archéologues modernes manient tout aussi bien le tractopelle antigrav et les charges de démolition que la brosse à dents et la loupe. Cela dit, on peut aussi jouer le décalage en collant un rat de laboratoire au milieu de rudes gaillards ; c'est un genre.

Toujours est-il que ce genre d'activités demandent une gamme très étendue de compétences et de qualifications : un peu de social pour gérer les autochtones et le petit personnel ; une bonne dose de théories scientifiques ; du sens pratique pour ne pas se perdre et arriver à survivre loin d'une salle de bain décente ; ainsi que des notions de pilotage pour arriver sur place ; et quelques compétences de combat, parce que le « sur place » est parfois mal famé.

L'exploration stellaire est aussi un domaine où le double jeu est la norme : les équipes d'exploration du Cepmes sont des nids d'espions, les explorateurs indépendants sont prêts à vendre toute information au plus offrant, sans même parler des guildes marchandes, qui ont souvent des escales ne figurant sur aucune carte officielle.

PARANORMAL

Un mot sur le paranormal dans l'univers de Tigres Volants (enfin, un peu plus qu'un mot, mais on se comprend) :

ça existe. Faites-en votre parti, c'est ainsi. Maintenant, ça ne veut pas dire que vos scénarios doivent obligatoirement ressembler à des épisodes des *X-Files*, avec le Mutant de la Semaine et autres conspirations majeures en toile de fond ; on s'en lasse vite.

Vous **pouvez** en mettre, ce qui ne signifie pas que vous **devez** le faire ; je me permets de le signaler parce que je sais qu'il y a des gens que ça énerve. En fait, vous pouvez complètement vous en passer, je ne serai même pas fâché. Je signale juste qu'il y a déjà des Choses Inexpliquées qui se passent et que, à l'avenir, il y en aura d'autres. Il existe même une chaîne de télévision – MysteryNetwork – qui y est consacrée.

En fait, pour les ceusses à qui ça donne des boutons, il y a toujours la méthode de dire que oui, ça existe, mais c'est du flan : des trucs mal expliqués, ou alors des montages mis en place par des petits rigolos, pour une raison ou une autre (sens de l'humour douteux, arnaque, couvrir autre chose, etc.).



LITIGE BAGAGE

Ce petit scénario d'introduction est prévu pour un groupe de personnages débutants, surtout débarquant de frais

à Copacabana. Leur origine et leur parcours peuvent donc être très variés.

Suivant les protagonistes, le déhemme ne doit pas hésiter à tenir la laisse plus courte ou, au contraire, à laisser les personnages vagabonder comme bon leur semble. C'est une question de style et de préférence personnelle.

PRÉREQUIS

Pour lancer l'histoire, le déhemme a besoin d'un MacGuffin ; en termes plus courants, un MacGuffin est un (ou plusieurs) élément – objet ou autre – qui sert à faire avancer le scénario. Typiquement, c'est un objet que les personnages doivent rechercher, protéger et/ou détruire ; il n'est pas nécessaire qu'il ait un usage défini et utile aux personnages – c'est même mieux si ce n'est pas le cas.

Donc, dans l'idéal, au moins un personnage aura, au début du scénario, un MacGuffin : un objet familial rare à garder, des documents importants, un souvenir précieux, etc. Il faut que les personnages y tiennent, par intérêt, par sentimentalisme ou par devoir, mais pas que ce soit vital pour leur survie, non plus : l'objet est destiné à disparaître pendant un certain temps (i.e toute la durée du scénario, au moins).

Que les personnages se connaissent ou non au début du scénario n'est pas très important. On peut néanmoins admettre que, comme ils arrivent à peu près en même temps, ils aient pris le même vol et donc aient eu le temps de faire connaissance. C'est un peu à voir, selon leur historique ; de toute façon, c'est anecdotique. Cela dit, si les joueurs n'ont pas d'intérêt particulier à rester ensemble, le déhemme devrait

songer à avoir un MacGuffin par personnage.

DÉROULEMENT

Ne nous leurrons pas : un scénario d'introduction est souvent très dirigiste. Le but du jeu étant de présenter, dans un laps de temps assez court, un univers et son ambiance, on peut se permettre de poser des rails et de taper sur les doigts des hétérodoxes. Dans le cas présent, je propose une histoire semi-dirigiste : un certain nombre d'événements sont inévitables, mais, autour de ça, déhemme et personnages ont le droit de faire un peu ce qu'ils veulent.

PRÉGÉNÉRIQUE (OPTIONNEL) : TU VAS MOURIR !

Si le déhemme s'en ressent – par exemple, s'il pense que le groupe est un peu disparate et a donc besoin d'une raison pour les mettre ensemble – il peut commencer l'aventure ici. Ce n'est cependant pas indispensable.

LES IMPONDÉRABLES

- Le vol des bagages (et du ou des MacGuffins) par les pirates ;
- Le flinguage de ces derniers par les Highlanders et le (deuxième) vol du MacGuffin ;
- L'implication de la Condor, à un moment ou à un autre ;
- La visite Chez Ernesto et l'interrogation des habitués ;
- La ou les tentatives des Highlanders pour récupérer leur matos ;
- La présence, dans l'ombre, de la Police politique highlander ;
- Le final à la Casa Mamma.

« VOUS ÊTES DANS UNE AUBERGE... »

Or donc, les personnages viennent de quitter les différents paquebots/cargos/navettes interplanétaires qui les ont amenés sur Terre – dans le cas présent, il sont encore dans la périphérie, dans la station privée « Iuri-Gagarin », dite

aussi *Earth Transit One*. C'est une station L1 (c'est-à-dire sur le point Lagrange 1, un des points où les influences gravitationnelles de la Terre et de la Lune s'annulent), qui sert de point de transit entre les gros vaisseaux de transport et les petites navettes orbitales ; de là, il faut environ deux heures pour rallier Copacabana ou n'importe quel autre point sur Terre.

Avec une bonne cinquantaine de passagers, les personnages se trouvent dans un secteur qui fait office de salle d'attente, avant le départ de leur navette orbitale pour Copacabana. La foule est, bien évidemment, bigarrée : on trouve un peu tous les types humains, une demi-douzaine d'Eyldar, quelques Siyani et même un shaman Talvarid, en train de méditer dans un coin.

Du coup, personne ne va vraiment remarquer le petit groupe de types en salopette, qui vont entrer ; ils sont habillés comme des techniciens, ont un type asiatique prononcé, et semblent déterminés. Un état d'esprit qu'ils vont d'ailleurs prouver en pointant un doigt accusateur vers la foule et en hurlant « tu vas mourir ! ». Évidemment, dans la foule en question (devant le bar), il y a les persos.

MA VENGEANCE SERA- ARGH !

Les agresseurs n'en veulent pas personnellement aux personnages (quoique), mais ces derniers sont sur le chemin. Sur le chemin de quoi ? D'un groupe de six Highlanders, en tenue (raisonnablement) civile, occupés à commander des sodas. Au vu des différents objets tranchants et

contondants qu'ils ont en main (on est dans une zone sécurisée, donc les jouets sérieux ne sont pas autorisés), ils ne sont pas là pour leur souhaiter la Noël.

Ce sont des anciens membres de l'Ordre socialiste du Grand Explorateur, une cellule politico-religieuse d'origine chinoise, interdite par le régime highlander et qui avait quelque peu essaimé, il y a trois ans de cela, dans les colonies et sur la métropole. L'armée avait fini par agir, avec toute la délicatesse dont elle est capable, et la cellule a du coup subi une compression à perte ; les survivants ont été emprisonnés, bannis ou se sont exilés. La dizaine de zozos ici présents ont reconstitué un noyau et, à l'instant, reconnu deux de leurs anciens bourreaux. Ce n'est pas forcément très malin de foncer sur des comman-



dos highlanders, même en civil, mais ce n'étaient pas forcément les éléments les plus brillants du mouvement non plus.

Ce sont des sbires de niveau 11, avec une spécialisation en « attaque au corps à corps » ; quelques-uns tapent à mains nues (FA +1), les autres ont des couteaux (FA +3), des barres à mine (FA +4), voire des haches de pompier (FA +5). Dans l'absolu, ils visent en premier lieu les Highlanders, mais ils n'hésiteront pas à taper sur qui ou quoi que ce soit se mettant sur son passage (on peut illustrer le propos en décrivant un des agresseurs cassant la tête des deux vigiles en poste dans la salle).

À LA QUEUE, COMME TOUT LE MONDE !

La bagarre va donc se passer devant le coin cafétéria de la salle d'attente ; imaginez le comptoir d'un *fast-food* moyen, avec plusieurs caisses ouvertes, la « cuisine » derrière le comptoir, des présentoirs de bouffe et des écrans 3D qui diffusent des infos, de la musique, des pubs, voire les trois en même temps (bienvenue sur Terre !).

