

TIGRES VOLANTS

Lite

1.0 RC2

Loi de Murphy #27:
Des choses se passent...

Un Jeu de rôle de Science-fiction écrit par Stéphane "Alias" Gallay

CRÉDITS

AVERTISSEMENT PRÉLAVABLE

Tigres Volants est une œuvre de fiction. Ça veut dire que ça n'existe pas en vrai, même si certains noms semblent familiers. 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. Si vous êtes potentiellement offensé par la violence, les armes, la guerre, le sexe, les sous-entendus grivois, les jeux de mots foireux, les explications scientifiques capillotractées, les râlaisons de ludosaure et les maltraitances prononcées de la langue française, cet ouvrage n'est pas pour vous.

CRÉDITS

Écrit et mis en page par :

Stéphane « Alias » Gallay, Auteur Mégalomane (muhaha !).

Illustrations :

Axelle « Psychée » Bouet-Fiess, Jean-Sébastien « Jess » Grinneiser, Fufu Frauenwahl, X-aël, DeDorgoth, Defcombeta, Eliott, Fufu Frauenwahl, Lohran, Onine.

www.tigres-volants.org
tivipedia.tigres-volants.org
forums.fulgan.com

Édité par :

2 dés sans faces, société coopérative d'édition, CP 2594, 1002 Lausanne, Suisse www.2dsansfaces.com

Tigres Volants Lite est une version promotionnelle de Tigres Volants (ISBN 2-9700314-3-4), distribuée gratuitement. Elle n'est pas destinée à la vente. Tout abus sera puni par l'application libérale d'instruments contondants sur la rotule du coupable.

Version RC2, octobre 2007.

TABLE DES MATIÈRES

CRÉDITS	2
PROLOGUE	3
CULTURES	4
L'ESPACE TERRIEN	7
L'ESPACE ATLANO-EYLDARIN	12
ORGANISATIONS TRANSNATIONALES	16
C'EST ARRIVÉ Y'A PAS LONGTEMPS...	20
CARNETS DE CIVILISATION	23
SYSTÈMES DE JEU	28
COMMENT JOUER À TIGRES VOLANTS ?	37
TERMINAL NORD (SCÉNARIO)	38

POURQUOI « LITE » ?

Tigres Volants *lite* est une version promotionnelle de Tigres Volants. L'édition originelle, parue en mai 2006, est très bien, pas (trop) chère, mais fait quand même ses 320 pages ; cette édition se veut un exercice de vulgarisation de l'univers, ainsi qu'un système simplifié, permettant de jouer rapidement sans se farcir des kilos de texte sur l'impact macroéconomique des guildes siyansk sur la finance nord-américaine au XXII^e siècle.

Tigres Volants *lite* est raisonnablement compatible avec Tigres Volants : c'est le même univers et le système de jeu utilise des mécanismes similaires (mais beaucoup plus simples).

C'EST BON POUR TOI AUSSI ?

Comme mentionné initialement, Tigres Volants *lite* ne représente qu'un condensé du livre de base de Tigres Volants. Dans les 288 pages qui manquent, vous trouverez encore plus de détails sur les peuples et nations de la Sphère, ainsi qu'un gros dossier sur le Ville libre de Copacabana en guise de point de départ.

Vous aurez aussi des règles un poil moins simplistes et même un scénario d'introduction, sans compter un florilège d'illustrations, le tout dans un recueil à couverture rigide.

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.

La **Sphère** est le terme utilisé pour désigner l'espace connu. Un vaisseau rapide traverserait la Sphère en six mois. La Sphère est centrée sur Fantir, planète-capitale du Cepmes – sorte d'ONU galactique.

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

Les **Eyldar**, physiquement très proche des Humains, ont des oreilles en pointe et une espérance de vie de l'ordre du millénaire. Ils aiment les choses calmes, le sexe et les jeux de mots tordus. 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 sur le commerce interstellaire. Leur culture est tellement étrange que les gens préfèrent les considérer comme des éléments de décor. Les **Talvarids**, peuple d'ours évolués, vivaient heureux en société tribale sur une petite planète reculée – jusqu'à l'invasion.

Enfin, il y a les **Karlan**, génétiquement cousins des Eyldar et des Humains. Ils gardent les limites de l'espace connu et ont tendance à tirer sur quiconque faisant mine de s'approcher.

La **civilisation terrienne** a subi la bagatelle de quatre guerres mondiales et pas mal de tracasseries de degré moindre. La **Fédération des hautes-terres** distille une culture fascistoïde et militariste. 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 la planète, en une alliance bancal. Il existe encore d'autres États mineurs, tels **Copacabana**, **Israël** ou **Singapore**.

Les années de guerres ont causé, dans la population terrienne, nombre de mutations. Les **Rowans** se reconnaissent à leur tête de chien, leurs talents de pilotes, leurs paris stupides et leur mauvais caractère. Les **Alphans**, eux, sont surtout connus pour leurs cheveux blancs et leurs pouvoirs mentaux.

ET LES MÉCHANTS ?

Y'en a pas.

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 dessein 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.

C'est ce que font les personnages qui est important. Tigres Volants est un univers de jeu, pas une méga-campagne avec des figurants.

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'Ardaya, 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 C'EST QUOI, 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.

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 ». Ils servent accessoirement à résoudre les actions des personnages-joueurs. 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 cet ouvrage. Le pragmatisme, c'est nul !

CULTURES



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

LES TERRIENS

La plupart des cultures de la Sphère sont somme toute d'origine terrienne. 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 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.

LES HUMAINS DE BASE (SANS LES OPTIONS)

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. Il existe, de plus, des mutations d'ordre cosmétique : colorations anormales, organes surnuméraires, polydactylie, queue vestigiale, etc. Très rares sont les mutations qui impliquent de profondes modifications physiques ou physiologiques.

LES HIGHLANDERS

Les Highlanders ont été conçus pour conquérir les étoiles : des hommes modifiés pour constituer l'Élite de la Race Humaine. Ils ont une couleur de peau foncée, les cheveux blonds, ou tirant sur le blond. 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 ».

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...

Les Highlanders ont une notion très marquée d'appartenance. Ils ont bien plus conscience d'appartenir à une en-

tité 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. En fait, plus qu'une culture, les Highlanders ont surtout un endoctrinement et beaucoup de slogans.

ALPHANS

Les Alphans ont le nombre réglementaire de membres et manquent singulièrement de troisième œil au milieu du front, mais ont quand même les cheveux uniformément blancs. Ils 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. 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.

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.

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, l'Alphan est urbain. Pas forcément dans le sens « poli », mais plutôt dans celui de « citadin ». Ils adoptent souvent une philosophie du style « vivre et laisser vivre » ; ils n'aiment pas tuer les gens.

ROWAANS

Cette mutation est apparue officiellement pour la première fois en Afrique du sud dans les années 2060-70. Les Rowaans ressemblent à des humains normaux, quoique sensiblement plus grands et plus massifs, avec une tête de chien. 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). Les yeux sont bruns ou noirs.

Il est difficile 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 Rowaans sont naturellement sociables, mais entre eux. Ils ont tendance à manifester une méfiance envers les autres races et espèces de la Sphère et sont sensibles aux démonstrations racistes, tant envers leurs personnes qu'autrui. À cela s'ajoute une solidarité, assortie d'un esprit de compétition / domination. On dit souvent que plus de Rowaans se tuent à la suite de paris stupides qu'au combat.

LA CIVILISATION ATLANO-EYLDARIN

Il fut un temps où les Eyldar et les Atlani ne formaient qu'un seul peuple ; les similitudes culturelles sont plus nombreuses que les différences.

EYLDAR

Eyldar - Masculin : Eylða ; pluriel : Eyldar. Féminin : Eylwen ; pluriel : Eylwyn. Adjectif : eyldarin.

Les Eyldar, c'est un peu le fantasme général de la population anthropomorphe de la Sphère : beaux, grands, immortels et anciens maîtres sur ladite Sphère pendant presque dix mille ans. Ça fait beaucoup pour un seul peuple.

Physiquement parlant, les Eyldar ressemblent aux Humains, avec 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 Eylða est plus grand et plus mince qu'un Humain.

Les Eyldar peuvent exercer un contrôle sur leur métabolisme, ce qui explique la rareté des maladies et leur longévité moyenne, qui tourne aux alentours des 2000 ans. Ils ne vieillissent quasiment pas, du moins physiquement.

Au-delà de la façade, les Eyldar sont plus mystérieux. D'ailleurs, ils adorent les mystères, énigmes et autres trucs cachés. En plus, leur longévité n'en fait pas un peuple très prompt à s'adapter aux changements. Les Eyldar sont en général des gens calmes et pacifiques, mais la société

eyldarin reste encore rigide et repliée sur elle-même.

ATLANI

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

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. Un Atalen est un Humain avec une faible hérédité eyldarin, que seules indiquent la finesse des traits ou la taille des yeux chez certains sujets. Leur longévité frise les 500 ans, mais ils sont toutefois sujets à un vieillissement mental, qui apparaît entre 300 et 400 ans.

On retrouve chez les Atlani la tendance hédoniste et pacifiste des Eyldar, mais avec un attrait prononcé pour la chose militaire : uniformes, parades, codes d'honneur, etc. Les Atlani ont aussi un intérêt pour le caché et le secret, mais comme un défi, un mystère à percer. Certaines traditions pouvant apparaître comme sérieusement hermétiques pour des étrangers, et les Atlani étant très sensibles sur ce point, les incidents diplomatiques sont inévitables ; une bonne connaissance de l'étiquette atalen est recommandée au voyageur.

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.

Les Karlan peuvent se résumer physiquement en deux qualificatifs : grands et maigres (210 cm pour 80 kg, en moyenne). Leur peau est brun foncé, avec une texture lisse et une pilosité quasi-nulle. Les cheveux sont blonds ou bruns, plus rarement noirs ; ils poussent toujours sur l'arrière du crâne. Les yeux sont bleus, bruns, verts ou noirs. Les oreilles ne sont presque pas apparentes et en tout cas pas très efficaces.

Un Karlan peut espérer vivre jusqu'à 200 ans.

Il existe deux ethnies principales chez les Karlan. Les *Wrisjandri*, l'ethnie dominante, forment une société basée sur un système de castes et de clans très complexe et entièrement militarisée. 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.

Les *Hjandri* sont les représentants de l'ethnie karlan nomade. Il n'y que peu de différences entre Karlan *wrisjandri* et *hjandri*, sinon que l'ouïe est nettement plus développée et une tendance aux scarifications et tatouages rituels. La civilisation *hjandri* est basée sur des questions familiales et beaucoup plus rigide.

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 reumuants – surtout s'il y a des Highlanders dans le secteur.

Les Talvarids sont des ursoïdes bipèdes, qui peuvent mesurer entre 175 et 260 cm et peser de 80 à 350 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 de fourrure. Les yeux peuvent prendre des teintes de brun, noir, vert ou bleu (rare). Les Talvarids n'ont pas une espérance de vie très élevée : autour de 50–60 ans ; certains individus atteignent les 80–90 ans.

Bien que tribale à sa base, la société talvarid a un fond commun qui fait que, si différences il y a entre les cultures locales, elles résident surtout dans des détails anecdotiques. Elle comporte quatre classes, qui correspondent à autant d'étapes de la vie d'un Talvarid : jeune, puis adulte, puis, après avoir appris et pratiqué, « tuteur » et, enfin, « sage » ; comme c'est

un statut qui ne vient pas avant un âge très avancé, les sages sont plutôt rares. Il existe aussi un certain nombre d'individus « sans caste », considérés comme des parias.

Avant l'invasion, la civilisation d'Alt était équivalente au XVI–XVII^e siècle terrien, tout au moins au niveau des idées. Néanmoins, la technologie est nettement moins avancée : Les Talvarids sont au sommet de la chaîne alimentaire et n'ont donc jamais vraiment eu besoin d'outils.

SIYANI

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

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 ; 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.

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. Le métabolisme des Siyani étant partiellement à sang froid, leur activité dépend de la température ambiante.

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.

Les Siyani sont une espèce solitaire : 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. Les Siyani ne connaissent que trois ty-

pes d'activités : le travail, le commerce et l'art. Le travail est vil et méprisable, mais a quelques avantages – l'absence d'impôt, notamment. Le commerce est l'activité par excellence ; moins il implique de transformation, plus c'est une activité noble. L'art doit être gratuit ; pour être de l'art, il faut que l'œuvre ne serve à rien et ne rapporte rien à son auteur.

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, durant les premières semaines, le 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 Snivel garde les souvenirs de son clone précédent, mais il devient plus intelligent et plus précis, moins créatif et moins diplomate.

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.

Si les Siyani sont des marchands nés, les Snivels sont les parfaits administrateurs : classifiant, régulant et organisant jusqu'au moindre détail. 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.

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 – généralement d'une tâche administrative titanesque.

L'ESPACE TERRIEN

FÉDÉRATION DES HAUTES-TERRES

(HIGHLANDER FEDERATION)

La Fédération des hautes-terres s'étale sur les deux tiers émergés de la Terre : Asie, Australie, Afrique, Amérique du sud et Scandinavie. Elle contrôle une douzaine de systèmes stellaires à travers la Sphère. La population (près de 25 milliards de personnes) est en majorité humaine.

C'est un État fédéral avec un pouvoir central fort, avec à sa tête le président Gabriel Fore, élu à vie depuis 2053. Religions et cultures ont été ramenées à leur plus petit dénominateur commun ; par-dessus s'est greffée une culture patriotique. 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.

Le plus gros point fort de la technologie highlander est les sciences du vivant : biologie, biochimie, médecine, et surtout génie génétique, qui a au moins vingt-cinq ans d'avance. Dans les autres domaines, la Fédération affiche un niveau impressionnant : tout ce qui touche à l'espace, au militaire ou au deux est très développé.

La culture militaire est fortement implantée dans la mentalité highlander. L'armée est basée sur un volontariat encouragé par des primes en nature ou en espèces, ainsi que par un système de bourses universitaires. C'est probablement l'armée la mieux équipée, la mieux entraînée, avec les tactiques les plus avancées, sans même parler du nombre. Ce qui perd les Highlanders est principalement l'orgueil démesuré de leur état-major.

AMBIANCE

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.

CONFÉDÉRATION EUROPÉENNE

(EUROPEAN CONFEDERACY)

L'Europe politique du XXIV^e siècle inclut tout le continent européen, plus la Turquie, moins la Scandinavie. Elle co-administre, avec l'Alliance nord-atlantique, la plupart des planètes du système Sol, plus cinq planètes terraformées : Europa, Asgard, Olympus, Atlantis et Hadès. La Confédération européenne accueille plus de 4 milliards d'habitants, dont près de 800 millions sur Terre, surtout des Humains.

L'Europe est le résultat d'un important brassage de populations et d'idées. Son gouvernement est très décentralisé et souvent décrit comme lent, hasardeux et bordélique ; il fonctionne néanmoins avec un minimum d'anicroches.

La plupart de la haute technologie européenne provient d'échanges avec les NAUS ou avec la République eyldarin. C'est une nation de pointe dans le domaine de la bio- et radio-chimie, ainsi que de la physique expérimentale.

Tout citoyen européen est tenu d'accomplir un service national, l'armée, la police ou l'aide aux personnes et à l'environnement. L'armée européenne est une milice, avec cependant un « noyau dur » de professionnels. Elle est très motivée, mais moyennement compétente et dotée d'un équipement très basique.

AMBIANCE

La Confédération européenne est le coin rêvé pour les campagnes urbaines : politique, conspirations, magouilles corporatistes et socialisation. Les gens moins

subtils pourront explorer les méandres des jungles urbaines ou les grandes plaines de Russie. Ou alors jeter un œil sur les colonies : là, on y fait plutôt dans le rude, le rustique et le rural.

ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE

(UNITED STATES OF AMERICA - USA)

Les États-Unis s'étendent sur un petit tiers du continent nord-américain et ont des concessions sur Asgard et Olympus, ainsi qu'une bonne cinquantaine de stations minières dans toute la Sphère. La population américaine est estimée à 540 millions d'individus, dont 480 millions sur Terre ; elle est composée à 95% d'Humains.

Les USA sont en théorie un État fédéral, en pratique un État corporatif et en général dans un état lamentable. Le pouvoir central n'a que peu de réelle autorité. De larges étendues échappent à tout contrôle, que ce soit de l'État (trop loin) ou des intérêts privés (pas rentable). Il est déconseillé de se promener sans escorte sur de nombreuses routes américaines ; il est même déconseillé de se promener aux USA tout court.

Les États-Unis parviennent à garder une technologie de pointe en informatique, micro-électronique et armement. Les constructeurs automobiles se portent bien, mais sont tournés vers le marché intérieur, de même que pour l'agro-alimentaire artificiel.

Il n'y a plus vraiment d'armée américaine, mais plusieurs unités d'élite ; le reste est à la charge de la Garde nationale (réservistes), de collectivités locales et du FBI, qui a gagné des compétences étendues après sa victoire sur la CIA. En théorie, les USA peuvent compter sur les amateurs de *V-Duelling* ; en pratique, ceux qui ont des véhicules de combat efficaces et qui savent s'en servir sont peu nombreux.

AMBIANCE

Les USA sont probablement une des nations les moins fréquentables de la Sphère : crime et violence mafieuse, campagnes désertées ou habitées par des paranoïaques surarmés. Il existe cependant des endroits décents et des gens raisonnablement honnêtes ; il faut reconnaître une qualité à l'Américain moyen : un optimisme à toute épreuve.

ROYAUME DU CANADA

(UNITED KINGDOM OF CANADA)

La sécession de l'est du pays a été compensée 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. C'est un pays gigantesque, mais en grande partie inhabité. Le royaume est fort de 130 millions d'habitants.

Monarchie constitutionnelle directement inspirée du modèle britannique, le Canada est représenté par son Roi ou sa Reine. Le pays compte d'importants particularismes culturels : peuples natifs, communautés soviéto-américaines, en plus de la question de la langue, entre francophones et anglophones – sujet toujours sensible depuis la sécession du Québec.

Relativement peu touché par les diverses guerres nucléaires, le Canada a sauvé une bonne partie de son élevage et de sa maigre agriculture. Il a développé le domaine du génie agrobiologique. La plupart des industries canadiennes tournent grâce aux investissements américains, qui préfèrent se placer quand ils le peuvent dans un pays un peu calme.

Le Canada entretient une Garde nationale importante (aussi appelée *Mounties*), qui regroupe les forces de sécurité civiles canadiennes. C'est une organisation remarquablement efficace, très respectée par l'ensemble de la population ; son uniforme de parade fait la joie des touristes. L'armée canadienne est composée de professionnels, mais manque d'effectifs.

AMBIANCE

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.



PRINCIPAUTÉ DE QUÉBEC

Le Québec couvre un coin nord-est de l'Amérique. 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. Le pays compte à peine plus de 40 millions d'habitants.

Le prince, descendant des Bourbon, est le chef de l'État. Ses sujets ont plutôt mauvaise réputation en Amérique du Nord, non pas parce qu'ils sont francophones (mme si ça influe), mais parce qu'ils ont longtemps eu tendance à faire une grosse

tête à quiconque était surpris à parler anglais. Il y a aussi les Indiens qui, de temps en temps, manifestent bruyamment quelque part, mais, si l'on excepte ces brouillilles, le climat social du Québec est calme.

Malgré sa petite taille, la Principauté représente une force économique non négligeable, notamment grâce aux mines, industries hydro-électriques et installations forestières du nord du pays. Les pêcheries de la côte fournissent de la nourriture fraîche. Le statut légal particulier des compagnies dotées de Chartes princières fait de la Principauté un discret paradis fiscal. Cer-

taines fondations privées ont installé au Québec des centres de recherche de pointe, notamment dans les domaines du génie génétique et de l'électronique.

Depuis la fondation des NAUS, 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 est à l'occasion utilisée dans des manœuvres antiterroristes. La police est là pour empêcher les émeutes, renseigner les passants et faire traverser les gosses.

AMBIANCE

Le Québec est très proche du Canada, mais il vaut mieux ne pas le dire trop fort : l'indigène est fier et ombrageux. 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, le Monaco nord-américain.

FÉDÉRATION PÉTROLIÈRE AMÉRICAINE

(FREE OIL FEDERATION OF AMERICA – FOFA)

La Fédération pétrolière américaine est composée d'anciens États américains (l'ancien Sud) et d'une importante partie du Mexique. À l'heure actuelle, elle compte 180 millions d'habitants enregistrés, et sans doute 20 millions en plus d'émigrés clandestins.

Pas mal des États de la FOFA appartiennent à des organismes privés ; qui plus est, certains ont profité d'une législation très souple pour édicter leurs propres règles. La population est conditionnée pour vouloir du pain et des jeux et se foutre de tout le reste. La FOFA n'est pas une entité culturelle homogène : le Sud américain est anglo-saxon et protestant, la Louisiane est revenue à son passé francophone et catholique, quant à l'ancien Mexique, il a une solide identité hispanique.

Un temps axée sur le pétrole, l'économie du pays a dû, peu après la sécession du Texas, se tourner vers les dérivés chimiques, l'électronique et la micro-informatique, de même que vers le tourisme. L'industrie du pays est privatisée à 95% – à tel point que, dans certains endroits, la police et l'armée sont entre des mains non gouvernementales.

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. Seul le nord du pays (ancien-

nement le Sud avec un « S » majuscule) possède une force armée à l'échelon national digne de ce nom.

AMBIANCE

Bienvenue dans le monde merveilleux du capitalisme sauvage – avec des dents qui mordent. Les corporations y font la loi et la refont aussi quand ça les arrange. 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.

RÉPUBLIQUE DU TEXAS

(REPUBLIC OF TEXAS)

L'ancien État du Texas a pris son indépendance, en embarquant un bon bout du Nouveau-Mexique et du Mexique ; il s'est aussi offert un bon dixième de la surface d'Asgard, histoire d'exporter son trop-plein de résidents. Il compte aujourd'hui près de 80 millions d'habitants.

Outre le Président, élu à vie et cloné jusqu'aux oreilles, la vie politique texane passe par une forme de démocratie directe par voie de sondage, qui prend la forme de grands shows télévisés. Être texan, c'est un art de vivre, qui a ses codes d'honneur enseignés dans toutes les écoles dès le plus jeune âge. Le Code pénal de la République punit plus fortement l'escroquerie que le meurtre. De même, si le port d'armes personnelles et véhiculaires est admis par tous, les armes cachées sont considérées comme déloyales.

Le Texas est d'ailleurs un des derniers endroits de la Sphère où l'on trouve des véhicules à essence. Dans un autre registre, les médias texans sont reconnus pour leur faste, leur technologie et la qualité de leurs productions, surtout sportives. Le Texas représente 40% de la création télévisuelle des NAUS.

L'armée du Texas est composée de soldats de métier équipés de technologie militaire de pointe. Seule autre force officielle, les *Rangers* couvrent un champ de compétence allant du contre-espionnage à la police de la route. À part ça, ne pas oublier une population 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.

AMBIANCE

L'Ouest sauvage, version XXIV^e siècle : chevaux-vapeur et flingues d'un calibre

pouvant guérir le hoquet d'un contre-terpilleur. 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.

RÉPUBLIQUE SOCIALISTE CENTRE-AMÉRICAINE

(CENTRAL AMERICAN SOCIALIST REPUBLIC – CASR)

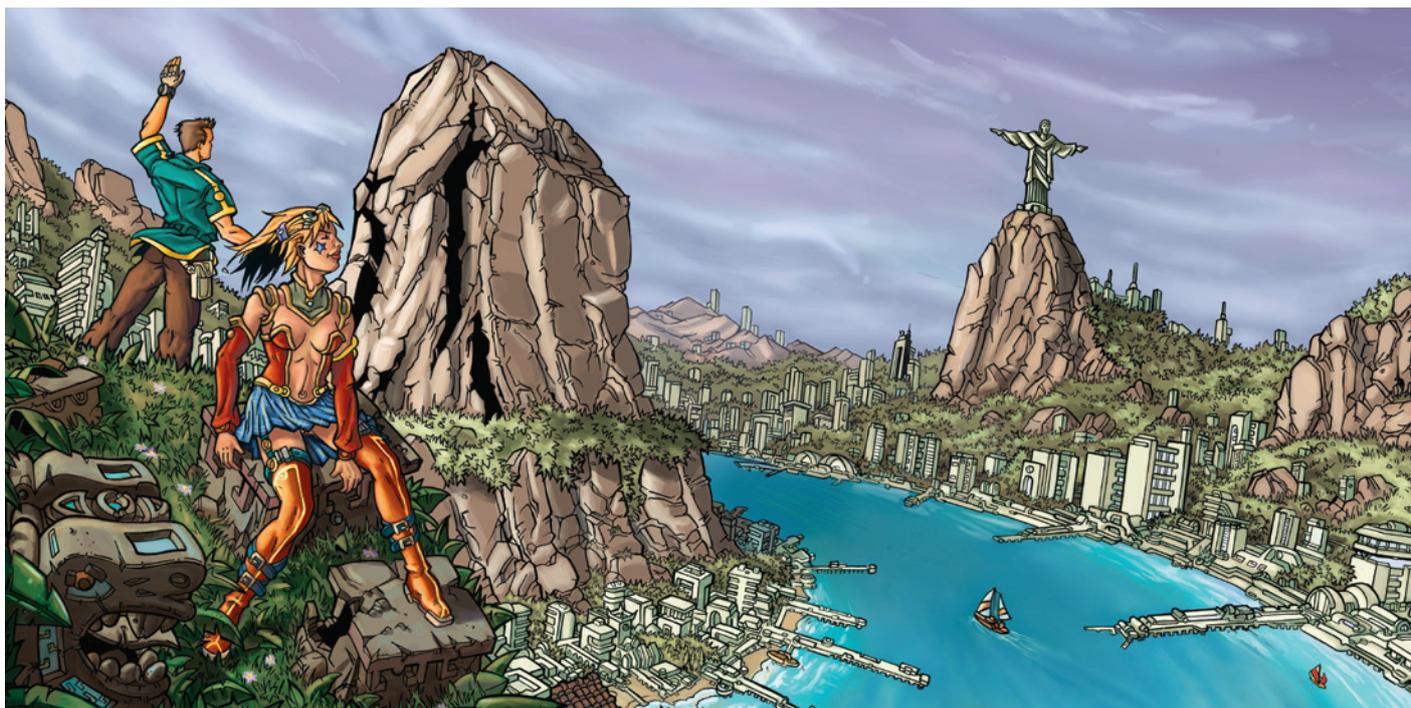
Née de la fusion de la plupart des États d'Amérique centrale, la CASR inclut le territoire entre la frontière sud du Mexique et le Canal de Panama ; elle possède aussi quelques lots de terrains sur Asgard et Atlantis. La population centre-américaine varie autour des 40 à 50 millions d'individus.

Un des derniers bastions du Socialisme terrien, avec collectivisation des moyens de production, pouvoir au peuple, administration cyclopéenne (et corrompue) et emploi de majuscules abusives. Dans l'ensemble, le petit peuple mange à sa faim, a un logement décent et un travail et peut faire semblant de voter tous les cinq ans. La criminalité est faible, si l'on excepte la contrebande, qui est plus ou moins équivalente à un sport national.

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

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 : Texas, Canada, Québec, FOFA, CASR et USA. Au total, un peu plus d'un milliard d'individus, avec une proportion d'environ 15% d'immigrés. Le Président est élu pour cinq ans par l'ensemble des populations des NAUS ; l'Assemblée américaine est un Parlement bicaméral, divisé en une Chambre populaire et une Chambre nationale. 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.



solide réputation dans les domaines de la botanique mutante et de son application à des fins pharmaceutiques.

Malgré son aspect « révolutionnaire en vadrouille », une absence totale de discipline et une pénurie chronique de gradés présentables, il serait dangereux de sous-estimer l'Armée du Peuple. Les forces de l'ordre 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

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

L'Alliance nord-atlantique est une organisation exclusivement militaire, qui regroupe la Confédération européenne et les NAUS, avec un commandement décentralisé, composé de sept groupes régionaux et deux groupes spéciaux (forces maritimes et spatiales). Son secrétariat général, est basé dans l'archipel des Açores. 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. Surnommée par les médias la Ligne Oméga, son organisation et son équipement sont top secret.

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...

depuis trois siècles, le travail est calme. Cependant, dans les villes plus importantes, on trouve une police et une criminalité qui n'ont rien à envier à celles du nord.

AMBIANCE

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. Cela dit, entre l'hostilité naturelle du milieu (jungle tropicale, parfois radioactive), 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, il y a de quoi s'occuper.

ÉTAT D'ISRAËL

(ISRAELI STATE)

Israël contrôle les trois-quarts de l'ancien Liban, un bout de la Syrie au-delà du Golan, le désert du Sinaï, plus Chypre et quelques territoires outre-Sol, ce qui représente quelques 15 millions d'habitants. Autres territoires extrasolaires, les « comptoirs » sont des concessions commerciales, qui ont un statut d'extraterritorialité.