Pour pimenter l'action, pensez à propulser quelqu'un dans l'étagère à bonbons, afin de répandre sur le sol quelques dizaines de boules de gomme. Les frigos regorgent de projectiles improvisés : bouteilles, cannettes, cornets glacés, rayonnages (sans même parler du frigo lui-même, pour les plus costauds). Quelques fours à micro-ondes peuvent servir de mines *claymore* improvisées pour bricoleurs taquins (OK, c'est de la physique capillotractée, mais depuis quand se soucie-t-on de réalisme dans les bagarres de ce genre ?), sans même parler du coin cuisine, qui regorge de trucs à trancher la viande, d'huile et de plaques de cuisson.

Il faudra compter avec la foule des victimes anonymes ; un peu comme les

vigiles, on peut s'en servir d'exemple, en les faisant se faire démonter par un des agresseurs parce qu'ils ne dégagent pas la piste assez vite. Ensuite, tout dépend de comment vont se dérouler les événements et de si le déhemme veut prolonger la sauce : pas assez long ? D'autres sbires déboulent. Trop long ou personnages en difficulté ? Les Highlanders explosent les agresseurs (à mains nues) et/ou la sécu revient, avec des renforts (tourné générale de neutralisateurs, on triera après).

Histoire de faire exotique, l'intervention de la sécurité peut être précéedée d'une coupure générale de la gravité ; les vigiles ont l'habitude de se battre en gravité nulle, les agresseurs moins (-2 à toutes leurs actions).

C'EST LUI QUI A COMMENCÉ-EUH !

Quoi qu'il en soit, la bagarre devrait se terminer avec des personnages pas trop amochés, des agresseurs au tapis, des Highlanders plus ou moins indemnes et plein de vigiles très nerveux. Les explications avec la Loi risquent d'être

longues et pénibles si les persos ont sorti des trucs pas conventionnels ou ont commis des atrocités diverses, mais autrement, après soins et déposition, tout le monde (à part les agresseurs) devrait être libre de rentrer maison.

Avec un peu de chance, il devrait être possible de demander des explications à un des agresseurs, qui expliquera que les Highlanders font partie d'un commando qui a tué toute leur famille ou leur chinchilla préféré, quelque chose comme ça ; les accusés ne chercheront pas à nier. Deux d'entre eux affirmeront en effet avoir été dans les commandos en charge de cette opération, il y a quelques années. Si on les questionne plus avant, ils diront cependant ne plus être dans le service actif, ce qui est un demi-mensonge – et leurs réflexes sont, sur ce point, assez parlants.

Après cet intermède culturel, tout le monde pourra donc embarquer dans la navette suivante ; la bonne nouvelle est qu'il y aura moins de monde, la mauvaise étant qu'ils vont arriver à Copacabana vers une heure du matin et pas vraiment reposés.

BIENVENUE À COPACABANA !

Le Starport de Copacabana, à une heure du mat', ce n'est pas exactement la grande foule ; comme un peu tous les services de la ville, rien ne ferme jamais, mais c'est quand même une heure creuse. Il faut encore passer les dernières douanes et les services de l'immigration avant de pouvoir prendre la navette vers le Santos Dumont Terminal. Si certains personnages arrivent de coins suffisamment disparates, certains peuvent aussi avoir été bloqués à la douane et ainsi rattraper les autres.

LES PIRATES DU MÉTRO

Tout irait bien et le voyage serait sans histoire s'il n'y avait pas cette panne du métro qui achemine les bagages des personnages depuis le starport jusqu'au Sandu, qui occasionne un retard d'une heure à la réception. Sauf qu'il n'y a pas de réception. Les personnages épuisés connaissent le cauchemar du voyageur au long cours : plusieurs valises, sacs ou caisses manquent.

Les personnages ne sont pas les seuls à subir cette mésaventure : ça rôle ferme

dans le grand hall quasi-déserté. On a un clan atalen au grand complet, qui est en train de faire un scandale auprès des officiers locaux de la Condor. Plus loin, une businesswoman highlander a dégainé son téléphone et est déjà en train de discuter avec son assureur. Une demi-douzaine de Highlanders en tenue fausement décontractée – les mêmes qui se sont fait agresser plus tôt, sur la station de transit – ont aussi un peu l'air énervés.

Après une longue attente, les policiers voudront bien les interroger, enregistrer leur plainte et, si on pense à le leur demander, ils glisseront que c'est sans doute le fait des pirates du Leme Aquaria, le quartier sous-marin mal famé voisin. S'ils sentent que les personnages sont du genre à connaître ce genre de plan, ils diront qu'il y a de bonnes chances que leurs affaires se retrouvent dans le « souk », le grand marché interlope du Leme, qui déborde parfois dans les niveaux inférieurs du Sandu.

Entre-temps, les Highlanders se seront éclipsés, sans parler à la Condor mais après quelques discussions (et échanges de menue monnaie) avec des bagagistes locaux.

QU'EST-CE QUI SE PASSE, ICI ?

Les six Highlanders à l'air affreusement suspect sont, effectivement, affreusement suspects : ce sont d'anciens militaires, tous vétérans des forces spéciales, venus des colonies. Ils sont à Copacabana pour un gros coup pas vraiment légal : s'approprier une cargaison de pierres précieuses volées par l'ANPA (mouvement paramilitaire amérindien) et qui transite ces jours par Copacabana.

Seulement, les pirates viennent de leur piquer les documents pour la préparation du coup (plans, contacts, dossiers personnels, etc.). Du coup, les pioupious sont sérieusement énervés et

vont remonter toute la filière avant les personnages et récupérer leurs petites affaires sans faire de détail.

Et, surtout, piquer au passage le (ou les) MacGuffin à la faveur d'un échange de bagages.

MA CASSETTE !

Il est d'ailleurs fort probable que les personnages fassent pareil – enquêter dans le Sandu et le Leme Aquaria pour retrouver la trace des voleurs – mais en plus subtil quand même, on n'est pas des sauvages ! Enfin, j'espère.

Il faudra passer quand même un petit nombre d'heures (et quelques jets de **survie urbaine**), soit dans les marchés du Sandu, soit directement dans l'aquaria même, avant d'en retrouver la trace. La plupart des marchands spécialistes en cartons tombés de véhicules divers sont prêts, moyennant finance, à indiquer où trouver le maillon suivant de la chaîne. Dans la hiérarchie des malfrats du coin, les pilleurs de métro-cargo forment une caste à part, des voleurs de haut rang, mais ils ne sont pas inaccessibles. Attention, cela dit, à ne pas fâcher l'autochtone, qui a souvent le sang chaud.

Au final, la piste emmènera les personnages dans les bas-fonds du Leme Aquaria. Le quartier où sont censés se trouver les voleurs est un vieux caisson de service abandonné, relié au quartier principal par une coursive encombrée de ferraille – un vrai coupe-gorge. Et d'ailleurs, à leur arrivée, ils vont se faire accueillir par une volée de plomb, tirée par des

armes munies de silencieux ; le déhémme devrait faire en sorte que toute confrontation avec les agresseurs soit floue et peu concluante. Il y a de toute façon peu de chances que les personnages aient pu apporter leur artillerie.

Dans tous les cas, ils arriveront au milieu d'une grande salle en grand désordre : quelqu'un a laissé des cadavres partout, c'est dégueulasse ! En tout, pas loin d'une douzaine d'autochtones morts, ou peu s'en faut (il peut y avoir un survivant, mais pas en état de parler avant quelques jours) ; ils ont été tués par des armes à feu, des armes blanches et, dans un cas, à mains nues. Il y a dans un coin de la pièce un sas sous-marin (on est sur la paroi extérieure de l'aquaria) assez large, avec un quai de chargement ; le sous-marin de poche qui y était amarré est parti avec les agresseurs.

Il y a aussi dans cette pièce, outre les cadavres susmentionnés, un atelier mécanique fort bien achalandé et une grande quantité de caisses et de conteneurs, certains encore scellés, ainsi que des cartons anonymes qui servaient visiblement à remballer la marchandise volée.

C'est évidemment le moment que choisira la Condor pour rappliquer.

LE SALUT DANS LA FUITE

Si, malgré tout, les personnages arrivent à s'enfuir, les voici convaincus de meurtre et poursuivis par toutes les forces de Copacabana ; là non plus, la Condor n'est pas dupe et va essayer, soit de les arrêter sans faire trop de chambard, soit – si elle voit les persos enquêter – les « encadrer ».

POLICE, MENOTTES, PRISON

La Condor a beau être composée de gens cools, elle n'a que peu d'humour

en ce qui concerne l'homicide volontaire par paquet de douze. Résister

n'est pas une bonne idée (fuir paraît improbable, à moins de vouloir nager). Ils vont donc se retrouver au commissariat central de la Leme Aquaria, une sorte de blockhaus post-moderne assez peu riant.

L'officier en charge de leur cas est le chef de la station, le commissaire Sergeï Breixeira, un Rowaan au mufle écrasé, qui a l'air aussi aimable qu'un husky affamé. Si ça se trouve, les états de service et les (vrais ou faux) papiers des personnages ne plaident pas en leur faveur ; le commissaire ne leur cachera pas que la façon la plus simple pour lui de boucler cette affaire est de les déclarer coupables – ce qui veut dire, au mieux, vingt ans de travaux forcés. Seulement, la façon simple a le défaut de passer sous silence un grand nombre de points litigieux, comme les armes utilisées, le sous-marin qui manque et les autres fraîchement arrivés qui ont posé des questions un peu partout.

Sans le dire ouvertement (à moins de l'y contraindre, ce qu'il n'aimera pas...), Breixeira est prêt à donner aux personnages le bénéfice du doute. À ce stade, les personnages peuvent tenter de négocier une mise en liberté qui ne saurait être que conditionnelle, sous contrôle judiciaire et – mais, là encore, le commissaire ne le dira pas – sous surveillance étroite. Les bons négociateurs pourront même proposer une collaboration, sur le thème « nous n'avons pas les mains liées et nous sommes plus discrets que vos hommes » (ce qui, suivant les personnages, est plus ou moins crédible).

OBJETS TROUVÉS

Il y a aussi la question des bagages des personnages. Enfin, surtout le (ou les) sac contenant le MacGuffin – et qui, du coup, ne le contient plus. À sa place, des documents compromettants. Ce

qui signifie deux choses : d'une part, la Condor va **vraiment** les regarder de travers et, d'autre part, les Highlanders vont vouloir récupérer leurs petites affaires.

Dans le cas d'un accord avec Breixeira, il ne bronchera pas (pas trop) et leur rendra leur bazar sans beaucoup plus de commentaires. Aux personnages de voir s'ils rouscailent ou non ; leur bonne foi dans cette partie de l'histoire peut servir d'argument pour une négociation.

RIEN À DÉCLARER ?

Dans cette histoire, il vaudrait mieux ne pas oublier la Douane. Cette charmante officine a son mot à dire pour tout ce qui concerne les activités de contre-espionnage et partent du principe qu'une *black-op* à Copacabana fait définitivement partie de leurs attributions. Il ne s'agit pas exactement d'une vraie *black-op*, mais elle ne

se laissera pas intimider par ce genre de détail.

Si le déhemme considère que les choses sont trop simples, il peut faire débarquer la Douane comme un cheveu sur la soupe – par exemple en pleine négociation délicate ou pendant une filature. Ou alors, il peut les rajouter comme une couche conspirative supplémentaire, tentant de débaucher un des personnages. Cela dit, si les choses tournent au vinaigre, la Douane peut aussi être la cavalerie qui vient sauver la peau des personnages ou un bon moyen pour les remettre sur le chemin de l'enquête s'ils sont complètement dans les choux.

Quoi qu'il en soit, la Douane ne plait pas : ils ont d'autrement plus gros moyens que la Condor, connaissent certains des petits secrets des personnages et n'hésiteront pas à faire usage de la carotte et du bâton.



LES AVENTURIERS DU MACGUFFIN PERDU

La suite des événements va dépendre de deux choses : l'option que vont prendre les personnages et l'envie que le déhemme aura de rendre les choses complexes ou non. On peut imaginer, en gros, que les personnages auront à cœur de récupérer leur MacGuffin, les Highlanders voudront récupérer leurs infos et mener à bien leur opération et la Condor aimerait bien que la situation cesse de dégénérer et minimiser les pertes.

SOUTIEN LOGISTIQUE

Suivant les modalités de l'accord entre la Condor et les personnages, ces derniers auront droit à une surveillance très discrète de quatre patrouilles, se relayant par deux équipes de deux, avec en prime un ou deux agents plus rapprochés s'ils ont réussi à trouver un accord de collaboration.

Les agents rapprochés prétendront être les contacts civils des personnages dans la ville et arboreront des tenues et des attitudes de circonstance, en apparence inoffensives ; ce sont cependant des professionnels, probablement détachés de la Douane. Si le déhemme se ressent de faire des séquences d'interaction sociale entre les personnages et leurs anges gardiens, il peut choisir parmi ces quelques archétypes :

- Alex, le surfeur dynamique. Sûr de lui, prompt à l'action (plus ou moins) réfléchi ; connaît tous les coins à la mode de Copacabana.
- Roger, la nonchalance incarnée. Métis afro à tête de rasta-man, il a

l'air constamment dans les vapes – mais c'est pour tromper l'ennemi.

- Vlad, l'impulsif. Rowaan plutôt petit et fluet (185 cm et 80 kg, quand même), pilote émérite aux talents sociaux évanescents.
- Nikki, la bizarre. Eylwen un peu tarée, éduquée à la terrienne, elle est habillée à la punk et couverte de tatouages (à moitié effacés) et de piercings.
- Zaba, l'intellectuelle. Avec son allure de professeur d'école catholique, c'est une spécialiste des Highlanders, mais elle n'est pas vraiment un agent de terrain.
- Solenn, la bimbo. Elle a une plastique irréprochable, des tenues à la mode et un air de potiche, mais c'est une redoutable enquêtrice, véritable caméléon social.

Afin d'éviter que ce ne soient les PNJs qui fassent tout le boulot, il est bon qu'ils soient mis hors de combat, d'une façon ou d'une autre, au cours d'un échange de tirs avec les Highlanders ou d'une bagarre de bar – si les personnages ne les sèment pas exprès avant.

CETTE MISSION, SI VOUS DÉCIDEZ DE L'ACCEPTER...

Le matériel laissé par les Highlanders – principalement des données sur cristal-mémoire – peut donner de précieuses indications ; seulement, il est en grande partie crypté. Ce n'est pas un gros cryptage

méchant, mais c'est quand même quelque chose qui va occuper un informaticien confirmé pendant un jour ou deux.

Les photos sont une des choses les plus simples à comprendre : visiblement prises au téléobjectif ou avec une caméra furtive, elles représentent trois personnes. Ce sont des civils, probablement autochtones (un black et deux métis, dont une femme) mais qui semblent se promener avec des gardes du corps ; les clichés ont été pris dans ce qui pourrait être des rues de Copacabana, ainsi que dans un café – quelqu'un qui connaît Copa pourra identifier « Che(z) Ernesto ».

Aux trois photos correspondent autant de dossiers, nettement mieux cryptés, qui sont des fiches des services de renseignement de la Fédération des hautes-terres, plus précisément du renseignement militaire. Ces fiches identifient les photographiés comme des officiers de l'ANPA (*Allied Native People of America*), l'organisation de résistance amérindienne. Il y a là leurs noms (Zo Mendès de Paranaia, Joseph Zardinio et Mara Xapalcu), leurs fausses identités probables, et une partie de leurs antécédents : attaques à main armée, résistance armée, enlèvements, trafics, stationnement dangereux, etc.

Enfin, les plans semblent ne pas provenir d'une source highlander ; il y a d'ailleurs encore la « source », un croquis réalisé sur ce qui semble être une nappe de resto, reconstitué en trois dimensions par la Police politique highlander (d'où un cryptage nettement plus méchant). C'est un immeuble situé dans Rio Norde, qu'un personnage doué en architecture pourra estimer être un hôtel, mais avec une foule de passages secrets et de sorties discrètes ; il s'agit de la « Casa Mamma », mais les personnages ne sont pas censés le savoir tout de suite.

Photos et dossiers sont très récents (moins de trois mois), mais les données du plan sont nettement plus anciennes : une dizaine d'années.

ON PEUT TOUJOURS S'ARRANGER

Les plus cyniques des personnages pourraient aussi envisager une approche négociée au problème : prendre contact avec les Highlanders et leur proposer un échange de bons procédés – et de sacs. Ça pourrait fonctionner s'il n'y avait pas quelques points à considérer.

D'une part, ce n'est pas une opération officielle et, du coup, les règles de bienséance s'appliquent encore moins que d'habitude. Un rendez-vous dans ces conditions va se transformer en traquenard pour adultes, avec tireurs d'élite sur les toits et explosifs taquins cachés ; bien entendu, c'est un jeu auquel on peut jouer à deux, mais ça va quand même être chaud.

D'autre part, il y a la Condor. Comme mentionné, ils sont là pour gauler les malfrats, de préférence avant le bain de sang, et ils mentionneront aux personnages peu coopératifs que, faute de mieux, ils feront de très bons coupables pour le cas où les vrais s'évaporeront dans la nature. C'est du bluff, mais, comme tout bon bluff, ce n'est pas marqué dessus.

Cela dit, on peut envisager de ménager l'un et l'autre : un échange servant d'appât pour faire sortir les Highlanders du maquis. Ça ne changera pas grand-chose à l'éventualité que la scène se termine en bataille de rue, mais au moins, l'honneur serait sauf – et, même si ça échoue, les personnages devraient obtenir quelques pistes.