Officiellement, Israël est une république parlementaire, démocratique et bicamérale. Dans les faits, si l'armée n'est

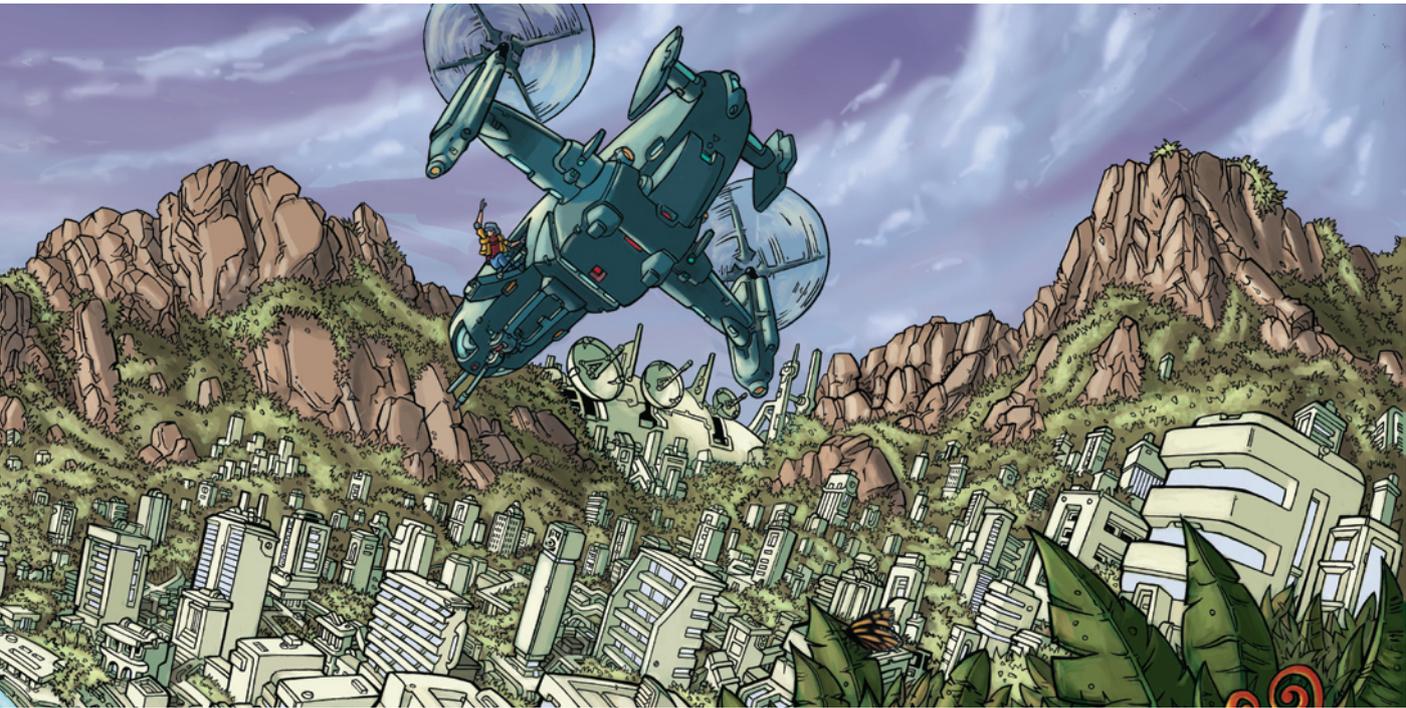
pas au pouvoir, presque tous les politiques sont, ou ont été, des militaires. Pluriconfessionnelle et égalitaire, Israël est toujours une nation en guerre, mais plus contre elle-même ; c'est déjà ça. Le « Code hébreu » oblige tout adulte à porter, bien en évidence, une arme de poing prête à servir. Depuis le temps, le côté « prête à servir » a été abandonné pour éviter les accidents.

On dit souvent que si le secteur tertiaire n'existait pas, Israël l'aurait inventé. Cela lui vaut une réputation sulfureuse : les « comptes en Israël » ont remplacé dans l'imagerie populaire leurs prédécesseurs helvétiques. Les Archives de Tel-Aviv sont les plus anciennes archives complètes de la Terre.

Le service militaire est obligatoire pour tous les citoyens israéliens et s'intègre dans le cadre de l'éducation obligatoire, qui s'étend jusqu'au niveau universitaire. Son niveau d'entraînement et son équipement en fait une force d'élite, qui ferait réfléchir des puissances majeures.

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 dou-



ble jeu, de magouilles financières et de vieilles rancunes.

VILLE LIBRE DE COPACABANA

(CIDADE LIVRE DE COPACABANA)

Le territoire de Copacabana englobe la région autour de Rio de Janeiro, enclavée au beau milieu de la Fédération des hautes-terres. Elle abrite près de 15 millions de personnes (officiellement 8), venant de tous les horizons de la Sphère (mais majoritairement humaines).

Le gouvernement a une réputation de transparence et/ou de laxisme, à la limite de l'anarchie. Point de rencontre pour différentes cultures terriennes, rendez-vous des libres-penseurs et des exclus de la planète ; toutes ces cultures s'y mélangent et 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. Cette cité est un des rares endroits où les arcanistes peuvent exercer leur art au grand jour sans risquer des désagréments corporels.

C'est un des pôles culturels de la Sphère, ainsi que, via son starport, un centre économique majeur pour l'Amérique du Sud et, partant, pour la Fédération des hautes-terres. La situation est paradoxale : chacun dépend économiquement de son ennemi juré – mais si la collaboration de-

vait cesser, Copacabana aurait sûrement plus de mal à s'en remettre que la Fédération. Un peu contre son gré, Copacabana est devenu un centre stratégique, tant du point de vue économique que politique.

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.

AMBIANCE

Avec son multiculturalisme et sa porte ouverte vers le reste de la Sphère, Copacabana est le point de départ idéal pour un groupe d'aventuriers débutants. De plus, qui dit point de rencontre, dit aussi beaucoup d'activités plus ou moins légales (contrebande, espionnage, etc.), sans même parler des Arcanistes et de leurs secrets.

VILLE LIBRE DE SINGAPORE

(FREE CITY OF SINGAPORE)

Singapore est une grande île à la pointe sud de l'ancienne Malaisie, qui contrôle pas mal de terrain dans la région, ainsi qu'une tripotée de comptoirs marchands à travers la Sphère. 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. La ville compte pas loin de 27 millions d'habitants.

Officiellement république, Singapore est dans les faits contrôlée par un Conseil supérieur restreint. Le dicton qui sied le plus à Singapore, ce serait « propre en ordre » : poubelles partout, justice sociale nulle part, société hiérarchisée, pouvoir moralisateur et corruption rampante.

La cité-État est très dépendante de la Fédération des hautes-terres, et vice-versa : c'est une plaque tournante pour le commerce highlander. Singapore est une place financière de très haut niveau, qui recèle plus que sa part de manœuvres louches.

Les forces de la SCP (*Singapore City Police*) font régner l'ordre. Il y en a à peu près autant que de poubelles, ils ont une joyeuse tendance à l'excès de zèle et sont obséquieusement polis. L'armée de Singapore a des effectifs réduits et sert principalement de force « antiterroriste » (= anti-émeutes).

AMBIANCE

Bienvenue à Flic-city ! 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. Singapore est un endroit pour gens subtils et raffinés, un endroit dont les personnages entendent sans doute parler, sans jamais le visiter.

L'ESPACE ATLANO-EYLDARIN

RÉPUBLIQUE POPULAIRE EYLDARIN

La République eyldarin occupe une douzaine de planètes ; Dor Eydhel, Ringalat, Eridia et Ardanya sont les principales. Toutes se situent dans un secteur de (relativement) petite taille, ce qui permet des communications très rapides. Elles abritent 24 milliards d'habitants, principalement Eyldar.

Les planètes et stations spatiales de la République ont un gouvernement local autonome, la République a une présidence collégiale, appelée *Agora*. Beaucoup de choses courantes se gèrent au niveau des communautés locales. La société eyldarin est en apparence calme, immuable et sans souci. Le principal problème de la République eyldarin, à entendre ses habitants, c'est que le reste de la Sphère s'intéresse à eux.

La République eyldarin a été conçue pour fonctionner en autarcie ; tout est produit au plus près des consommateurs pour éviter les transports inutiles. Dans le domaine des technologies de pointe (matériaux, antimatière et antigravité), les Eyldar préfèrent vendre des licences que des produits finis.

La République eyldarin n'a officiellement pas d'armée ; les experts ont de gros doutes. Chaque communauté compte un ou plusieurs Miliciens, qui font office de policiers, pompiers, gardes forestiers, etc. Un second corps de sécurité civile, que les Eyldar appellent « les ombres », fait office de contre-espionnage, de brigade criminelle et antiterroriste d'élite.

AMBIANCE

La République eyldarin pourrait sembler un endroit sympa pour passer des vacances, mais les Eyldar sont des gens conservateurs, méfiants à l'égard des étrangers, et somme toute assez peu ouverts envers les autres cultures. 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.

RÉPUBLIQUE DE LISTANT

La République de Listant compte une seule planète terraforme, d'assez grande taille, à la limite extérieure de l'écosphère. C'est une planète en grande partie forestière et,

en apparence, sauvage. Il y a peu de grandes villes, mais les communautés locales tissent un réseau sur presque toute la planète, qui compte 3,5 milliards d'habitants.

Le gouvernement local est un curieux mélange entre le principe de la république, des restes de féodalité et un vieux fond de société tribale, avec des clans locaux très puissants. La société est fermée, très locale. Rares sont ceux qui s'aventurent

hors de leur planète ; ceux qui le font colportent souvent avec eux une attitude rustique et méprisante. Certaines communautés reculées cultivent des rivalités de voisinage ; actions de guérilla et vendettas personnelles abondent.

La planète vit de ses arbres et, plus généralement, de la botanique. L'économie est principalement tournée vers l'auto-suffisance et ses exportations prennent la forme de surplus alimentaires, de plantes rares et de biotechnologies. La mentalité des habitants n'encourage pas le tourisme.

La République de Listant a longtemps fait croire qu'elle non plus n'avait plus d'armée. Depuis, elle a intégré ses forces dans le système de défense commun des trois planètes.

AMBIANCE

Les raisons pour un groupe d'aventuriers de venir sur Listant sont assez rares. Deux activités sont néanmoins possibles : les querelles entre clans et l'espionnage industriel. Dans le premier cas, il est rare de faire appel à des étrangers : 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 du genre à finir à coups de napalm.

FÉDÉRATION BRIVIANNE

La Fédération brivianne compte deux planètes habitables (Brivianë et Jal-Arag) et leurs systèmes stellaires respectifs. Brivianë est une planète tempérée, Jal-Arag une sorte de caillou gelé. En tout et pour tout, la nation abrite dix milliards d'habitants, à majorité Atalen, dont plus de 80% habitent Brivianë, avec une proportion notable d'expatriés.

La Fédération brivianne est une des rares nations de la Sphère qui, avant l'arrivée des Terriens, avait une expérience de la démocratie. Elle donne l'image d'une nation calme et paisible, mais a toujours été vue, au sein des Lignes atlani, comme un mouton noir. C'est un des laboratoires de la Sphère, en matière de cohabitation des civilisations terriennes et atlano-eyldarin.

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. Depuis, elle fait preuve d'un dynamisme économique insolent. Ses produits de luxe, moins ouvertement

exotiques que des produits eyldarin, sont mieux acceptés par le public terrien.

La Fédération brivianne a récemment créé une flotte spatiale d'escorte pour ses vaisseaux marchands, liée à celle d'Eokard, et renforcé la Milice fédérale. C'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.

AMBIANCE

Qu'on y vienne pour vacances ou pour affaires, Brivianë peut apparaître comme une destination sans histoires. Mais, pour l'entrepreneur ambitieux (= escroc), il y a des opportunités (= pigeons). N'oublions pas non plus que Brivianë est un nœud important pour le commerce entre les Lignes atlani et le reste de la Sphère. Beaucoup de vaisseaux y transitent.

ROYAUME D'EOKARD

(EOKARDANTARI)

État résolument monoplanétaire, le Royaume compte quelques stations spatiales et postes miniers. La population d'Eokard – 4.2 milliards d'habitants – est pour moitié atalen. L'autre moitié est composée d'Eyldar et de sang-mêlés, qui vivent principalement dans des communautés séparées. Tara Eokardia est la seule grande ville.

Eokard est gouverné par la Couronne, qui désigne tous les adultes de la famille royale (une trentaine de personnes). La noblesse représente entre 5 et 7% de la population d'Eokard. Très attachée à sa monarchie, la culture populaire a gardé certains archaïsmes : formules de politesse ampoulées, honneur et fierté exacerbés, etc. Le tourisme est considéré comme une plaie majeure, contre laquelle on se vaccine dès son plus jeune âge. Les clans eyldarin exilés forment une entité culturelle à part.

Eokard ne pèse pas très lourd dans la balance économique internationale. Eokard a cependant une flotte marchande assez développée, qui fonctionne selon un principe de « franchises royales » difficiles à obtenir. L'Université royale de Tara Eokardia est une des grandes écoles les plus renommées. Les Archives royales, situées sur le campus universitaire, sont parmi les plus complètes de la Sphère.

L'armée d'Eokard est formée des Milices populaires, qui sont des forces de police, mais 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, qui puise sa source dans le *Kagda-Turinevya*, ou « Code du guerrier ».

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. 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.

LIGUES ATLANI

(ATALËNTURI)

On appelle « Lignes atlani » l'alliance politique et militaire entre Listant, Brivianë et Eokard. À l'origine, un protocole d'entente et de consultation mutuelles, ainsi que des accords de libre-échange et de libre circulation, cette alliance a évolué ces deux derniers siècles. Les trois planètes ont mis en place une cellule de liaison permanente et organisent des réunions

GUILDES MARCHANDES SIYANSK

(GMS ; NOM ORIGINAL INRETRANSCRIPTIBLE)

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. Environ 45 milliards d'individus (surtout Siyani, Atlani et Eyldar) sont affiliés aux GMS.

Les GMS sont une fédération de corporations à laquelle on a donné le statut d'État. La structure de la société dans les GMS est très fortement calquée sur les trois aspects fondamentaux de la vie siyansk : le travail (vil et honteux), les affaires (cœur de la vie siyansk) et les arts (l'activité la plus noble). Si les différentes races (Anthropomorphes et Siyani) vivent séparément pour des raisons pratiques, elles ont néanmoins une culture commune.

L'ARLAURIËNTUR

L'*Arlauriëntur* est un abus de langage. L'ensemble de la nation était appelé *Eltarandor* ; *Arlauriëntur* représentait un des trois conseils gouvernants. L'*Eltarandor* était divisée en « couronnes » : la Première couronne était composée des planètes-mères ; la Deuxième couronne a été colonisée dans les premiers millénaires de l'expansion, avant la Guerre ; la Troisième couronne comptait dans ses rangs les mondes les plus lointains et les nations alliées.

L'*Eltarandor* était gouvernée par une direction collégiale, composée de trois conseils distincts (*Ēnturi*) : l'*Arlauriëntur* (politique), le *Dagarëntur* (militaire) et le *Varsiëntur* (économique). La société comptait trois classes, assez ouvertes et mobiles. Les Dirigeants en étaient les décideurs. Les Libres formaient le gros de la troupe, la classe moyenne, du simple artisan ou agriculteur, jusqu'au chef d'entreprise. Enfin, les non-Libres, 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 et jouissaient des mêmes droits que les autres citoyens, si ce n'est celui de disposer d'eux-mêmes.

Les GMS ont les plus grandes banques, compagnies d'assurances et, bien sûr, compagnies de transport interstellaire de la Sphère. C'est aussi une grande nation industrielle. La civilisation siyansk n'est pas une civilisation d'inventeurs. Les Siyani 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.

Les GMS n'ont pas d'armée unifiée : chaque guilda possède un noyau de troupes et des mercenaires, qui servent de forces de police. Les guildes sont incapables de se synchroniser pour de véritables opérations militaires. Elles n'en sont pas pour autant une proie facile : l'argent 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.

AMBIANCE

Si vous pensiez que l'univers de Tigres Volants est absurde, attendez d'avoir rencontré des Siyani ! Une simple escale dans un des ports des GMS peut se transformer en voyage surréaliste. Bien évidemment, la principale raison pour venir chez les Guildes, c'est le commerce. L'autre raison, c'est le mercenariat : les mondes siyansk regorgent d'opportunités – de celles qui font bang ! et qui rapportent gros.

FÉDÉRATION DES ÉTATS DE LA FRONTIÈRE

(BORDERLINE STATES FEDERATION)

La Fédération des États de la Frontière compte 37 États membres, plus deux

« nations nomades ». Depuis 2296, sept mondes, représentant onze nations, ont fait sécession pour (re)devenir les Principautés-unies (q.v.), ramenant la FEF à 26 États-membres sur 25 systèmes. La population de la Frontière est d'environ 75 milliards d'individus (62 milliards depuis 2296).