S'ils arrivent à mettre la papatte dessus, les agents de la Police politique pourraient aussi être des alliés utiles – dans une certaine mesure : eux aussi ont leur propre agenda, mais la capture des militaires renégats est une plus haute priorité que la récupération des pierres.

moment, ils sont en congé de leur hiérarchie, de façon tout à fait régulière ; leur unité est normalement stationnée sur Orion.

On leur doit, outre la participation à l'élimination de la cellule subversive sus-mentionnée (voir le pré-général), déjà quelques extractions bien senties du côté de Fantir, de la Frontière et des planètes indépendantes, dans un style très « couleur locale » qui a déjà laissé derrière lui une assez impressionnante quantité de viande froide. Ce n'est évidemment pas le genre de chose qui rassure les autorités de Copacabana.

Dans la Ville libre, ils ont officiellement disparu de la circulation ; dans les faits, ils sont logés dans un petit immeuble discret de Botafogo, une pension de famille tenue par des faux réfugiés/vrais agents highlanders. L'endroit est connu de la Douane, qui l'a recensé comme l'un des multiples points de chute pour agents en délicatesse et qui, parfois même, l'utilise à ses propres fins.

LE GROS COUP

Une des sources d'approvisionnements en fonds de l'ANPA, c'est le trafic de pierres précieuses. Copacabana est la plaque tournante naturelle de ce trafic, ce qui agace passablement les Highlanders – surtout que les pierres sont souvent volées dans des mines d'État. Donc, monter des opérations clandestines pour récupérer l'argent des contribuables est quelque chose que la Fédération des hautes-terres organise assez souvent, au grand dam de la Condor et de la Douane, qui trouvent désagréable de devoir ramasser des bouts de bonshommes dans le paysage.

Dans le cas présent, une haut gradée de la Fédération a décidé que ce serait une bonne occasion pour passer dans le privé : elle a eu vent d'une tran-

saction particulièrement importante, de l'ordre de 25 millions de dollars et, au lieu de passer l'information aux services compétents, elle a décidé de créer ses propres services compétents. C'est elle qui a fourni tout le support logistique à ses petits protégés.

LES HIGHLANDERS

Les six commandos (de la croix de fer) sont originaires des colonies de la Fédération ; autant dire que ce sont de rudes gaillards, rompus aux coups vicieux. On les a préférés à des « métropolitains » pour des questions de discrétion : la bureaucratie highlander est moins présente hors de la Terre. En ce

GRENOUILLAGES EN HAUT LIEU

Leur supérieure – ou, pour être plus précis, commanditaire – est le colonel Aljira Al-Monsour, un « agent de liaison » de l'ambassade highlander qui trempe dans les services secrets de l'armée et qui émarge aussi à l'euphémistique Bureau des affaires régionales, une section de la police fédérale qui s'occupe des mouvements de rébellion locaux. Elle sait très bien donner le change à ses supérieurs, qui ne soupçonnent aucune trahison de sa part.

Ce n'est pas le cas de la Police politique, qui se doute de quelque chose. Le recrutement et l'arrivée des six « provinciaux » a déclenché quelques levées de sourcils au sein de cette inquiétante administration, chargée des enquêtes internes et de l'estimation des menaces idéologiques.

**AMIS CONSPIRATIONNISTES,
BONJOUR !**

Si le déhemme s'en ressent et s'il compte utiliser ce scénario comme tremplin pour

une campagne, on peut aussi admettre que le colonel Al-Monsour ne fait pas tout ça par intérêt, mais aussi pour financer une sombre cabale politique.

JE TE TIENS, TU ME TIENS...

Le but principal des personnages est donc de remettre la main sur le Mac-Guffin ; le but des Highlanders est de récupérer les infos dont ils ont besoin pour faire leur coup (ils pourront toujours en obtenir copie par leur commanditaire, mais ils ne sont pas très contents de savoir que ce genre de choses traîne alentour) ; enfin, la Condor veut coincer les Highlanders – la Police politique aussi, mais **après** qu'ils aient récupéré les pierres ; il n'y a pas de petits profits !

À moins que les personnages ne soient des petits génies du coup tordu et ne tentent de remonter la filière par le sommet – l'ambassade highlander – ils vont devoir commencer par en bas : les victimes potentielles. La seule piste vaguement tiède est celle du café dans laquelle une des photos a été prise : Che(z) Ernesto, le rendez-vous des gauchistes révolutionnaires de Copacabana.

¡ NO PARLARÁN !

Cantina très populaire (et à plus d'un titre), Che(z) Ernesto a tendance à être souvent bondée. S'y frottent des apprentis-révolutionnaires, des vétérans de mouvement plus ou moins violents, des militants à grande gueule, des employés de bureau venus y croquer un morceau à la pause – et une grande quantité d'espions. La difficulté n'est donc pas tant de trouver quelqu'un à qui parler, mais de trouver la personne qui n'ira pas ensuite tout raconter.

Dans le cas présent, s'ensuit une deuxième difficulté : il y a pas mal de sympathisants de l'ANPA, qui ne vont pas aimer qu'on cherche des poux dans la tête de leurs chefs de guerre. Une discussion mal engagée pourrait se terminer par la distribution de mélanges riches en phalanges, au pire par une méchante embuscade des familles. De même, il faudra se méfier des agents highlanders en planque, qui ne manqueront pas de prévenir l'ambassade.

Dans ces conditions, toute tentative de prise de contact avec un membre ou un sympathisant de l'ANPA se fera à –5 : il faudra sans doute être convaincant sur la nature du risque couru (note aux joueurs : évitez de demander au Highlander du groupe de faire la négociation). Dans ce genre de cas, avoir un Condor pas loin peut aider à mettre de l'huile dans les rouages.

Le minimum que les personnages pourront obtenir (ne serait-ce que par déduction) est que les trois photographiés sont effectivement à Copacabana pour quelques jours – trois, tout au plus. Avec un peu de chance, on pourra apprendre qu'ils ont avec eux un nombre plus que conséquent de gardes du corps : une bonne dizaine, voire plus, ce qui n'est pas courant. Avec une bonne négociation, on pourra obtenir une entrevue avec l'un d'entre eux, mais il faudra au moins une Bonne Nouvelle pour apprendre qu'ils sont installés à la « Casa Mamma ».

**COMMENT SE PRENDRE UNE
VALISE ?**

Il ne faut pas croire que les Highlanders vont rester à se tourner les pouces pendant que les persos soulèvent tous les cailloux du bled à la recherche de leur précieux bagage : eux aussi ont des choses à récupérer. Ils vont donc, tout naturellement, eux aussi s'attacher aux semelles des personnages, suivre leurs faits et gestes et tenter de remettre la main sur les documents compromettants.

Suivant comment les personnages se débrouillent (et comment l'action se déroule), les possibilités d'action sont variées : cambriolage de la chambre (avec les personnages dedans ou non), cambriolage du coffre de l'hôtel ou de la Condor, assaut direct, vol à la tire, etc.

Techniquement, les Highlanders n'ont pas besoin des documents : ils veulent juste éviter que tout le monde et son chien en aient une copie (pas avant que l'opération soit terminée, en tous cas). Donc, ils peuvent très bien se contenter d'une destruction pure et simple des preuves. Dans l'absolu, ils privilégieront la méthode subtile, histoire d'éviter d'attirer trop l'attention sur eux ; mais, si les choses deviennent trop compliquées ou pressantes, ils sortiront la boîte à baffes et les pains de plastic.

**VOUS N'AVEZ PAS VU CE
BADGE...**

Une chose est sûre : plus les Highlanders vont s'agiter, plus ça va attirer les agents de la Police politique. Cette redoutable et redoutée officine de l'État highlander, à la filiation vaporeuse, répond directement à la Présidence – sinon au Président lui-même. La Fédération ne manque pas d'Hommes en Noir, mais ceux-ci font peur à tout le monde. Elle a officiellement la charge de tout ce qui concerne les éléments subversifs, mais



surtout au sein des rangs highlanders ; de fait, elle est extrêmement mal vue et crainte par tous les services. La rumeur veut qu'elle emploie des Arcanistes, ce qui n'arrange rien à leur image.

Le moment et le mode d'intervention dépendront de plusieurs facteurs : du degré d'activité des Highlanders, donc, mais aussi de l'indépendance affichée des personnages (plus leurs contacts avec la Condor seront discrets, voire distants, plus les agents seront disposés à les contacter en direct) ; de leur degré d'efficacité (alliés potentiels ou nuisance ?) ; et de leur affiliation politique (si, par exemple, il y a parmi eux des Rowaans, des Talvarids ou des dissidents highlanders).

Toujours est-il que les agents de la Police politique (la Popo, pour les intimes) auront à cœur d'être discrets. Leur but avoué est donc de neutraliser

les traîtres – de préférence sans passer par la case « procès public », désastreux pour l'image. Mais ils aimeraient aussi retrouver les cailloux, d'une part – officiellement – pour rendre à Gabriel ce qui appartient à Gabriel, d'autre part pour alimenter quelques caisses noires des familles. Si les personnages sont du genre vénal, les agents pourraient être disposés à laisser filer une partie des sous (qu'ils vont bien entendu sous-estimer...).

TOUS LES CHEMINS MÈNENT À LA CASA

Que ce soit par une filature discrète, par le recoupement d'informations ou par un gros coup de bol, les personnages

ON PEUT TOUJOURS S'ARRANGER (REMIX)

Il se peut, d'ailleurs, qu'eux aussi cherchent à négocier avec les personnages le retour de leurs MacGuffin contre leurs documents. Mais, là encore, il n'y a que peu de chances que l'échange se déroule dans le calme et la sérénité – ne serait-ce que parce que c'est le moment idéal pour faire intervenir la Police politique.

devraient apprendre que la délégation de l'ANPA réside, pour quelques jours encore, à la Casa Mamma, riant hôtel

de Rio Norde dont même les travailleurs saisonniers et les « deregs » ne veulent pas. Probablement à cause des tarifs prohibitifs.

Situé dans une impasse non loin de la baie, dans un quartier populaire et artisanal, l'hôtel à l'enseigne approximative est coincé entre un dispensaire de quartier, un centre commercial mineur et un chantier naval à moitié désaffecté. L'endroit ressemble à un squat, en moins accueillant. L'insalubrité apparente y est soigneusement entretenue pour donner le change, y compris le bar borgne au rez-de-chaussée, lieu de rendez-vous attiré des losers du quartier. On y tape le carton sur des tables branlantes, tout en sirotant, dans des verres huileux, un tord-boyaux qui rappelle un peu le décapant à peinture – mais on est prêt à sortir les sulfateuses de leur camouflage si ça sent les emmerdes.

L'air de rien, au delà des papiers peints passés et de l'odeur de moisi persistante, la Casa sait se montrer accueillante : mise à part les chambres « couleur locale », elle propose quelques suites avec tout le confort moderne – ce qui inclut, dans ce genre de cas, une foule de sorties discrètes un peu partout dans le quartier, plusieurs issues passant par les souterrains et même un petit sas à sous-marins. De plus, l'endroit est discrètement truffé de caméras en circuit fermé (câblé, donc difficilement piratable depuis le répla). Si on y rajoute un personnel de chambre peu stylé, mais très efficace dans l'évacuation d'hôtes imprévus (ou des restes d'iceux), l'endroit tient plus de la forteresse que de l'hôtel minable.

CONDUISEZ-MOI À VOTRE CHEF !

Reste à savoir comment aborder le morceau. On peut privilégier l'approche directe et tenter de prendre langue avec

un des membres de l'ANPA, mais les zigotos sont du genre méfiant – avec 25 millions de dollars en caillasse dans les valises, ils ont le droit. Mais, si les personnages savent se montrer convaincants (leur montrer certains des documents highlanders est un bon début) et surtout ne leur apparaissent pas comme une menace eux-mêmes, il y a peut-être moyen.

On peut essayer de planquer dans les environs, voire à l'intérieur de la Casa elle-même. Ce n'est pas impossible, mais la maison a ses habitués et l'arrivée d'un petit nouveau, surtout en cette période, va être vécue avec de lourds soupçons. La Condor, si les

personnages ne l'ont pas évacuée précédemment, peut leur donner un coup de main : la Douane utilise parfois l'endroit pour ses exfiltrations.

Cela dit, quelle que soit la manière de prendre contact avec l'ANPA, elle risque d'être contre-productive : si on leur mentionne qu'il y a six agents des Forces spéciales highlanders qui sont à Copacabana pour les transformer en statistique, ils seront plus enclins à prendre la fuite qu'à jouer Fort Chabrol. Il faudra probablement pas mal de psychologie pour arriver à les convaincre de laisser les Highlanders venir à eux et leur tendre un piège.



LA FIESTA À LA CASA

Quoi qu'il en soit, et comme tout bon scénario se doit d'avoir une baston finale, baston finale il y aura. Que les personnages planquent dehors, arrivent en retard, parviennent à convaincre l'ANPA ou, au contraire, au moment où ceux-ci refusent, les commandos déboulent.

Soyons clair : on a affaire à des pros. Ils ne vont donc pas foncer dans le tas, tels les joueurs moyens, et laminer tout ce qui bouge. Ah, pardon : en fait, si ! Mais c'est une diversion : quatre d'entre eux vont effectivement tenter une attaque en force, en passant par les caves. C'est un des points faibles de l'endroit (qu'un très bon tacticien aura pu déduire d'après les plans) : les détecteurs sismiques ne sont pas spécialement puissants du côté du chantier naval. Le groupe est donc passé par là et a attaqué le mur de la cave au dissociateur lourd ; une fois ce dernier percé, ils se mettent discrètement en position et commencent par arroser la salle du café. Ensuite, ils remontent dans les étages.

CLUSION

Le but des personnages est, techniquement, très simple : récupérer le MacGuffin. Dans les faits, au vu du boxon général, ça risque d'être plus dur : ça implique de mettre la main sur un Highlander vivant et de le convaincre de dire où est planqué ledit MacGuffin (dans une consigne du Sandu, juste à la sortie de l'arrivée des bagages ; les Highlanders sont des gens joueurs...), ce qui implique d'éviter que l'ANPA, la Condor et la Police politique n'en fassent des cachous, tout en l'empêchant de se faire la malle – ah ! et rester en vie, aussi.

Ça va dépendre beaucoup des alliances qu'ils feront. Dans l'absolu, la

Dès que les premiers indices de chambard vont résonner, ça va faire pin-pon de partout et le personnel va bloquer ce qu'il peut et évacuer le reste. Techniquement, face à quatre militaires surarmés, ils ne font pas le poids, mais ils ont l'avantage tactique du lieu et de ses fortifications anti-assaut et peuvent donc tenir un moment – le temps que les hôtes débarrassent les lieux. Au fait, j'ai bien dit quatre ; où sont donc les deux autres ?

Le plan ayant donné aux Highlanders la possibilité de repérer un peu toutes les sorties de secours possibles, ils les ont truffées de détecteurs, caméras et, parfois, de pièges (surtout des mines antipersonnelles déclenchables à distance). Mais surtout, ils ont un véhicule antigrav furtif (camouflé en camionnette de livraison de meubles) avec les deux autres dedans ; leur but principal est d'attendre de voir où passent les convoyeurs de pierres, les attendre à la sortie, faire plein de trous dedans et récupérer la marchandise. Puis, si besoin est, de récupérer les autres avant d'aller voir ailleurs s'ils y sont.

Condor est probablement le meilleur cheval sur lequel miser, ne serait-ce que parce qu'ils ont l'avantage du terrain (et, très franchement, se mettre à dos la police du pays où on vient de débarquer est assez peu malin). La Police politique essaiera mollement de tenir son marché, mais sans trop d'enthousiasme ; ils payeront la somme promise, mais ne lèveront pas le petit doigt pour récupérer le MacGuffin. L'ANPA sera probablement trop occupée à fuir pour faire quoi que ce soit dans l'immédiat, même s'ils peuvent aider les personnages par la suite.

ON NE VA PAS SE QUITTER COMME ÇA

Or donc, les personnages ont récupéré leurs petites affaires et sont enfin sur le point d'arriver. Et maintenant, on fait quoi ? Si ça se trouve, leurs objectifs divergent (insérez ici un jeu de mot eyldarin) et il est possible qu'après cette aventure, ils n'aient pas la moindre envie de se revoir. Ce qui ne fait pas les affaires du déhemme.

Pour remédier à ce problème, il faut poser que, à moins qu'ils ne soient tous cachés pendant toute la durée du scénario, ils ont probablement fait une impression sur un ou plusieurs des protagonistes. Si tout s'est bien passé, la Douane et la Condor leur seront reconnaissants d'avoir contribué à arrêter les commandos, la Police politique highlander appréciera d'avoir pu étouffer l'affaire et neutralisé les branches pourries (en plus de faire la nique aux Services secrets de l'armée, ce qui est un chouette bonus) et l'ANPA leur sera aussi reconnaissante d'avoir aidé trois de leurs pontes. Si, après ça, personne ne vient leur proposer du boulot...

Ce n'est pas tout : les journalistes vont vouloir savoir ce qui s'est passé ; avec un peu de (mal)chance, d'autres services de renseignements, highlanders ou autres, vont aussi vouloir des informations. Enfin, les services du starport aimeraient peut-être leur proposer du boulot : ils ont montré une aptitude peu commune à retrouver des bagages égarés et ce n'est pas comme si ce genre d'événement était rare dans le coin. Évidemment, si le déhemme décide de suivre cette option pour une campagne thématique, il y a fort à parier qu'on ne les contactera pas pour retrouver le sac de golf d'Eugène Bidochon, mais plutôt les bagages bizarres, dangereux, exotiques (ou les trois ensemble).

Cela dit, Copacabana est somme toute une petite ville ; ce serait bien le diable s'ils ne se recroisaient pas une ou deux fois.