À l'origine, il s'agissait d'une grande et belle idée – qui mourut peu de temps après, dans d'atroces souffrances. Le système n'a jamais très bien marché, principalement à cause de jalousies entre nations et de grenouillages politiques intenses. L'invasion de Trian, puis celle de Presidium ont donné le coup de grâce. La société de la Frontière est un concept, un mélange entre les sociétés eyldarin, atalen, siyansk et terriennes ; dans les faits, ça ressemble surtout à un mélange entre chaos, bordel, désordre et foutoir. La plupart des mondes de la FEF sont à deux doigts de l'état de guerre – dans la mauvaise direction.

La Frontière est le paradis des mercenaires de tous poils. Et des pirates, aussi. Parfois, ce sont les mêmes. La plupart des nations de la FEF essayent de vivre en autarcie. L'approvisionnement de la FEF, surtout depuis les Guerres corporatives, est assez hasardeux. Seules des compagnies comme les Tigres Volants et la GIC n'ont pas grand-chose à craindre des pirates et font un peu les prix qu'ils veulent.

Les mondes des Principautés-unies sont ceux qui disposent des meilleures forces armées, 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...

AMBIANCE

En 2290–2300, la FEF est la zone de guerre numéro un de la Sphère : en termes capitalistes, c'est une nation pleine d'opportunités. Il ne faut cependant pas perdre de vue qu'il existe aussi un certain nombre d'endroits civilisés et 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.

PRINCIPAUTÉS-UNIES

(ARANTARI)

Les Principautés sont composées de onze seigneuries, réparties sur sept systèmes planétaires. Les quelque treize milliards d'habitants des Principautés-unies sont pour la plupart des Atlani. 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.

Selon une tradition solidement établie, les Principautés-unies ne sont ni des principautés, ni unies ; la traduction littérale est : « alliance des seigneuries ». Elle compte des institutions surprenantes pour une culture atlano-eyldarin : Loi fondamentale, suffrage universel, démocratie directe, contre-pouvoirs, médias libres, etc. Cela dit, la société est organisée de manière stricte et a des traditions martiales qui incluent un entraînement précoce au combat. Elle est habitée par un fort sentiment de compétition et compte de multiples codes d'honneur.

Les planètes sont principalement agricoles et marchandes. Avadi Arag et sa « ceinture industrielle » orbitale, Terpendrë et Mugen sont deux exceptions.

Les Principautés sont une force militaire majeure, qui aligne des combattants nombreux et bien entraînés. L'armée des Principautés se base surtout sur sa flotte spatiale, mais elle a perdu près des deux tiers de ses forces face aux Highlanders, entre 2207 et 2250 et, si elle a pu en reconstituer une partie, ce n'est pas encore la gloire des grands jours.

AMBIANCE

Les Principautés-unies sont un État aux multiples facettes : un gros soupçon de tradition militaire atalen, un zeste d'*Arlauriëntur*, deux doigts de bordel façon FEF. Depuis leur indépendance, les Principautés sont devenus un des principaux

points chauds de la Sphère. Bref, y'a de quoi faire.

LIGUE STELLAIRE

Situé aux confins de la Sphère, à 280 AL de Fantir, cet État est composé d'une demi-douzaine de planètes habitables, plus une dizaine de mondes miniers. Il abrite environ 20 milliards d'individus. Une grande partie de la population vit dans des stations orbitales ou astéroïdales, voire des mondes non terraformés.

Politiquement parlant, la Ligue stellaire est une sorte de république féodale. On y trouve deux castes : les nobles et les non-nobles. 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. La vie est réglée par un mélange entre les principes philosophiques eyldarin classiques, le Code du guerrier d'Eokard et des éléments culturels karlan. Deux planètes sont habitées par une majorité de Karlan *hjangdri* et ont un statut spécial.

Les ressources principales de l'*Elcarsiri* proviennent de ses complexes miniers, ainsi que d'industries alimentaire et militaire florissantes. Il est pour le moment très difficile de se rendre dans la Ligue stellaire, 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.

L'armée, non contente de posséder de l'équipement datant de l'*Arlauriëntur*, s'est amusée à le perfectionner ; sa technologie spatiale rivalise avec celle des Karlan. Toutes les troupes sont, à un niveau quelconque, motorisées. 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 RI'KHIRJTN)

L'espace karlan forme une frontière infranchissable et difficilement contournable

entre la Sphère et le reste de la galaxie. Il existe un « sanctuaire », ou « espace sacré », auquel les Karlan semblent vouer un grand respect mêlé de crainte, digne de tous les sacrifices. On estime à 40 le nombre de planètes habitables et la population à près de 100 milliards de personnes, mais ceux-ci n'en avouent qu'une soixantaine.

Ce qu'on appelle le Haut-commandement est un Conseil formé des cinq plus hauts gradés de la nation karlan. Les non-militaires sont peu nombreux (10-15% de la population) et sont déconsidérés ; c'est un statut humiliant. La loi vient sous deux formes : les « règles » sont des absolus, des lois, alors que les « principes » sont des codes moins formels. L'armée est divisée en unités plus ou moins prestigieuses ; les unités combattantes sont très prestigieuses.

Jusqu'à l'ouverture des Ports francs (cinq starports planétaires et trois stations spatiales) il y a une vingtaine d'années, les relations avec le Haut-commandement restaient rares. Les Karlan maîtrisent jusqu'à l'excellence les champs de Tzegorine, notamment l'hyperespace : leurs vaisseaux vont beaucoup plus vite et beaucoup plus loin (par un facteur deux à cinq). La métallurgie et les matériaux composites est un autre des domaines de prédilection. L'armement est, bien entendu, le troisième point fort.

Leur flotte spatiale est largement assez impressionnante pour qu'il n'y ait que les Highlanders pour oser taper dessus ; les 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.

AMBIANCE

Vous voulez vraiment aller là-bas ? Les seuls territoires ouverts aux étrangers 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...



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...

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.

Le Cepmes est une sorte de fédération d'États. Malgré le fait que tout le monde veut tirer la couverture à soi, il représente une force de cohésion. Il 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.

La bureaucratie du Cepmes est une industrie gigantesque ; il y a des planètes dont

la population est moins importante que le Bureau des finances... Ce sont principalement des Siyani et des Snivels qui forment le corps des fonctionnaires. Autant dire que le côté kafkaïen des administrations prend ici des proportions épiques !

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

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 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 a dans ses archives la trace d'une grande partie des anciennes possessions de *l'ArLauriëntur*. 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. C'est un organisme encore sous-financé et qui ne peut pas lancer autant d'expéditions qu'il ne l'aimerait.

INTERPOL

L'Interstellar Criminal Police n'est pas une idée nouvelle ; sa forme actuelle 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 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-Rou-

ge a, de tous les organes du Cepmes, la meilleure image auprès de la population.

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.

Comme mentionné, il y a deux facettes à cette compagnie : le transport de marchandise, principalement interstellaire, et les activités mercenaires. 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.

La partie marchande 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. 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.

Au départ une organisation paramilitaire bien sérieuse, la partie mercenaire a viré au bordel (presque) complet. La faute aux *Tigres de la Frontière*, une série télévisée qui a fait des Tigres volants une icône populaire et romantique. L'afflux massif de cas sociaux idéalistes a provoqué une série de révolutions au sein de la compagnie. Les uniformes et les officiers de la vieille garde 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.

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.

La GIC est née de la fusion des Transports siyansk internationaux et du mégatruster terrien Trans-World Inc. en 2117 – fusion qui se fit à l'époque dans une atmosphère de franche camaraderie : malheureux accidents parmi les cadres supérieurs, commissions d'enquête et autres amusettes. 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. 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.

La devise de la GIC est « Tout, Par-tout ! ». 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. La GIC assure sa défense par un service juridique à toute épreuve, mais aussi par la sécurité interne (G-Sec), qui compte près de 400'000 membres combattants.

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 taquineries restent donc dans les limites de la bienséance.

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 Sphère : l'idée de combiner la transmission d'images, d'informations et de divertissements n'était encore venue à personne. Des chaînes comme Laservision / Mind's Eye ont aussi apporté le journalisme d'investigation. 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.

Laservision et Mind's Eye se retrouvent au sein d'une holding, baptisée Tachyomedia



MYSTERYNETWORK

Cette chaîne de télévision privée 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 – et parvient souvent à des conclusions assez justes sur des sujets brûlants. Basé à Salt Lake City, MysteryNetwork entretient un réseau de correspondants locaux, assez dense sur les NAUS. Elle compte un peu moins de personnel en Europe (surtout Paris et Prague), une bonne troupe à Copa, et quelques correspondants – rares et souvent clandestins – chez les Highlanders.

et basée dans les Cités franches d'Eridia. 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.

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 disproportionnée, 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.

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. 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).

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 immense (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.

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.

Il n'y a officiellement pas un, mais deux RPF : le *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. 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).

C'est 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. La masse du RPF est composée d'administrateurs, de marchands, de transpor-

teurs et de collecteurs de fonds, en bref de toute l'infrastructure dont a besoin le RPF pour mener sa lutte sur près d'une vingtaine de planètes.

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...

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. 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.

La Rose de Mars est une école, 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. Les nations extraterrestres la reconnaissent aussi comme une organisation ayant à sa charge la surveillance de la Terre 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...

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 détiennent tout de même la majorité et dont le reste du capital est savamment verrouillé.

La Rose de Mars fonctionne au mérite, avec une hiérarchie basée sur l'étendue des pouvoirs. L'autorité suprême de la Rose de Mars est le Conseil de la Rose, composé de tous les Grands-Maîtres de l'organisation. 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'opposer 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)

Fantasme 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. 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. Difficile de séparer le vrai du faux...

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.

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.





Y'A PAS LONGTEMPS... C'EST ARRIVÉ

(« Enfants de la Lumière ») et les *Ylech* (« Autre »). Une catastrophe naturelle provoque le début des dernières glaciations et sept vaisseaux spatiaux quittent Erdorin vers l'an -11848 : c'est l'Exil.

Les Karlan 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.

Les Siyani 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. Une autre théorie fait des Siyani une race de serviteurs, créée par des entités mal définies et égarée dans des circonstances tout aussi floues.

Quant aux Talvarids, 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.

FONDATEURS

Après un laps de temps assez mal défini (certains historiens disent « instantanément », d'autres évoquent plusieurs années), les Eylidar débarquent sur Dor Eydhel, Ringalat et Eridia, alors que les Atlani se retrouvent sur Listant, Brivianë et Eokard. Les deux peuples évoluent séparément pendant quelques millénaires, développant leur technologie, notamment et la propulsion hyperspatiale et la terraformation. Les Eylidar se lancent vers les étoiles et fondent l'*Arlauriëntur*.

Les Siyani accèdent à une technologie spatiale à peu près en même temps que les Eylidar et les Atlani, mais c'est pour entamer une longue période de chicaneries aux motifs flous et à l'issue discutable. Plusieurs crises plus tard, la fondation des Guildes marchandes unifie l'espace siyansk.

Bon, pour ce qui est des Karlan, il va falloir vous y faire : le flou et le conjectural sont les normes historiques, avec la propagande. Les théories les moins controver-

Les civilisations ne sortent pas de la cuisine 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.

Humains, Eylidar et Atlani sont originaires de la Terre (*Erdorin*). Les trois peuples auraient été créés par des Puissances Supérieures dont on ne connaît presque rien. Cette histoire originelle est marquée par une guerre, entre les *Kelenari*

sées 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'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. 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 Liges atlani deviennent un partenaire et gardent ainsi un bon bout d'autonomie. Les Siyani, englués dans une énième guerre entre guildes, remarquent à peine l'arrivée de mercenaires bizarres – jusqu'à ce que ceux-ci annexent les territoires siyaniens, avant de reconnaître les Siyani en tant que nation neutre et leur accordent une autonomie politique en échange de certains avantages.

Les ennuis commencent quand *l'Ar-lauriëntur* tente de reprendre Gairdriil, une planète de la Frontière ayant déclaré son indépendance et qui appelle à l'aide le Haut-commandement ; du coup, Eyldar et Karlan viennent se fritter sur leur territoire, initiant ce qu'on appelle maintenant la Première guerre stellaire. Pendant que *l'Ar-lauriëntur* se promène en territoire karlan, ces derniers profitent de leur technologie hyperluminique pour faire des trous dans les lignes arrières. *l'Ar-lauriëntur* prend enfin la mesure de la force militaire karlan et de son balisage systématique de la Sphère.

C'est à ce moment que se crée le Cepmes – à l'origine, une alliance de mondes indépendants – qui devient rapidement un outil politique anti-*Ar-lauriëntur*. Quelques siècles plus tard, les GMS, puis plusieurs planètes de la Frontière déclarent leur indépendance. *l'Ar-lauriëntur* intervient, le Cepmes appelle à un blocus et les Eyldar répliquent en déclarant la guerre au Cepmes. Mais cette politique jusqu'au-boutiste débouche sur une guerre civile, qui culmine avec la destruction du palais des dirigeants, sur Dor Eydhel, par un des vaisseaux censés assurer sa protection. C'est la fin de *l'Ar-lauriëntur*.

GLOBALEMENT OFFENSIVE QUOI DE NEUF SUR LA TERRE ?

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 à la fin du XX^e siècle.

DESTRUCTION MUTUELLE ANNONCÉE : LA TROISIÈME GUERRE MONDIALE TERRIENNE

En 1989, la Chine envahit simultanément le Sud-est asiatique, le Japon et les USA ; dans le même mouvement, les armées soviétiques débarquent en Alaska et commencent à descendre vers le Canada. En 1990, le Pacte de Varsovie attaque l'Europe de l'Ouest. Profitant de ce que les chiens d'occidentaux corrompus sont occupés à se biffer parmi, les Islamistes iraniens lancent un *jihad* global.

Début 1992, la Chine envahit son allié soviétique et prend Moscou en moins de trois jours. Les troupes soviétiques en Amérique se rangent aux côtés des États-Unis, alors qu'en Europe, un second commandement soviétique se crée à Minsk. À la fin de l'année, le président américain lance une contre-offensive appuyée par une frappe nucléaire massive. Du coup, tout le monde se sent obligé de faire de même. Plus de 1500 impacts nucléaires ravagent l'hémisphère nord. Joyeux Noël !

LES ANNÉES D'OMBRE

Chaos, maladies, instabilité politique, recul technologique, obscurantisme : tous les clichés du post-apo sont au menu des vingt années suivantes, avec des renforts. C'est aussi une période d'intense brassage de population : les Européens fuient vers l'Afrique et l'Islam ; 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. Plusieurs pays promulguent des décrets faisant des mutants des êtres hautement dangereux ; des camps de concentrations sont construits, souvent dans d'anciens ghettos ou quartiers de grandes villes. Les insurrections mutantes de

2012–2014 sonnent paradoxalement la fin des Années d'Ombre. Copacabana, le ghetto mutant de Rio de Janeiro, obtient son indépendance.

En Amérique du nord, les idées sécessionnistes se réveillent et s'en suit l'indépendance de la Fédération pétrolière américaine. C'est somme toute un divorce à l'amiable, avec la fondation à la fin de la même année des États-Unis nord-américains. Peu de temps après, la République socialiste centre-américaine rejoint les NAUS et la République du Texas, quitte alors la Fédération pétrolière après une diatribe rancunière et enflammée sur « ces sales *chicanos* communistes ».

VOUS REPRENDREZ BIEN UNE GUERRE MONDIALE ?