SUSUCRE

Un tel scénario rapporte aux personnages les trois points d'expérience réglementaires. S'ils ont gagné les sous de la Police politique, le déhemme peut

augmenter ou non leur niveau social et ne leur accorder qu'un point ; de même, si les principaux intéressés acceptent, il peut leur accorder un contact dans la Condor.

rigides *Commando* et les *Panzerfausten* de fabrication européenne.

ANNEXE : LES AUTRES

Outre les sbires de la station orbitale, déjà mentionnés (voir Prégénérique), voici quelques caractéristiques des autres non-joueurs du scénario.

LES HIGHLANDERS

Ce ne sont pas nains : ils ont à peu près le même niveau que des personnages débutants, mais sont spécialisés dans l'éparpillement, en service commandé, de leurs contemporains.

Caractéristique moyenne : 15 ; quatre d'entre eux ont une spécialisation en Combat, un autre en pilotage et un dernier en systèmes de sécurité.

Équipement : au départ, ils sont juste équipés d'une armure souple *Travel* camouflée en vêtements civils tout ce qu'il y a de plus normaux. Une fois arrivés au *Sandu*, et malgré la perte de leurs bagages, ils récupéreront rapidement (dans une consigne) des *Automags* avec silencieux, des neutralisateurs et des armes blanches diverses, plus un écran magnétique. Enfin, pour l'assaut, ils auront des armures semi-rigides *Duelling* avec *Twinscreen* et une grosse panoplie d'armes lourdes : fulgurants automatiques, fusils d'assaut sans recul, plus deux fusils .50 de haute précision, une tripotée de grenades diverses et pas mal d'explosifs.

LA CONDOR

Le flic moyen de la Condor n'est pas exactement un foudre de guerre ; sans être incompetent, son domaine est de rassurer la population et courser les petits voleurs et autres fous du volant, pas le combat de rues.

Caractéristique moyenne : 13 ; les spécialisations varient avec les individus.

Équipement : là encore, ça dépend des personnes, mais ils ont au moins un écran magnétique et une armure *Duelling* (camouflée), ainsi qu'un neutralisateur. Les plus enclins à la baston auront probablement une Winchester 2280.

LA DOUANE

Par rapport à la Condor, c'est la taille au-dessus – à part quand il s'agit de faire des relations publiques. Ça ne rigole pas, mais c'est efficace.

Caractéristique moyenne : 14 ; la spécialisation est le plus souvent de l'ordre des renseignements (pour les agents de terrain) ou du combat (pour les unités d'assaut).

Équipement : la plupart des agents de la Douane ont un costume civil, qui cache là encore une armure souple *Duelling*, un *Twinscreen*, un neutralisateur et une autre arme de poing, généralement un *Automag*. Pour les coups durs, ils sortent les armures

LES COMBATTANTS DE L'ANPA

On en distingue deux types : d'une part, les sympathisants et les militants de base, qui forment le gros de la troupe et que les personnages pourront rencontrer à Copacabana ; ils n'ont pas une grande expérience du combat. D'autre part, les maquisards eux-mêmes, qui sont plus orientés survie, combat et discrétion. Les gens de la Casa Mamma sont à ranger dans cette même catégorie, les piliers de bar étant plutôt du genre militants et le personnel des combattants.

Caractéristique moyenne : 12 (militants) ou 13 (maquisards), avec une spécialisation en renseignements, trafics ou bagarre de bar pour les premiers, combat, infiltration et survie en jungle pour les seconds.

Équipement : rares sont les militants qui voudront enfreindre les lois de Copacabana en se trimbalant avec une arme à feu (les pochtrons de la Casa Mamma font exception : ils jouent à domicile) ; ils en resteront plutôt aux neutralisateurs, matraque et autres couteaux. Ils ne portent en général pas de protections, sauf s'ils craignent un coup dur. Les combattants auront le plus souvent des armes à feu automatiques, comme des fusils d'assaut à canon court, en version mécanique (plus facile à réparer), des armes de poing diverses et des armures souples *Traveller* ou *Duelling*.



INDEX

A

Aakavarien 17, 72, 121, 123, 151

Académie (talents) 103, 170, 171, 183, 185, 186, 187, 191, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 219, 221, 222, 223, 226, 228, 231, 233, 234, 235, 237, 244, 246, 249

Afrique 11, 14, 27, 106, 107, 126, 127, 128, 129, 131, 210

Alenia (station spatiale) 55, 86, 148, 152, 194

Alkivinar 85, 243, 254, 255

Alliance nord-atlantique 30, 31, 45, 46, 47, 70, 77, 81, 90, 97, 131, 133, 134, 135, 136, 139, 144

Alliance pour le progrès social 141

Allied Native People of America (ANPA) 45, 98, 111, 119, 288, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296

Alphan 11, 12, 93

Alt 19, 20, 27, 80, 84, 86, 90, 136, 137, 157, 202, 281

AMAG 258, 259, 268, 269

Amérique 13, 14, 27, 31, 35, 36, 37, 38, 39, 43, 45, 84, 98, 108, 117, 126, 127, 128, 129, 131, 132, 133, 150, 194, 210

Angrist 85, 268, 269

Anneaux d'Acier (les) 74

Années d'Ombre 11, 84, 92, 107, 127, 158, 174, 175, 178, 210

Anthropomorphes 10, 20, 26, 65, 121, 160, 168, 188, 201, 210

Antigrav 57, 107, 149, 200, 206, 207, 243, 244, 245, 262, 264, 274, 283, 295

Arcanes 19, 93, 94, 111, 112, 178, 179, 184, 187, 191, 192, 201, 209, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 226, 238

Arcanistes 18, 87, 92, 93, 94, 111, 112, 116, 143, 178, 179, 192, 201, 216, 217, 218, 219, 220, 222, 223, 246, 293

Arcologie 189

Ardanya 15, 55, 56, 57, 86, 87, 126, 128, 155, 174, 194, 248

Armuriers (Ligue des) 85

Arvandë 121

Asgard 30, 31, 33, 35, 41, 43, 77, 86

Asie 11, 14, 27, 39, 126, 127, 128, 129, 158, 170, 210

Aspects/Qualités 181

Astrogration 194, 208, 209

Atalen (Atlani) 10, 14, 16, 17, 24, 25, 27, 31, 55, 57, 59, 60, 61, 64, 65, 66, 69, 70, 71, 72, 84, 93, 105, 108, 121, 122, 124, 134, 141, 149, 151, 153, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 162, 167, 168, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 188, 192, 194, 209, 210, 232, 240, 244, 256

atalen 16, 27, 30, 60, 61, 62, 63, 66, 67, 68, 70, 74, 76, 86, 87, 112, 113, 121, 151, 164, 171, 189, 192, 210, 241, 248, 282, 288

Atlantis 30, 43, 46, 47, 122, 178

Australie 27, 29, 126, 127, 128, 129, 131, 132, 135

Automag 257, 258, 296

Autre voie (l') 85, 94, 116, 130, 139, 179

Avadi-Arag 66, 123

B

Bannière du Cygne (la) 74

Battlestar 50, 84, 85, 87, 137, 186, 189, 271

Bourbon 38, 165

Branduinëa 223

Brest/Pointe-de-Bretagne (starport) 81, 98, 134, 135

C

Califat (Empire d'Islam) 127, 129, 131, 132, 169

Canada 35, 36, 37, 38, 39, 45, 90, 127, 128, 129, 130, 267

Caraïbes 52, 78, 89, 166, 169, 194

Caramer 10, 46, 66, 68, 81, 141, 142, 143, 144, 152, 154, 248

Cash & Kill 84, 85, 90, 91, 126

Catégorie 189, 212, 233, 234, 235, 237, 271, 275, 276, 277

Central American Socialist Republic (CASR) 43, 44, 45, 53, 74, 127, 129, 130, 131, 141

Central City 27, 29, 48, 60, 71, 94, 138, 142

Central Intelligence Agency (CIA) 34, 94, 128, 178

Cepmes 20, 21, 22, 27, 30, 35, 45, 49, 50, 52, 55, 59, 62, 63, 70, 72, 73, 74, 75, 77, 78, 79, 80, 81, 84, 86, 87, 90, 91, 93, 97, 119, 123, 124, 125, 126, 127, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 147, 148, 157, 158, 159, 160, 162, 163, 164, 165, 168, 178, 232, 238, 247, 251, 253, 261, 269, 283

Bureau des Échanges 165

Corps des explorateurs spatiaux 78, 140, 141, 142

Croix-Rouge 79, 81, 139, 140, 162

Force d'interposition 78, 79, 137, 138, 140, 141, 143, 203, 269

Interpol 75, 79, 85, 89, 134, 135, 159, 166, 203, 269

La Boule 77, 140

Champs OTTO (MYOB) 179

Chine 84, 126, 127, 128, 129, 130, 171

Clonage 162

Coalition mercenaire 67, 70, 81, 83, 93, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 281