En 2053, deux générations après la Troisième guerre mondiale, la Terre a presque récupéré de cette dernière. C'était trop beau pour durer. Le 23 avril, plusieurs missiles soviétiques frappent la planète au hasard ; dans le même temps, un coup d'État abat au même moment la Confédération asiatique. Gabriel Fore prend le pouvoir et annonce la fondation de la Fédération des hautes-terres. Dans les décennies qui suivent, elle attaque et annexe le Califat, l'Afrique et l'Amérique du sud, reconnaît l'État d'Israël et admet en son sein l'Australie, qui s'y rattache par voie de référendum.

Le continent européen étant de nouveau sur les rotules, tous les États d'Europe (sauf la Scandinavie) se fondent en une Confédération européenne en 2055. Peu de temps après, 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. C'est aussi à cette époque que commencent les prémices de la course aux étoiles entre Highlanders et ANA. C'est en définitive cette rivalité spatiale qui conduira à la conclusion de la Quatrième guerre mondiale.

Après la rédition des dernières troupes américaines, Gabriel Fore aurait déclaré « jusqu'ici, ça va ». Après, c'est allé moins bien. L'armée highlander est arrêtée à Panama ; pour tout arranger, Copacabana se révolte. La Fédération reconnaît l'indépendance de la Ville libre de Copacabana et, peu de temps après, abandonne l'Amérique centrale. En Scandinavie, le président est tué par des « éléments incontrôlés » et la Fédération des hautes-terres prend le contrôle du pays en moins

d'une semaine. L'Europe vit en état de siège. La contre-attaque de 2089 détruit les illusions du pouvoir highlander en même temps qu'une sérieuse part de son armée. Les Accords de Tel-Aviv de 2090 mettent fin à la guerre.

LE CHOC TERRIEN

On appelle « Choc terrien » les événements qui précèdent et succèdent immédiatement à l'entrée des nations terriennes au Cepmes. Pour les Terriens, c'est la découverte qu'il y a de la vie dans l'espace, qu'elle est plus avancée qu'eux et qu'elle n'a aucune intention d'envahir leur planète, d'atomiser les monuments nationaux (survivants) et d'enlever toutes les femmes. La culture terrienne fait son entrée dans la Sphère, avec 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.

En 2125, la Fédération des hautes-terres monte une embrouille diplomatique-militaire pour s'assurer le contrôle d'Alt, qui va s'avérer être une très mauvaise idée. Les attaques sur plusieurs vaisseaux civils provoquent de multiples ripostes, jusqu'à la capture du vaisseau-amiral highlander, le HLS *Gabriel Fore*, par un commando d'Eyldar (le vaisseau sera revendu plus tard aux Tigres volants pour un zloty symbolique).

Cet épisode est le début des démêlés 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 ».

En 2141, les Highlanders – pas forcément très malins, mais têtus – épanchent leur trop-plein d'agressivité sur le Haut-commandement karlan. Ça fonctionne, mais pas très longtemps non plus : après de multiples échauffourées avec des armes interdites, l'intervention du premier contingent de la Force d'interposition du Cepmes, en 2154, met un terme aux plaisanteries.

DU CÔTÉ DE LA FRONTIÈRE...

La Fédération des hautes-terres se lance dans de multiples opérations dans la Frontière en 2207 et y conquiert plusieurs ceintures d'astéroïdes, colonies minières privées et autres planètes d'importance ridicule. L'invasion de Trian, troisième planète la plus riche de la Fédération des États de la Frontière, sonne le réveil des troupes en 2209. Les autorités de la FEF appellent alors les compagnies mercenaires (Tigres volants, mais aussi la Dame de fer et les Gods of War) à la rescousse.

Les choses dégénèrent en 2235, lorsque la Terran Transportation Trust (TTT), firme de capital highlander et basée à Singapore, tente de prendre le contrôle par la force de plusieurs comptoirs de la Frontière. C'est le début des 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. Quelques mégatonnes plus tard, il n'y a plus de problème – plus de Presidium non plus, d'ailleurs...

Il faut reconnaître aux Highlanders un talent remarquable pour se faire haïr par tout le monde dans la Sphère, au

moins une fois. Les voici donc repartis, en 2265, sur le sentier d'on ne sait trop quoi au juste, mais dans les Liges atlani. Comme ennemi, il y a plus calme. Le conflit continue sur un mode larvé pendant près de huit ans avant que la Fédération ne quitte le système, sans que personne ne comprenne ce qui s'est passé ni pourquoi.

AMBIANCE FIN DE SIÈCLE

Après son flirt de vacances avec les Liges, la Fédération des hautes-terres revient à ses amours précédentes : la Frontière, qui tente de remettre de l'ordre dans son système politique. 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 grand événement de la fin du siècle viendra de la découverte, non pas d'une planète, mais carrément d'un nouvel État : la Ligue stellaire (*Elcarasiri*). Elle passe une alliance économique et militaire avec la Fédération des hautes-terres, qui 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. La situation dégénère en un micmac indescriptible, lorsque les troupes de la FI débarquent sur la planète et marquent la fin de l'occupation highlander.

La libération de Trian sert de catalyseur aux Principautés-unies, qui annoncent leur indépendance en 2296. De violents incidents de frontière éclatent, venant surtout d'éléments extrémistes de la Coalition mercenaire. Une *task force* américaine 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.

CARNETS DE CIVILISATION

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.

LA SPHÈRE

Le terme « Sphère », qui désigne l'espace connu, fut créé à l'époque de la création 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 Paratoïdale ». 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 habités. C'est déjà pas mal.

On estime que la Sphère faisait 400 AL de rayon à l'apogée de l'*Arlauriëntur*. 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 : le Haut-commandement karlan, qui 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.

TRANSPORTS

La possibilité de se balader dans l'espace n'est pas à la portée du premier venu. Ça ne va pas très vite, ce qui d'ailleurs est une des raisons pour lesquelles ça coûte cher. Le transport de passager est assez comparable à ce qu'étaient les voyages transat-

lantiques à la fin du XIX^e siècle terrien, avec des vitesses de 1-2 années-lumière par jour. Cela dit, si le but est 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 ».

En atmosphère, le moteur antigrav est une technologie à faible autonomie, très coûteuse et son incompatibilité avec les autres dispositifs basés sur les champs de Tzegorine pose des questions de fiabilité. Les avions modernes sont équipés de moteurs électriques, leur donnant une vitesse



et une autonomie comparables aux jets du XX^e siècle. Les jets sont encore utilisés, mais seulement lorsque la vitesse est primordiale.

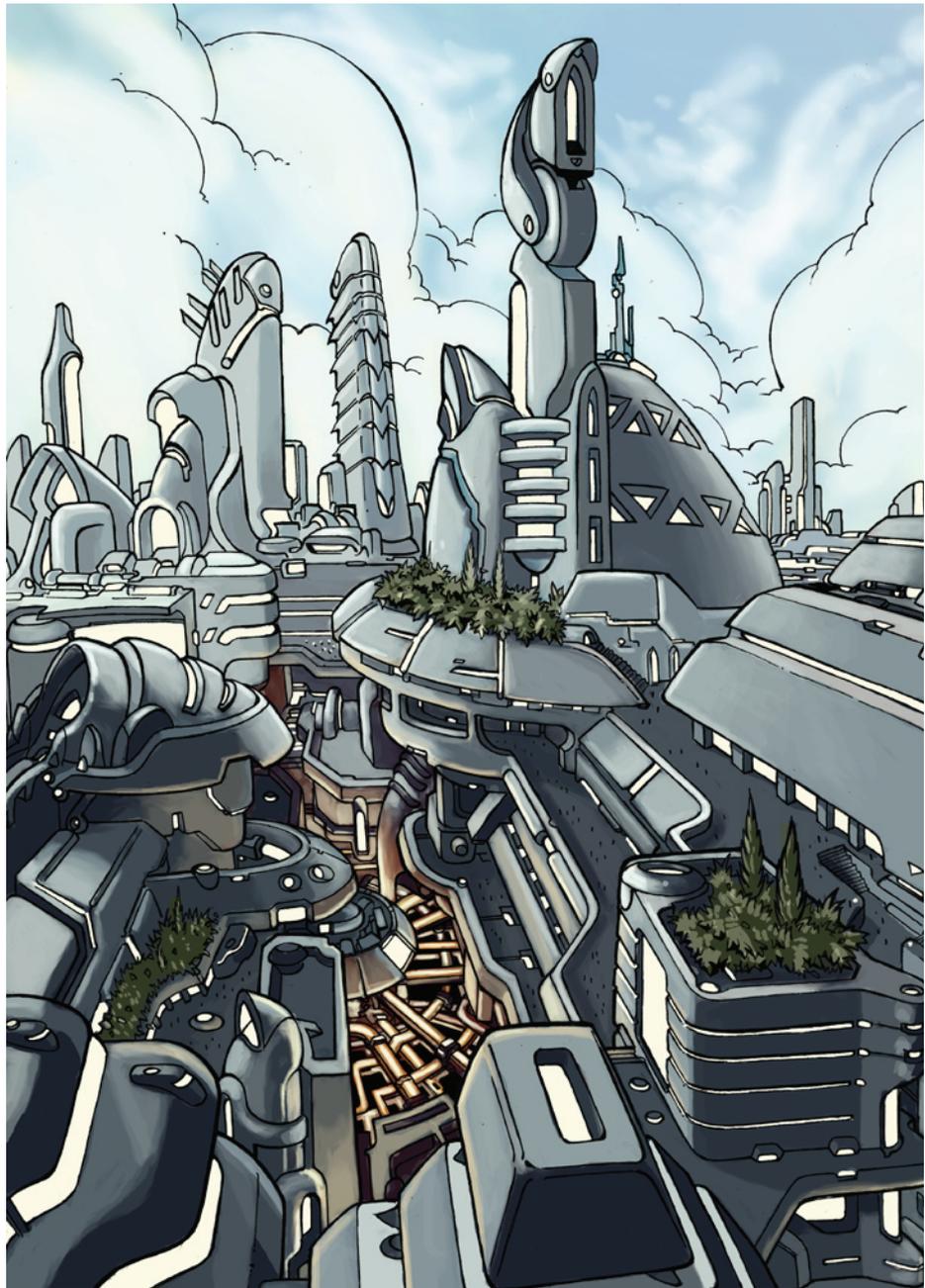
Tous les grands réseaux routiers sont équipés de balises électroniques reliées à un centre de contrôle, qui permet une forme de pilotage automatique. La grande majorité des véhicules utilisent des moteurs électriques ; certains gros véhicules disposent de générateurs à fusion, affectueusement surnommés « tchernobyls ». Ailleurs que sur Terre, c'est l'antigravité qui domine. 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 400 km/h de moyenne.

Le transport fluvial et maritime est souvent une composante majeure de l'économie planétaire. 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. On notera, pour finir, que dans la plupart des cultures de la Sphère, une grande partie du jargon spatiationique vient en droite ligne de la navigation fluviale et maritime.

TIGRES DES VILLES ET TIGRES DES CHAMPS

La Terre est une planète très urbaine : plus de 60% de la population terrienne vit dans un environnement citadin. 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. 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.

Les planètes eyldarin ont en général deux cités (= parc avec des maisons dessus) importantes, 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. 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.



En conséquence, les tours sont rares et les villes beaucoup plus étendues.

Chez les Siyani, il est difficile de déterminer si un bâtiment est une usine, une 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 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 : architecture stricte et fonctionnelle, sans imagination ni fantaisie.

L'univers de Tigres Volants ne se limite pas à des gigantesques mégapoles tentaculaires, mais, sur Terre, les espaces extra-urbains ne sont pas très accueillants. Les campagnes

sont peu peuplées et abritent parfois des populations agressives et souvent criminelles. Mais alors, que sont les paysans d'antan devenus ? La réponse est simple : ils sont sur les colonies. Ce sont des mondes de petites communautés rurales autour d'une poignée de plus grands centres d'échange, souvent massivement subventionnés.

Les planètes atlano-eyldarin sont conçues pour tourner en autarcie (les rares exceptions sont Fantir et quelques mondes de la Frontière). On y trouve donc une agriculture de subsistance, des industries et des centres d'échange en proportion équilibrée. 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.

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. Par bonheur, il y a les émetteurs tachyoniques (ou « *Hyperbeam* »), qui envoient le message via l'hyperespace, mais ce n'est pas une technologie simple et bon marché. Pour les communications moins urgentes, un vaisseau voyage à 2–2,5 années-lumière par jour (jusqu'à 3 pour les militaires et autres étatisés), ou alors aux cargos réguliers, qui couvrent une année-lumière par jour.

Si l'on excepte les trous les plus pauvres, les planètes habitées sont « couvertes » par un réseau de données (surnommé le « répla »). L'informatique est donc une affaire de connexion : une tâche complexe est distribuée à d'autres machines et les données sont éparpillées sur une douzaine d'unités différentes. Le plus minable téléphone portable est capable de garder en mémoire des quantités indécentes de données.

Bien évidemment, un réseau planétaire, global invite à la facétie. Ce n'est pas si simple : les objets usuels sont trop rudimentaires et les systèmes importants n'apparaissent pas sur le répla. Dans tous les cas, l'infiltration d'un réseau est quelque chose de complexe et dangereux ; bien souvent, d'autres approches – corruption, baratin, séduction, chantage – seraient tout aussi productives, et moins dangereuses. Le sabotage n'est guère plus évident : 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.

TECHNOLOGIE

La propriété intellectuelle, voici un concept bien terrien ! Pour commencer, les Siyani s'en tapent ; ça ne fait même pas partie de leur vocabulaire. Dans la société atlano-eyldarin, la propriété privée est reconnue, mais l'information – au sens large du terme – est libre. Le fait que n'importe quel artisan ait le droit de démonter et reproduire leurs concepts a passablement refroidi les grandes industries terriennes. Cela dit, les Terriens ne se sont pas privés de l'utiliser pour obtenir les technologies antigravité, hyperspatiales et autres.

Pour ce qui est des objets de la vie courante, on construit pour durer. Avec des

peuples dotés d'une espérance de vie de l'ordre du millénaire, il vaut mieux assurer dans le solide. Beaucoup des objets de fabrication courante partagent les mêmes entrailles ; ce qui varie, c'est l'emballage. Il y a donc une production en masse de produits standardisés semi-finis, qui sont assemblés localement pour coller au mieux aux attentes des clients.

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 Siyani gagnent sans aucun doute le pompon du bizarre, avec des appareils souvent mous et déformables, parfois gluants. Du côté de la Terre, les Européens sont adeptes du faux vieux et/ou du retro-kitsch. Les Américains croient dans les marques : moins la marque est visible, plus l'objet est cher. 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. C'est mal vu par les autorités, mais toléré.

BANG !

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. Cela dit, il y a arme et arme : on peut difficilement mettre sur un pied d'égalité un taser et un missile photonique. Le Cepmes a imposé un système de classes d'arme, respecté avec plus ou moins de bonne volonté.

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. Les Lignes atlani n'autorisent que certaines armes à leurs seuls citoyens ; cependant, certains clans de Listant sont équipés pour une guerre mineure. Ce genre de schéma apparaît aussi en Fédération des hautes terres : il y a beaucoup d'anciens militaires qui ont quitté le service actif avec quelques « souvenirs ». Les Eyldar ont purement et simplement banni toutes les armes, exception faite des armes de combat rapproché, réservées aux citoyens eyldarin.

ET LA SANTÉ, CA VA ?

La médecine a suffisamment évolué pour qu'il ne reste que très peu de tares congénitales ou de maladies mortelles ou débilantes 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.

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. Officiellement, le clonage requiert 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. – moins chères que les organisations officielles (elles ne coûtent qu'un demi-saladier), mais moins fiables.