Columbus 55, 56, 57, 86, 151

Communauté urbaine de la Nouvelle Orléans et Bâton Rouge (Cunobaro) 39, 40

Condor 103, 105, 108, 109, 110, 111, 112, 116, 117, 118, 119, 268, 285, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296

Confédération asiatique 127, 129, 131

Confédération européenne 30, 31, 32, 45, 79, 117, 131, 132, 133, 134, 135, 143, 144, 165, 168, 178, 239

Confédération helvétique 49, 132

Conor (conorë) 156

Conseil de sécurité mondial (CSM) 46, 130, 131, 132, 133

Conspirations 11, 50, 83, 92, 94, 132, 143, 165, 178, 237, 292

Copacabana 12, 14, 28, 49, 52, 75, 78, 84, 92, 93, 96, 97, 98, 99, 100, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 149, 159, 163, 165, 167, 169, 172, 174, 175, 176, 178, 179, 192, 194, 210, 248, 256, 258, 268, 269, 279, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 294, 295, 296

copacajun 14, 23, 50, 96, 97, 98, 99, 100, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 113, 114, 116, 117, 118, 119, 194, 210, 238, 279

Crédit 80, 96, 165, 239

Cruzado 96, 165

D

Dame de fer 82, 83, 84, 87, 88, 116, 128, 139, 140, 142, 194

Déhemme 119, 166, 179, 181, 183, 184, 186, 187, 199, 200, 201, 202, 203, 209, 214, 215, 216, 217, 221, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 231, 233, 234, 235, 236, 238, 239, 240, 242, 243, 245, 251, 252, 254, 280, 281, 285, 287, 288, 289, 290, 292, 295, 296

Della Montes, Eduardo 97, 107, 132, 133

Déograv 183, 193, 194, 206, 242, 244, 245

Dollar 96, 165, 239

Dor Eydhel 55, 57, 122, 123, 124, 125, 157, 202

Douane 100, 106, 107, 109, 110, 111, 112, 113, 119, 238, 289, 290, 291, 294, 295, 296

E

Écu 239

Edisian 176, 240

Ego (informatique) 153, 187, 280

Elcarasiri (Ligue stellaire) 70, 71, 74, 125, 142, 143, 158, 283

Elmaug (vaisseau) 50, 271

Eltarandor 75

ArlauriIntur 10, 14, 15, 16, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 65, 66, 68, 70, 71, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 87, 91, 122, 123, 124, 125, 134, 137, 138, 139, 141, 142, 143, 144, 147, 156, 157, 158, 162, 163, 164, 165, 168, 169, 173, 202, 211, 255, 258, 261, 264, 268, 271, 281, 283

DagarIntur 76

Palais aux Mille Jardins 123, 125

VarsiIntur 76, 124

Elyantura 142, 143

Enforcer 110, 267, 268

Environnement réseau (ER) 245, 246

Erdorin 10, 14, 32, 121, 122, 123, 134, 283

Eridia 15, 46, 55, 56, 86, 122, 123, 125, 151, 157

Espace sacré 25, 170, 194

État d'Israël 14, 23, 24, 28, 46, 47, 48, 74, 75, 78, 84, 117, 129, 131, 132, 153, 156, 159, 166, 169, 178, 179

Europa 30, 31, 32, 46, 47, 92, 212

Europe 13

Europe de l'Ouest 127, 128

Exil 14, 16, 121, 156, 165, 170, 171, 283

Extérieur (l') 116, 147, 179

Eylda (Eyldar, Eylwen, Eylwyn) 10, 11, 14, 15, 16, 17, 21, 24, 25, 27, 31, 32, 33, 55, 56, 57, 61, 62, 64, 65, 66, 71, 72, 74, 80, 81, 83, 84, 93, 94, 108, 115, 119, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 134, 136, 137, 141, 143, 147, 149, 151, 153, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 162, 163, 164, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 178, 192, 202, 209, 218, 222, 223, 232,

235, 240, 243, 248, 255, 256, 258, 259, 264, 268, 274, 279, 281, 286, 290
 Ataneylda 15, 55, 57, 61, 84, 108, 192
 Eyldardani 10, 15, 57
 eyldarin 14, 15, 16, 17, 22, 24, 30, 55, 56, 57, 60, 62, 63, 66, 67, 69, 70, 71, 74, 77, 80, 83, 86, 87, 88, 93, 94, 100, 103, 107, 108, 112, 113, 115, 118, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 128, 132, 136, 137, 138, 144, 147, 151, 154, 155, 156, 157, 159, 164, 165, 168, 171, 172, 173, 174, 176, 177, 178, 192, 193, 194, 202, 210, 223, 237, 248, 249, 252, 255, 259, 268, 269, 295

F

Fantir 46, 49, 70, 71, 73, 74, 77, 78, 79, 80, 82, 86, 123, 125, 132, 134, 135, 139, 142, 147, 148, 150, 152, 154, 171, 173, 174, 175, 194, 271, 291

Federal Bureau of Investigation (FBI) 34, 44, 84, 94, 128, 143, 209

Fédération australasienne 127, 129

Fédération des hautes-terres 11, 13, 14, 20, 27, 28, 29, 31, 41, 47, 48, 49, 50, 52, 59, 62, 67, 70, 74, 77, 78, 80, 81, 82, 83, 86, 89, 90, 94, 96, 98, 110, 111, 115, 117, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 150, 153, 154, 155, 158, 159, 163, 165, 167, 168, 170, 172, 175, 177, 193, 203, 210, 239, 254, 258, 260, 261, 265, 281, 290, 291

Force d'attaque (FA) 181, 217, 221, 222, 229, 233, 234, 235, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 266, 268, 287

Force vitale (FV) 182, 201, 223, 224, 229, 230, 231, 232, 233, 235, 250, 263, 280

Fore, Gabriel 11, 27, 28, 45, 74, 87, 131, 133, 137, 142, 143, 198, 203, 226, 238

Franç caraiïbe 165

Free Oil Federation of America (FOFA) 39, 40, 41, 42, 45, 130, 167

Frontière (Fédération des États de la; FEF) 10, 15, 16, 17, 25, 27, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 73, 74, 75, 78, 80, 81, 82, 83, 85, 86, 88, 93, 108, 117, 118, 123, 124, 125, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 151, 152, 158, 159, 163, 164, 165, 166, 167, 169, 170, 171, 174, 188, 192, 194, 200, 239, 257, 281, 291

Fulgurants/POWER.S.A.W 138, 262, 263, 269

G

Gairdril 123, 124

Galactique (anglais) 27, 46, 48, 50, 63, 66, 70, 80, 87, 96, 108, 147, 170, 171, 188, 193, 194, 195, 210, 244

Genève 30, 32

Gods of War (the) 67, 139, 141

Grande Alliance (la) 75

Guerres corporatives 60, 67, 78, 82, 83, 89, 139, 140, 141, 144, 158

Guerres mondiales terriennes
 deuxième 84, 126
 première 125
 quatrième 31, 90, 97, 131, 133, 268
 troisième 34, 37, 40, 44, 52, 81, 84, 90, 96, 97, 107, 117, 126, 127, 129, 130, 131, 132, 160, 169, 262

Guerres stellaires
 deuxième 56, 136
 première 62, 72, 80, 91, 123, 124, 142, 148, 158, 162, 271, 283
 troisième 137, 138

Guilde intergalactique du commerce (GIC) 67, 70, 82, 83, 134, 135, 138, 140, 141, 144, 153, 155, 283

Guildes marchandes siyansk (GMS) 63, 64, 65, 66, 70, 75, 79, 82, 86, 122, 123, 124, 125, 134, 136, 138, 139, 141, 151, 158, 159, 164, 165, 174, 194, 239, 281
 Afililhyerd 64, 138

H

Haut-commandement karlan 27, 62, 66, 70, 71, 72, 77, 117, 123, 124, 125, 137, 143, 147, 159, 162, 163, 261

Highlander 11, 13, 14, 19, 22, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 44, 46, 49, 51, 52, 53, 58, 70, 73, 75, 77, 78, 80, 81, 86, 87, 90, 97, 106, 108, 109, 119, 121, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 141, 142, 143, 144, 151, 156, 160, 164, 167, 170, 188, 193, 210, 227, 262, 279, 280, 281, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296

HLS Gabriel Fore (vaisseau) 56, 136, 137

Hyperbeam 152

Hyperespace 73, 87, 152, 179, 207, 208, 209, 243, 264, 272

Hypermécanique 207, 209

I

Iliarsin (clan) 68, 69, 70

Inexistensialisme 172

Infosocialisme 93, 155, 236

Interconnexion (IC) 110, 153, 245, 246
 réelle (ICR) 245, 246

K

Kaïldien 66, 140, 141, 143

Karlan 10, 15, 17, 18, 25, 29, 64, 70, 71, 72, 73, 77, 96, 121, 123, 124, 125, 137, 141, 147, 157, 160, 161, 163, 165, 167, 168, 169, 170, 173, 176, 188, 192, 193, 194, 195, 202, 249, 255, 261, 264, 274
 Arkhepta 18
 Hjändri 17, 18, 25, 26, 72, 73, 117, 123, 159, 193
 Kriksialvedre (Grand Schisme) 123
 Rakharist 17, 18
 Wrisjändri 17, 18, 118, 193

Kelenari 121

Kerbenathan 268

L

Labskint 25, 255

Laservision/Mindis Eye 85, 86

Lasyanin 71, 125, 142

Légende (la) 122, 155, 157, 158, 178, 209, 237

Lien (lieni) 75, 156, 232

Ligues atlani 15, 25, 58, 59, 61, 62, 63, 68, 70, 74, 79, 93, 117, 118, 122, 123, 124, 125, 136, 140, 141, 144, 159, 174, 194, 239, 259

Brivianë (Fédération brivianne) 16, 59, 60, 61, 63, 122, 124, 155, 159, 167, 173

Eokard (Royaume d') 16, 60, 61, 62, 63, 69, 70, 71, 122, 125, 141, 154, 155, 159, 167, 269

Listant (République de) 16, 57, 58, 59, 60, 62, 63, 74, 75, 122, 124, 125, 140, 141, 159, 167, 189, 281

M

Maedien 70, 71, 125

Malan 165

Mallen 164, 165, 239

Maygran (clan) 56, 58, 77, 83, 84, 122, 162, 168, 169

Mono-Track Vehicle (MTV) 150

Moscou 46, 67, 126, 127, 131, 134, 142, 149, 170

MysteryNetwork 20, 87, 143, 179, 237, 284

N

New York 33, 35, 89, 142, 149, 150, 175, 224

Niveau de fatigue (NF) 187, 201, 215, 216, 217, 220, 224, 229, 230, 236

North American United States (NAUS) 31, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 47, 52, 70, 74, 75, 78, 83, 87, 89, 91, 92, 94, 103, 117, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 143, 150, 151, 153, 159, 162, 163, 165, 172, 175, 176, 193, 236, 239, 243, 257, 281

Nuclear Winter 140, 141

Nueva Turtuga, Inc. 88

O

Olympus 20, 30, 33, 35

Oreanil 15, 55, 123, 124, 160

Orion 27, 29, 30, 138, 291

P

Palerakan 150

Panama 43, 44, 45, 118, 129, 131, 133

Panzerfaust 268, 296

Panzerschrek 268

Paris 30, 38, 82, 87, 112, 118, 142, 149, 151, 154, 156, 169, 175, 241, 260

Pasada (décret) 96, 128

Peacemaker 268, 269

Presidium 66, 78, 84, 139, 140, 271

Presley, Elvis 48, 117, 143, 178, 209

Principautés-unies 17, 66, 67, 68, 69, 70, 74, 75, 125, 144, 158, 167, 169, 281

Pulsar 264

Q

Québec 36, 37, 38, 39, 42, 45, 129, 130

R

Radiants 260, 261, 264, 268, 269

République eyldarin 10, 15, 31, 55, 56, 70, 71, 74, 77, 84, 86, 87, 91, 93, 97, 117, 118, 125, 126, 131, 132, 133, 135, 136, 137, 141, 143, 148, 151, 152, 159, 166, 174, 203, 239, 268, 282

République islamique 127, 129

République panafricaine 127, 129, 131, 132, 210

République slave 127, 128

Réseau planétaire (répla) 115, 152, 153, 154, 164, 168, 173, 238, 247, 294

Ringalat 15, 55, 122, 157

Ringstadt 31, 151, 164, 237, 282

Romandie 127, 128, 210

Rose de Mars (la) 92, 93, 94, 111, 112, 116, 119, 130, 179, 238

Rowaan 11, 12, 13, 19, 20, 24, 77, 90, 91, 99, 131, 132, 139, 159, 192, 194, 201, 203, 220, 227, 242, 281, 289, 290, 293

Rowaan People's Front 90, 139

Rowaan Powerforce 12, 13, 77, 85, 90, 91, 111, 117, 131, 136, 137, 159, 192, 194, 203

S

Salion (clan) 97, 126, 127, 203

Sapience 160, 163, 169, 177, 208, 215

Seattle-Tacoma-Vancouver (SeaTaVan) 33, 35, 36, 37, 172, 282

Second Skin 176, 241

Shekel 165

Siltacaran 70, 71

Siyan (Siyani) 10, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 44, 47, 48, 61, 64, 65, 66, 69, 70, 71, 72, 73, 75, 77, 78, 82, 84, 105, 119, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 138, 150, 151, 153, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 176, 177, 178, 188, 193, 195, 201, 210, 232, 237, 242, 243, 246, 248, 255, 263, 279, 286
 siyaner 195, 210

siyansk 10, 17, 20, 21, 47, 51, 60, 64, 65, 66, 67, 70, 74, 75, 78, 79, 82, 85, 87, 122, 123, 124, 125, 135, 136, 138, 140, 147, 150, 151, 156, 157, 164, 165, 166, 171, 173, 174, 175, 178, 189, 193, 213, 238, 248, 254, 255, 263, 281, 282, 283
 Snivel (Snivels) 21, 22, 26, 78, 122, 188, 193

Sovtech 156

Spécialisations 183, 185, 186, 187, 191, 195, 199, 200, 203, 205, 208, 215, 226, 237, 244, 247, 253, 254, 264, 273, 280, 287, 296

Sphère 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 42, 47, 48, 49, 50, 51, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 68, 70, 71, 72, 73, 74, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 96, 98, 105, 108, 109, 111, 112, 121, 123, 124, 125, 134, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 147, 148, 149, 150, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 193, 194, 201, 202, 203, 208, 209, 210, 213, 233, 236, 238, 239, 244, 247, 252, 257, 258, 259, 261, 264, 266, 268, 269, 275, 277, 279, 281, 283

Starflight 129

Starstrike 85, 257, 258

Suilekor 15, 160, 223

T

Talvarid 10, 19, 20, 26, 27, 71, 80, 91, 117, 121, 157, 159, 160, 162, 165, 167, 169, 170, 176, 188, 193, 195, 201, 202, 211, 242, 281, 286, 293
sharr 195, 211

Tel Aviv 46

Terraformation 56, 73, 83, 84, 122, 123, 124, 168, 208

Terran Transportation Trust (TTT) 32, 89, 139, 140, 150

Test 184

Texas 39, 40, 41, 42, 45, 67, 130, 132, 149

Thaler 165, 239

The Web 89, 90, 135

Thirteen Stars 46, 50, 51, 52, 64, 82, 148, 152, 194, 282

Thyrazoïne 168

Tigres volants (organisation) 81, 82, 83, 87, 88, 139, 140, 194, 280

Torpedolaser 263, 264, 268

Trian 27, 66, 70, 139, 142, 143, 144, 281

Triple-Track Train (TTT) 32, 150

Triplce commerciale 122, 136

Troia 31, 151

Tzegorine (champs de) 20, 65, 73, 143, 149, 166, 207, 243, 245, 247, 249, 253, 254, 259, 264, 280

U

Union populaire hjandri 73, 77

Union sacrée talvarid 20, 27, 77, 80, 91, 117

United States of America (USA) 33, 34, 37, 40, 44, 45, 81, 83, 87, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 150, 169, 178

USS Liberty (vaisseau) 81, 137

V

Vaccins xéno-immunitaires (VX) 162

Vehicular Duelling (V-duelling) 67, 91, 130, 234, 258, 275

Ville libre de Singapore 27, 48, 49, 50, 52, 87, 127, 129, 130, 132, 135, 136, 140, 149, 164, 167, 169, 262

W

Wahlenstadt 30, 31, 32, 33

Washington 33, 35, 40, 87, 142, 143, 150, 151

White, Timothy D. 106, 127, 128, 129

World Auto Sports Association (WASA) 91, 92, 94, 131

X

Xinhuant 210

Y

Ylech 121

INDEX DES ILLUSTRATEURS

Psychée 8, 9, 26, 54, 76

Logo Tigres Volants : Jess

Cartes : Alias

INDEX DES TABLEAUX

Population de la Sphère (estimation Cepmes 2300).....	177
Valeurs.....	199
Qualités et Aspects.....	199
Force d'Attaque naturelle.....	199
Difficultés.....	202
Marges.....	202
Difficultés culturelles.....	207
Une belle tête de vainqueur.....	217
Niveaux sociaux.....	218
Gestion de fortune.....	218

Utiliser les Arcanes intuitives.....	237
Résultat des attaques mentales.....	242
Domages et Niveaux de fatigue.....	252
Hôpital et récupération.....	254
Attaques combinées, récapitulatif.....	257
Prix courants dans la Sphère.....	261
Modèles d'armures.....	263
Connexion et réseau.....	267
Modèles d'ordinateurs.....	268
Équipage.....	294