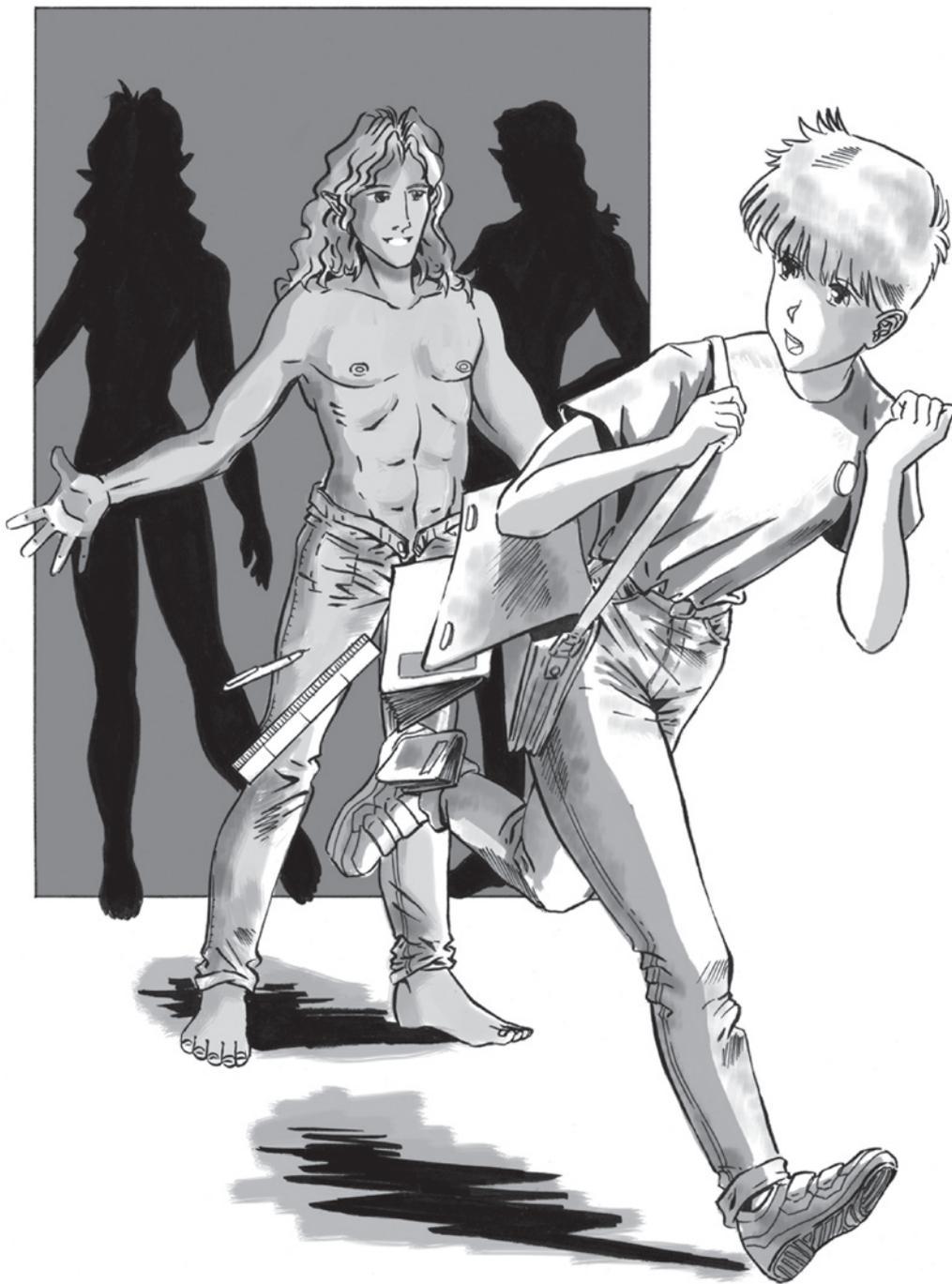
NIVEAU DE VIE

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.

Le Cepmes instaure un contrôle très strict des opérations monétaires par le Bureau des échanges. En clair, cela veut dire que toutes les monnaies en usage dans la Sphère restent stables les unes par rapport aux autres. Une des décisions les plus controversées du Bureau des échanges est la classification des monnaies en trois catégories : principales, secondaires et locales. Les monnaies principales, actuellement au nombre de quatre, sont acceptées partout dans la Sphère. Ce sont :

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.



- **Le Mallen** (pl. *mallin*) (Ma.), monnaie d'or eyldarin, référence pour la plupart des marchands et habitants de culture atlano-eyldarin et siyansk (ne serait-ce que comme monnaie de compte).
- **Le Crédit** (Cr.) highlander est utilisé en Fédération des hautes-terres. Les « billets » sont en plastique semi-rigide, quasiment infalsifiable ; le Cepmes l'a adopté comme monnaie de référence officielle.
- **Le Dollar** (\$) américain ; les NAUS n'ayant pas informatisé leur pro-

duction monétaire, le dollar est fort apprécié pour les transactions discrètes.

- **Le Thaler** (Th.) européen est aussi une monnaie d'or, assez rare ; 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*).

Les monnaies secondaires sont des systèmes utilisés à raisonnablement grande échelle, à un niveau étatique, planétaire ou autre. Les monnaies locales sont, soit des curiosités exotiques ou des unités dont l'équivalence ne peut pas être garantie, faute de crédibilité bancaire.

Certaines communautés (les Talvarids, entre autres) utilisent toujours des systèmes monétaires rudimentaires basés sur le troc. Les Siyani sont prêts à monnayer tout ce qui est monnayable et même un certain nombre de choses qui ne le sont théoriquement pas.

SEXE, FAMILLE & AUTRES DESAGREMENTS

Sur Terre, le modèle familial classique a tenu bon jusqu'au début du XXII^e siècle. 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.

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. 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 stigmate. 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.

FI DONC, QUEL LANGAGE !

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. L'anglais galactique s'écrit avec l'alphabet romain standard, avec quelques caractères spéciaux qui sont en fait des ligatures (comme « < ») et un accent unique plat. L'orthographe

s'est simplifiée et tend vers une langue qui s'écrit de manière phonétique.

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.

MODE

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 ; il permet d'intégrer plus facilement des fonctionnalités supplémentaires : imperméabilisation, résistance au feu, technologie à mémoire de forme (qui s'adapte à la morphologie du porteur), etc. Ailleurs, on trouve plus volontiers des produits naturels. Il y a cependant une interpénétration de plus en plus prononcée : les Terriens découvrent de nouveaux matériaux, Eyldar et Atlani commencent à intégrer certaines technologies terriennes dans leurs vêtements.

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). 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.

Si on veut faire dans le brutal, il y a toujours les tatouages et les piercings, ces derniers souvent en polymères imitant une matière organique, comme le bois ou l'os, et parfois des petits systèmes électroniques miniaturisés. 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. On a aussi les teintures dermiques – très à la mode chez les ados terriens, mais c'est un phénomène très contagieux.

« TONTON MULDER, RACONTE-MOI UNE HISTOIRE ! »

On a souvent considéré la sagesse comme la capacité à se poser un grand nombre de questions existentielles, du genre « Pourquoi ? ». Le grand problème des questions existentielles, 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. Ainsi sont nés, au cours des siècles, un certain nombre de concepts, d'histoires et de légendes.

Eyldar et Atlani ont une notion de la réalité historique qui est, au mieux, très fluctuante. La Légende (*Narnia*) est l'ensemble des histoires, romans, poèmes, rumeurs et anecdotes qui parcourent l'espace eyldarin. 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.

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, 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.

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.

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. 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.

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

des **compétences**, qui vont de -3 à $+9$ et qui, de base, sont égales à 0 .

Pour réussir une action, il faut faire égal ou moins que la caractéristique unique, modifiée par la ou les compétences ad hoc et d'éventuels modificateurs de circonstance, sur un $d20$.

Exemple : Samuel Tanaka tente de garer son camion transcontinental dans le garage souterrain d'un centre commercial. Sa compétence de Pilotage (Terre) est $+6$ et le déhemme estime que la manœuvre est difficile et impose une difficulté de -3 ; Samuel doit donc faire 13 ou moins sur son $d20$ pour ne pas démolir son jouet.

COMPÉTENCES

Chaque compétence comporte cinq niveaux, correspondant à des modificateurs allant de -3 à $+9$, de trois en trois :

Niveau	Dénomination
$+9$	expert
$+6$	spécialiste
$+3$	compétent
0	incompétent
-3	nul

Le niveau par défaut d'une compétence donnée est de 0 .

On peut « empiler » des compétences, pour les cas d'actions qui en impliquent plus d'une. Par exemple, lors d'un combat à mains nues, on peut empiler Force et Contact.

DIFFICULTÉS

En règle générale, on ne lance le dé qu'en situation de stress ; si le personnage a pu se préparer et que l'action est dans ses cordes, un jet de dé n'est pas nécessaire.

Suivant les circonstances, le déhemme peut décider de modificateurs à un jet donné. Si c'est plus facile, ce sera un bonus ; si c'est plus difficile, un malus :

Ce système est une variante ultra-simplifiée de celui qui existe dans Tigres Volants, troisième édition. Il n'a aucune prétention à être réaliste ou quoi que ce soit : juste simple à expliquer et à mettre en place.

De toute façon, pour ce qui est de rendre les choses plus complexes, je vous fais confiance.

PRINCIPES DE BASE

On joue avec un seul dé à vingt faces ($d20$). Pas besoin de trucs plus exotiques, ni de brouette.

Les personnages sont définis par une **caractéristique** unique, qui peut varier de 7 à 15 selon la puissance ; pour les PJ, elle est de 10 . Les personnages ont aussi

Niveau	Dénomination
+6	trop facile
+3	facile
0	normal
-3	difficile
-6	impossible

Il est chaudement recommandé de ne pas abuser des difficultés, ça tend à fâcher les joueurs.

TYPES DE JET

Le principe général qui sous-tend le système est qu'il est perso-centré : **ce sont les personnages-joueurs qui lancent tous les dés.**

Jet simple : on lance le dé et on regarde si on a réussi ou non.

Jet qualifié : pour les cas où il est important de connaître la qualité de la réussite ou de l'échec, celle-ci est déterminée par le niveau de la compétence (si plusieurs compétences entrent en ligne de compte, on utilise la principale ou la plus basse de deux).

Jet opposé : pour les cas où l'on oppose deux compétences, on utilise les compétences de l'un comme malus à celles de l'autre. Par exemple, en cas de combat, un personnage attaque avec sa compétence de combat, l'Agilité de son adversaire servant de malus ; s'il est attaqué, il utilise son Agilité avec, comme malus, la compétence de combat de l'adversaire.

BONNES ET MAUVAISES NOUVELLES

Ce ne sont pas les dés qui décident des réussites et échecs critiques, mais les joueurs. Un échec critique est appelé ici **mauvaise nouvelle** : le joueur qui décide qu'il arrive une tuile à son personnage décrit cause et conséquence de son échec.

Si le déhemme juge que l'impact sur le jeu est significatif, il peut décider d'occulter au personnage une **bonne nouvelle**, qui lui permet de transformer plus tard un échec en réussite et une réussite en réussite critique. Là encore, le joueur sera inspiré de décrire ce qui se passe.

LES COMPÉTENCES

Les compétences ont volontairement un domaine très large. Pour chaque compétence, une brève description indique, selon le niveau, ce qu'un personnage peut faire.

PHYSIQUE

Force : tout ce qui concerne les démonstrations de puissance musculaire.

- 3 Arrive à peine à casser une allumette.
- 0 Faiblard maigrichon à lunettes.
- +3 Force moyenne, pas de quoi pavoiser.
- +6 Costaud, capable d'envoyer des coups qui font mal.
- +9 Hercule de foire, déménageur de piano, haltérophile de concours.

Résistance : capacité à encaisser les adversités d'ordre physique (attaques, maladies, etc.).

- 3 Capable de s'assommer en éternuant.
- 0 Attrape tous les microbes qui passent.
- +3 Solide, mais pas trop.
- +6 Encaisse bien, rarement malade.
- +9 Encaisse comme un tank, jamais malade, court des heures.

Agilité : actions de souplesse et d'agilité.

- 3 Déficience de mobilité majeure.
- 0 Souple comme un fagot de bois.
- +3 Pas complètement ridicule sur une piste de danse.
- +6 Souple et agile.
- +9 Acrobate de foire.

Survie : seul, face à la nature hostile.

- 3 Ne survit en forêt qu'avec un téléphone portable et le numéro du fast-food le plus proche.
- 0 A déjà vu les grands trucs bruns avec du vert dessus.
- +3 Se démerde en camping.
- +6 Survit en pleine nature avec un équipement minimum.
- +9 Vit des années dans la jungle avec un couteau suisse et une couverture.

COMBAT

Contact : ma main dans ta gueule, avec ou sans accessoires, et assimilés.

- 3 Incapable de frapper qui que ce soit.
- 0 Capable de tenir une épée par le manche, en théorie...
- +3 Peut se défendre en un contre un.
- +6 A de bonnes chances de rester debout à la fin d'une bagarre de bar.
- +9 Champion de sport de combat, neutralise à mains nues une foule armée.

Tir : utilisation d'armes à distance.

- 3 Risque de se faire mal avec un pistolet à eau.
- 0 Sait quel côté de l'arme pointer vers l'ennemi.
- +3 Arrive à toucher quelque chose de pas trop de petit ni de trop loin.
- +6 Atteint des cibles petites, rapides, ou mal éclairées.
- +9 Émascule les musaraignes en pleine course, de nuit et à un kilomètre.

Armes lourdes : artillerie et armes véhiculaires.

- 3 Rate sa cible avec un missile autoguidé.
- 0 Tactique favorite : appuyer sur tous les boutons à la fois.
- +3 Connaît les interfaces de tir et a de bonnes chances de toucher sa cible.
- +6 Professionnel du combat véhiculaire, précis et économe en munitions.
- +9 Immobilise un camion blindé avec une moto de combat.

Réflexes : rapidité d'action.

- 3 Messie roupillo-interplanétaire.
- 0 Réagit avec deux temps de retard.
- +3 Capable de prendre des décisions en un instant.
- +6 Rapide ; réagit avant tout le monde.
- +9 Vif comme l'éclair ; capable de rattraper un couteau en vol.

PILOTAGE

Terre : véhicules terrestres divers, à roues, chenilles, pattes, effet de sol ou antigrav basse-altitude.

- 3 Capable de se planter en tricycle.
- 0 Danger au volant, même sans alcool.
- +3 Sait conduire dans des conditions normales.
- +6 Pilote confirmé, réussit un créneau les yeux fermés.
- +9 As du volant.

Mer : bateaux, sous-marins, planches à voile et bouées-canard.

- 3 Refuse la priorité aux phares.
- 0 Rame très mal.
- +3 Sait naviguer en eaux calmes.
- +6 Marin confirmé endurci aux embruns.
- +9 Loup de mer, serein face aux pires tempêtes.

Air : engins volants divers et variés.

- 3 A du mal à acheter un billet d'avion.
- 0 C'est quoi, ce bouton ? *CRASH ! *
- +3 Pilote breveté.
- +6 Pilote confirmé, s'essaye aux acrobaties.
- +9 Spécialiste des acrobaties improbables.

Espace : vaisseaux spatiaux.

- 3 Ne sait pas reconnaître un vaisseau spatial d'une betteravière soviétique (à sa décharge, ce n'est pas toujours évident).
- 0 En cherchant bien, trouve le siège du pilote.
- +3 Connaît les manœuvres de pilotage de base.
- +6 Maîtrise le pilotage, l'accostage aux stations, l'entrée en atmosphère et l'hyperespace.
- +9 Pose un supercargo sur la pelouse de la Maison-Blanche.

- 3 Incapable d'utiliser les Arcanes de l'Esprit.
- 0 Connaît les principes théoriques, mais ne sait pas les appliquer.
- +3 Peut lire des pensées superficielles ou influencer subtilement son prochain.
- +6 Peut lire les pensées intimes de sa cible, voire contrôler son esprit pour un court instant.
- +9 Grand hypnotiseur, capable de créer de faux souvenirs, voire même une fausse personnalité.

Matière : influence de l'esprit sur la matière ; télékinésie, pyrokinésie, etc.

- 3 Peut influencer la matière à coups de matériau...
- 0 A une vague idée de comment ça fonctionne.
- +3 Peut déplacer des petits objets ou enflammer des matériaux facilement inflammables.
- +6 Arrive à déplacer des objets de moins de 100 kg sur quelques mètres ou mettre le feu à des meubles.
- +9 Peut déplacer un objet de moins d'une tonne sur quelques mètres ou faire fondre du métal.

Éveil : influence de l'esprit sur le corps ; guérison, adaptation, polymorphie, etc.

- 3 On peut influencer son corps ?
- 0 A lu des livres sur le sujet et fait un peu de yoga.
- +3 Résiste aux écarts de températures, peut retenir sa respiration plusieurs minutes ou soigner ses rhumes.
- +6 Résiste aux températures extrêmes, soigne par imposition des mains.
- +9 Peut changer son apparence ou son métabolisme.

Zen : équilibre mental, calme intérieur, capacité à la concentration et à la méditation.

- 3 Pensionnaire de l'Institut Ronald-Reagan pour personnes mentalement instables.
- 0 Individu normalement stressé.
- +3 Personne calme et équilibrée, comme on aimerait en voir plus souvent.
- +6 Garde son sang-froid, même en plein combat.
- +9 Bonjour, monsieur Cthulhu. Voulez-vous une assurance ?

CRÉATION DE PERSONNAGES

À la base, la création de personnage se résume en la répartition de **douze points**, chacun de ces points permettant d'augmenter une compétence d'un **niveau** ou de prendre un **avantage** (voir plus loin). Les compétences sont donc, à la base, au niveau 0, mais le joueur peut également choisir d'en baisser jusqu'à trois au niveau -3 pour bénéficier, à chaque fois, d'un point de créa-

CRÉATION EXPRESS

Pour simplifier la création, les joueurs peuvent utiliser la **méthode accélérée**, qui consiste à choisir, pour son personnage, un **archétype culturel** et deux **métiers** ; les deux méthodes sont équivalentes : les personnages créés auront, au final, le même nombre de points. Chaque archétype et métier permet de monter quatre compétences d'un niveau ; à chaque étape, le joueur peut également choisir de remplacer un niveau de compétence par un avantage et/ou de baisser une compétence d'un niveau (ou de prendre un défaut).

CULTURE

Humains : quatre compétences à choix.

Highlanders : Résistance, une compétence Combat, une compétence Pilotage ou Technologie, une compétence à choix.

Alphans : Survie urbaine, Arcaniste, une compétence Arcanes, une compétence à choix.

Rowaans : Résistance, une compétence Pilotage, une compétence Combat ou Technologie, une compétence à choix.

Eyldar : Agilité, Éveil, un autre niveau en Éveil ou une compétence Arts, une compétence à choix.

Atlani : une compétence Combat, une compétence Social, une compétence Technologie ou Connaissances, une compétence à choix.

Karlan : Survie, une compétence Combat, une autre compétence Combat ou une compétence Technologie, une compétence à choix.

Siyan : Administration, une compétence Social, une autre compétence Social ou une compétence Connaissances, une compétence à choix.

Talvaridis : deux compétences Physique à choix, une compétence Combat, une compétence à choix.

MÉTIER

Combattant : deux compétences Combat, une compétence Technologie ou Pilotage, une compétence à choix.

Pilote : deux compétences Pilotage à choix, une compétence Combat ou Technologie, une compétence à choix.

Ingénieur : Information, deux compétences Technologie, une compétence à choix.

Acrobate : deux compétences Physique, une compétence Arts, une compétence à choix.

Diplomate : deux compétences Social, une compétence Connaissances, une compétence à choix.

Artiste : deux compétences Art, une compétence Physique ou Social, une compétence à choix.

Arcaniste : trois compétences Arcanes, une compétence à choix (ou l'avantage Arcaniste).

Érudit : deux compétences Connaissances, une compétence Technologie, une compétence à choix.

Enquêteur : Recherche, une autre compétence Connaissances, une compétence Social ou Technologie, une compétence à choix.

tion supplémentaire (pour un maximum de 15, donc). Au lieu de baisser une caractéristique, le joueur peut également choisir un **défaut**, mais le **maximum reste de quinze points de création**.

AVANTAGES ET DÉFAUTS

Les personnages peuvent aussi remplacer une compétence par un **avantage** ; ils peuvent aussi prendre un **défaut**, donnant droit à une compétence (ou à un avantage) supplémentaire. Le déhemme aura meilleur temps de limiter le nombre

d'avantages et de défauts, mettons à deux ou trois initialement.

Spécialisation : le personnage a un bonus de +3 dans un domaine précis, mais qui peut s'appliquer sur plusieurs compétences. Un modèle de véhicule, un type d'arme, une ville ou une culture donnée, par exemple. On peut imaginer l'opposé comme étant une **déficience**, qui donne un malus de -3 dans des circonstances particulières ; le déhemme prendra garde à contrôler l'étendue de la spécialisation – pas trop large en avantage, pas trop étroite et défaut.



Apparence : le personnage a une apparence agréable, qui lui donne un bonus de +3 à certaines actions sociales (principalement avec les personnes de sa même race). En défaut (que ce soit par mutation ou mochetude normale), le personnage a un malus de -3.

Réputation : le personnage a une certaine réputation, positive ou négative, dans un milieu donné. L'avantage (ou le dé-

faut) fonctionne comme Apparence, mais seulement si le personnage est reconnu.

Équipement supérieur : le personnage a un gadget qui lui donne un bonus d'un niveau dans une catégorie bien précise. Cela peut être une arme qui tire plus loin ou qui fait plus de dommages, ou une meilleure protection, ou un super-ordinateur. En défaut (**équipement inférieur**), le personnage a du matériel particulièrement pourri,

qui lui donne un malus de -3 dans certaines circonstances ou qui tombe en panne au plus mauvais moment.

Un **véhicule** s'achète également comme un avantage : un point donne droit à un **véhicule standard** (trois points de création), chaque point supplémentaire donne trois autres points de création (cf. **Véhicules**).

Chance : en avantage, donne une bonne nouvelle (q.v.) gratuite par session de jeu ; en défaut (**malchance**), donne une mauvaise nouvelle.

Arcaniste : en avantage, le personnage maîtrise les Arcanes ; en défaut (**hypersensible**), il y est particulièrement sensible (le résultat est d'un niveau supérieur). Sans l'avantage Arcaniste, les pouvoirs sont considérés comme non-contrôlés, ou « intuitifs ».

Trou noir est un avantage, qui fait que le personnage est particulièrement peu sensible aux Arcanes (le résultat est de deux niveau inférieur), même celles qui pourraient lui profiter. Le personnage qui a **trou noir** ne peut pas être Arcaniste.

LES ARCANES

Les Arcanes représentent les pouvoirs mentaux ; on met une majuscule pour faire important. On utilise les Arcanes comme une compétence normale, à quelques différences près.

D'abord, on fait la différence entre deux degrés de maîtrise, qui dépendent de l'avantage **Arcaniste** : si on n'a pas cet avantage, les pouvoirs sont **intuitifs** et dépendent du bon vouloir du déhemme (le personnage ne peut pas les utiliser consciemment) ; si on l'a, ils sont **maîtrisés**.

Dans tous les cas, leur utilisation comporte un risque. C'est pourquoi, lors de chaque utilisation consciente d'Arcanes (avec un jet de dé, donc), le déhemme peut décider que ça part en mauvaise nouvelle (quand, par exemple, ça risque de flinguer le scénario) ; le joueur aura quand même droit à une bonne nouvelle en compensation.

LES POUVOIRS D'ARCANES

Chaque Arcane a trois pouvoirs. Chaque pouvoir est accessible à l'Arcaniste, à des degrés qui dépendent du niveau de sa compétence.

Arcanes de l'Esprit

Les Arcanes de l'Esprit représentent l'influence sur le mental ou le psychique. Une victime d'Arcanes de l'Esprit peut tenter de résister avec la compétence Zen.

Perception : permet de percevoir les esprits de façon superficielle, un peu comme une empreinte psychique. Cela peut aussi servir à « sentir » des événements avec une forte charge émotionnelle.

- +3** Percevoir la présence d'esprits évolués (sapients) dans un rayon d'une dizaine de mètres ; percevoir le passage d'esprits dans les dernières 24 heures ; reconnaître une personne intime par son empreinte psychique.
- +6** Percevoir la présence d'esprits dans un rayon d'une centaine de mètres ; repérer l'esprit d'une personne connue ; percevoir le passage d'esprits dans la dernière année.
- +9** Percevoir la présence d'esprits à plusieurs kilomètres à la ronde ; discerner des individus par leur empreinte psychique, percevoir le passage d'esprits sur plusieurs siècles.

Lecture : permet d'entrer dans la tête et d'y lire des informations. Plus les informations sont intimes ou refoulées, plus il est difficile de les percevoir.

- +3** Lire des pensées superficielles (le temps qu'il fait, l'anatomie du vis-à-vis) ; ressentir l'état d'esprit immédiat.
- +6** Lire des informations personnelles (numéro de téléphone, nom des enfants) ; ressentir les émotions cachées ou inconscientes.
- +9** Lire des informations intimes (nom d'un conjoint « officieux », numéro de compte en Israël) ; percevoir les souvenirs anciens et/ou refoulés.

Contrôle : permet d'influer plus ou moins directement sur l'esprit de la victime, voire de réécrire ses souvenirs. Plus une influence est subtile, plus il est difficile d'y résister, mais moins elle est radicale ; en fait, plus c'est radical et/ou rapide, plus c'est difficile.

- +3** Influence subtile, pour appuyer une tentative de baratinage ou pour renforcer une idée ou un sentiment existant. Influence sur les rêves ou les pensées superficielles.
- +6** Influence directe sur l'esprit, pour faire changer d'avis par exemple. Prise de contrôle très brève de la personne (paralysie pendant quelques secondes). Réécriture de souvenirs ; changement de comportement.
- +9** Contrôle d'une personne pendant plusieurs minutes ; changement majeur de personnalité ; lavage de cerveau.

Arcanes de la Matière

Les Arcanes de la Matière recouvrent tout ce qui a un effet sur le non-organique ou l'organique mort. En général, la résistance à une attaque basée sur cette Arcane se fait de la même façon qu'une attaque physique.

Télékinésie : recouvre tout ce qui permet de déplacer des objets par la force de la pensée.

+3 Déplacer un objet léger sur quelques mètres ; enclencher un mécanisme simple.

+6 Déplacer très rapidement un objet de moins de 1 kg (attaque de dommages 0 ; nécessite un jet de Tir) ; déplacer un objet de moins de 100 kg (ou une personne) sur quelques mètres. Enclencher un mécanisme complexe.

+9 Déplacer très rapidement un objet lourd (attaque de dommages + ; nécessite un jet de Tir) ; déplacer un objet de moins d'une tonne sur quelques mètres.

Manipulation moléculaire : cet aspect de la compétence permet d'agir sur un objet à un niveau atomique. On peut ainsi enflammer, refroidir ou même faire exploser l'objet. Peut aussi servir à réparer des objets.

- +3** Chauffer ou refroidir un objet de moins de 1 kg ; enflammer un objet très inflammable (papier, allumette).
- +6** Faire geler ou bouillir une baignoire d'eau ; enflammer un meuble ou du tissu ; faire fondre un métal tendre. Faire exploser un petit objet (dommages - dans 1 m de rayon).
- +9** Faire geler ou bouillir plusieurs mètres cubes de liquide ; faire fondre de l'acier. Faire exploser un gros objet (dommages 0 dans un rayon de 10 m).

Plasmas : permet de manipuler l'énergie pure, le plus souvent pour en faire une attaque ou une protection. Les attaques nécessitent un jet de la compétence de Combat appropriée.

- +3** Arme de contact : dommages 0 ; arme à distance : dommages -3 ; protection : niveau 0.
- +6** Arme de contact : dommages +3 ; arme à distance : dommages 0 ; protection : niveau +3.
- +9** Arme de contact : dommages +6 ; arme à distance : dommages +3 ; protection : niveau +6.

Arcanes de l'Éveil

Cette compétence recouvre l'influence de l'esprit sur l'organique, que ce soit son propre corps (le plus souvent) ou celui d'autres êtres vivants.

Adaptation : permet de résister à des conditions environnementales hostiles : froid, chaleur, pression, etc.

- +3** Résiste à un froid normal (0°C) ou une chaleur caniculaire (40°C) ; ne souffre pas des effets de l'altitude (jusqu'à 5 000 m) ; peut rester dix minutes sans respirer.
- +6** Résiste à un froid polaire (-50°C) ou une chaleur intense (80°C) ; peut rester une heure sans respirer.
- +9** Résiste à une (brève) exposition au vide ; peut rester 24 heures sans respirer.

Transmogrification : permet de changer radicalement son apparence et/ou son métabolisme.

- +3** Changement mineur (yeux, cheveux, peau) ; contrôle de la douleur ; adaptation alimentaire.
- +6** Changement majeur (taille, poids, sexe) ; augmentation ponctuelle d'une compétence.
- +9** Changement radical (race).

Guérison : permet de soigner blessures et maladies sur soi-même ; sur autrui, compter un niveau de difficulté supplémentaire. En général, c'est une opération qui prend un moment (plusieurs minutes) ; pour la faire plus rapidement, ajustez la difficulté (un niveau pour une minute, deux niveaux pour quelques secondes).

- +3** Soigner une blessure importante, mais pas critique (pas d'organe interne atteint) ; soigner une maladie bénigne (grippe).
- +6** Soigner une blessure critique ou une maladie grave (cancer).
- +9** Soigner une blessure majeure (reconstituer un membre ou un organe détruit) ou une maladie au stade terminal.

LES COMBATS

Il arrive fatalement un moment où rhétorique et diplomatie atteignent leurs limites ; c'est à ce moment qu'on ouvre la boîte à baffes et qu'on applique les règles de combat.

Pour résoudre un combat, on utilise un **jet opposé** (voir Types de jet) entre la compétence de combat ad hoc et Agilité, si le défenseur peut voir l'attaque (ou Contact, en cas de parade) ; très éventuellement, on peut aussi utiliser Réflexes. En cas de réussite, le défenseur est touché ; sinon, l'attaque est un échec.

En cas de réussite, si les dommages de l'arme sont supérieurs ou égaux à la protection ou à la Résistance de la cible, cette dernière encaisse une **blessure**. Dans le cas contraire, on part du principe que la protection a arrêté l'attaque ou que la cible n'encaisse que des dommages superficiels (égratignures).

On parle de **pas de passe d'armes** lorsque chaque acteur d'un combat a pu agir une fois (à part ceux qui ont été dégomés avant d'avoir eu le temps d'agir).

INITIATIVE

S'il est nécessaire de savoir quel protagoniste agit en premier, on se réfère à la compétence Réflexes : le personnage avec le plus haut niveau agit le premier, et ainsi de suite par ordre décroissant. En cas d'égalité, la plus haute compétence de

combat l'emporte et, en cas d'égalité, les actions sont simultanées.

COUPS SPÉCIAUX

Un personnage qui a investi au moins un point dans une compétence de combat (+3) peut choisir, à chaque passe d'armes, de substituer un niveau de difficulté entre attaque, dommages et défense :

Botte précise : attaque +3, dommages -3

Botte mortelle : attaque -3, dommages +3

Charge : défense -3, dommages +3

Etc.

BLESSURES ET MORT

Une blessure cause au personnage une pénalité, c'est-à-dire un -3 (cumulatif) à toutes les actions.

Un personnage-joueur peut encaisser trois blessures – donc trois pénalités avant d'être hors de combat. « Hors de combat » ne signifie pas forcément mort ; c'est au déhemme et au joueur d'en décider.

PERSONNAGES NON-JOUEUR (PNJ)

Les PNJ existent sous différentes formes ; en règle générale, ils sont décrits de façon beaucoup plus succincte que les personnages-joueurs. Les compétences de tous les PNJ, sauf les Némésis, ont une valeur initiale de -3 ; on n'utilise les caractéristiques que quand ils n'interagissent pas avec les PJ.

- Les PNJ mineurs, appelés aussi « sbires », ont une caractéristique entre 6 et 9 et une ou deux compétences au niveau +0 (en général, taper sur les PJ). Les sbires tombent à la première blessure.
- La taille au-dessus, appelée « lieutenants », ont une caractéristique entre 7 et 10, quatre ou cinq compétences à 0 et une ou deux compétences à +3. Les lieutenants sont mis hors de combat après deux blessures, mais n'esquivent pas non plus.
- Les PNJ majeurs, appelés « boss », ont une caractéristique entre 8 et 10, six à huit compétences à +0 et trois ou quatre compétences à +3. Les boss peuvent également encaisser deux blessures, mais peuvent esquiver.
- On peut aussi créer des Némésis, c'est-à-dire des PNJ de même niveau

EXEMPLES DE COMBAT

Rufus van Hutten, trafiquant Rowaan à Copacabana, arrive dans une ruelle obscure pour livrer à son mystérieux commanditaire le paquet convenu. Soudainement, surgissent de derrière une caisse deux silhouettes hostiles et armées ; ce sont deux sbires (Caractéristique : 8), armés de pistolets neutralisateurs (précision 0, dommages +3 ; non léthal).

Rufus a eu la bonne idée de mettre un niveau en Réflexes, ce que n'ont pas les sbires ; il agit donc le premier, dégaine son Automag pour adultes (précision 0, dommages +3) et assaisonne le premier fâcheux. Sa compétence de Tir est +0, pour un total de 13, il fait 11 au dé et réussit ; comme sa cible n'a de niveau que dans la compétence Résistance, ni en protection, les dommages de +3 de l'arme sont suffisants pour lui causer une blessure et, comme il s'agit d'un sbire, le mettre hors de combat.

Le second sbire tire. Rufus n'a pas de niveau en Agilité (il pourrait utiliser Réflexes, mais ce serait un peu pousser), donc il doit faire 10 ou moins pour éviter d'être touché ; le dé avoue un méchant 19, c'est donc bien raté. Les dommages du neutralisateur sont de +3, mais Rufus, Rowaan d'un fort beau gabarit, a Résistance +6, ce qui annule donc les dommages.

Elessiel Ralandir s'entraîne à l'escrime avec son frère, Ryndor. Tous deux sont de force égale ; Ryndor est plus agile (+6 contre +3), mais Elessiel est meilleure épéiste (+6 contre +3).

Ryndor, également plus rapide, attaque le premier et Elessiel choisit une parade ; pour la contrer, Ryndor lance une botte précise, son attaque est donc de 10 + 3 (sa compétence) + 3 (botte) - 6 (compétence d'Elessiel) = 10. Il fait 11 et rate de très peu.

Elessiel, qui est d'humeur joueuse, réplique avec exactement la même botte : 10 + 6 + 3 - 3 = 16 ; avec 4, elle place une belle attaque – peu efficace, certes, mais suffisante pour lui faire gagner la manche.

que les PJ, voire avec une caractéristique allant jusqu'à 12. Comme les PJ, ils peuvent encaisser trois blessures avant d'être mis hors de combat (un vrai Némésis ne meurt jamais !) et peuvent bien entendu esquiver.

Il appartient au déhemme de bien doser l'adversité. Évitez les Némésis d'entrée de

jeu (à part si les joueurs vont ont précédemment gonflé) !

ÉQUIPEMENT

On part du principe que les personnages ont, avec eux, l'équipement nécessaire à l'utilisation de leurs compétences, à quelques détails près.

ORDINATEURS/COMMUNICATEURS

Tous les personnages, à quelques rares exceptions près, ont un « communicateur », qui est un téléphone portable évolué, incluant les fonctions d'un ordinateur de poche, avec de quoi numériser son et images. Il peut bien évidemment servir de téléphone ou de visiophone, ainsi qu'établir des liaisons directes sur de courtes distances pour des conversations sécurisées. Il inclut, de base un agenda, un carnet d'adresse, des logiciels bureautiques et fonctionne souvent par reconnaissance vocale, entre autres.

L'omniprésence du réseau planétaire (appelé **répla**) signifie que le stockage de données ou la puissance de calcul peuvent être traités en externe, de même que l'accès à des logiciels spécialisés. Un bon communicateur est essentiel à l'utilisation de la compétence Information.

La version « supérieure » bénéficie des derniers perfectionnements de cette technologie, ainsi que d'un accès au réseau optimal et quasi-permanent. La version « pourrie » n'aura que des fonctions téléphoniques de base et une couverture réseau capricieuse.

OUTILS

Des outils de qualité supérieure peuvent donner un bonus d'un niveau aux compétences Technologie. On peut transposer cela à d'autres champs de compétences : instruments de qualité pour des compétences Arts, bases de données et agents de recherche intelligents pour les compétences Connaissances, etc.

Un ordinateur et/ou des logiciels puissants sont une variante des outils de qualité susmentionnés, spécifiques à la compétence Télécoms.

Un outil supérieur donné n'accorde de bonus qu'à une seule compétence.

ARMEMENT

Les armes ont deux caractéristique : leur **précision** (qui agit comme un bonus à la

LES ARMES

Arme	Précision	Dommages
Armes de contact, fronde	0	0
Arme de contact à énergie	0	+3
Arc, arbalète, armes à feu, laser, neutralisateur, mini-grenades	0	+3
Armes AMAG .20, Radiant, Phaseur, grenades standards	0	+6
Armes AMAG .80, Fulgurant, Photon, Pulsar, grenades lourdes	0	+9
Grande arme (épée, hache, fusil)		+3
Très grande arme (arme d'appui, hallebarde)		+6

compétence de Combat) et leurs **dommages** (qui s'opposent à la Résistance de la cible). Elles peuvent aussi avoir des effets secondaires, comme d'assommer leur cible.

On admet que les personnages peuvent avoir une arme dont les dommages sont de niveau équivalent à leur compétence de Combat ; si l'arme est non-létale, les dommages sont d'un niveau supérieur (mais n'agissent que contre les cibles organiques). Le personnage peut aussi choisir d'avoir une arme précise, à raison d'un niveau de précision contre un niveau de dommages.

L'avantage **équipement supérieur** permet d'augmenter précision ou dommages d'un niveau ; le défaut **équipement inférieur** diminue l'un de deux d'un niveau.

Types d'armes

Armes naturelles : coup de poing, de pied, de tête ou d'autres éléments d'anatomie adéquats. De base, les dommages sont équivalents à la compétence **Force**.

Armes de combat rapproché : on y trouve toute la panoplie d'épées, masses et haches, qui, à la base, font des dommages de 0 à +6, suivant la taille (dague +0, épée +3, hallebarde +6) ; les versions munies d'un vibreur font un niveau de dommage en plus, deux niveaux pour les lames à champs de force (lames ECF, *alkivinar* eyldarin, hache d'abordage siyansk).

Armes de tir traditionnelles : arc, fronde et arbalète font des dommages entre 0 et +3. Les arbalètes modernes sont munies de chargeurs et de poulies automatiques.

Armes à feu : spécialité terrienne, dommages entre 0 et +6 suivant la taille de l'engin et les munitions utilisées (pistolet : +3 ; fusil : +6 ; mitrailleuse : +9). Une variante européenne est le Torpedolaser, qui est une arme à feu sans recul tirant des micro-roquettes à guidage laser (avec un nom qui claque).

Armes magnétiques (AMAG) : armes cinétiques à accélération linéaire magnétique. Existe en version atlano-eyldarin de petit calibre (dommages +6) ou en version nord-américaine de 20 mm (dommages +9).

Lasers et autres : armes terriennes dé-militarisées ; dommages +3 à +6. Les Highlanders ont développé des Radiants qui sont des lasers multiples concentrés ; dommages +6 à +9.

Armes à énergie : les Phaseurs et leurs successeurs, les Fulgurants, sont utilisés surtout par les Highlanders (et les Nord-américains, sous le nom « Powersaw »). Dommages de +3 à +9. Les Siyani ont des armes à plasma radioactif (à faible durée de vie ; dommages +6 ou +9), les Eyldar des armes à photons (dommages +6 à +9). Les Karlan, enfin, ont créé des armes di-

tes « Pulsar », qui tirent des projectiles à travers l'hyperespace, qui passent les armures (dommages +6 à +9, ignore un niveau d'armure).

Neutralisateurs : arme sonique prévue pour assommer sa cible ; très courante auprès des forces de police et des gens prudents. Dommages non-létaux de 0 à +6, suivant la taille.

Grenades, roquettes, missiles : il existe une foule de ces engins ; on les trouve en trois calibres : mini (10 mm ; dommages +3), standard (25 mm ; dommages +6) et lourd (50 mm ; dommages +9). Les roquettes sont des grenades autopropulsées et les missiles des roquettes guidées. On peut remplacer la charge explosive par d'autres dispositifs : gaz, peinture, flash-bang, etc.

PROTECTIONS

Les protections donnent des bonus à la Résistance ; il en existe deux types : les armures et les champs de force.

Les armures existent en trois modèles : souples (combinaisons renforcées), semi-rigides (idem, mais avec des plaques rigides) et rigides (armures de combat) ; on part du principe que tous les personnages portent des armures souples (qui se confondent avec leurs vêtements traditionnels). Une armure semi-rigide augmente la Résistance d'un niveau, mais diminue l'Agilité d'un niveau ; l'armure rigide augmente la Résistance de deux niveaux, mais diminue l'Agilité d'autant.

Les champs de force augmentent la Résistance d'un niveau (dans le cas de modèles militaires), mais seulement contre un type d'attaque : solide ou à énergie. À noter que les champs de force ne protègent pas contre les attaques soniques.

Avec un équipement supérieur, on peut avoir une protection d'un niveau supérieur ou plus mobile (annulant un niveau de malus à l'Agilité) ; on peut également choisir d'avoir, en lieu et place d'un champ de force traditionnel, un *Twinscreen*, qui protège contre les deux types d'attaques.

VÉHICULES

Les véhicules utilisent le même système que les personnages : ils ont une caractéristique et des compétences. Ils ont aussi un élément supplémentaire, qui demande un peu plus d'explication : leur catégorie.

NOTE TECHNIQUE : LES HORIZONS DE TZEGORINE

Cette théorie qui sert de base à un certain nombre de technologies avancées de l'univers de Tigres Volants : écrans, antigravité, hyperespace, etc. 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.

Tout appareil basé sur les horizons de Tzegorine possède un champ. Si deux champs de Tzegorine se touchent ou se recouvrent, il y a interférence. 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.

LA CATÉGORIE

La catégorie (**Cat.**) d'un véhicule est sa classe de taille ; elle va (en gros) de 0 à 7. Pour donner un ordre d'idée, la catégorie est le tonnage maximal, indiqué en puissance de 10 : Cat. 0 = 10⁰ = jusqu'à une tonne ; Cat. 5 = 10⁵ = jusqu'à 100'000 tonnes. Les piétons sont considérés comme étant Cat. 0 (moins d'une tonne, donc).

Les plus gros vaisseaux dans l'univers de Tigres Volants font deux ou trois millions de tonnes (Cat. 7) et sont fort rares.

CRÉATION

Un véhicule s'achète avec des points de création de personnage : un point de personnage donne trois points de véhicule (voir **Création de personnages, Avantages et défauts** plus haut).

Un point de véhicule permet d'augmenter une compétence d'un niveau. On peut aussi augmenter la catégorie, mais, dans ce cas, on paie toutes les étapes intermédiaires : pour un véhicule de catégorie 4, on doit donc acheter les catégories 3, 2 et 1 (dix points de véhicule). Enfin, il existe également des avantages (ou des défauts) spécifiques aux véhicules.

Comme pour les personnages, on peut choisir de baisser une compétence (ou de prendre un défaut) par tranche de trois points de véhicule.

LES COMPÉTENCES

Les véhicules utilisent les compétences suivantes :

Résistance : blindage et solidité.

- 3 Pas de blindage
- 0 Blindage minimal, façon pot de yaourt
- +3 Blindage « civil » (véhicules de police)
- +6 Blindage militaire
- +9 Blindage lourd

Agilité : manœuvrabilité.

- 3 Sur des rails
- 0 Peu maniable
- +3 Agile
- +6 Très agile
- +9 Trajectoire imprévisible

Réflexes : vitesse.

- 3 Immobile ou très, très lent
- 0 Lent
- +3 Rapide
- +6 Très rapide
- +9 Distorsion neuf, monsieur Sulu

Perception : radars et autres senseurs.

CATÉGORIES DE VÉHICULES

Catégorie	Type de véhicule
0	moto, ULM, barque
1	voiture, antigrav individuel, capsule de survie, canot hors-bord
2	camion, char d'assaut, yacht, avion de tourisme ou de chasse, intercepteur spatial
3	train, avion de transport, petite navette spatiale
4	navire de croisière, destroyer stellaire
5	pétrolier lourd, croiseur stellaire, cargo
6	croiseur lourd, supercargo
7	Battlestars

-3 Pas de senseurs, tout en visuel, à l'ancienne

0 Détecteurs minimalistes

+3 Systèmes standards

+6 Systèmes longue portée

+9 Détecte tout, le reste, en couleur et en 3D

Force : systèmes d'armement.

-3 Pas d'armement

0 Armement défensif, seulement efficace contre des véhicules de catégorie inférieure

+3 Armement conventionnel

+6 Armement lourd

+9 Canon avec un véhicule autour

Si une compétence est à -3, on considère alors que le véhicule n'a rien dans la catégorie mentionnée : pas de blindage ou pas de moteur, ou pas d'armes.

De plus, les véhicules peuvent également avoir des compétences tels qu'Armes lourdes, une compétence de Pilotage appropriée ou des compétences de Technologie. Ces compétences représentent des logiciels d'assistance et s'empilent sur les compétences ad hoc.

AVANTAGES ET DÉFAUTS

Autonome est un avantage, qui signifie que le véhicule est doté d'une semi-intelligence artificielle et peut utiliser les logiciels d'assistance sans assistance humaine (pilotage automatique, systèmes d'autoréparation, etc.). Dans la Vraie Vie™, ça reste rare, car très coûteux.

Robuste désigne des véhicules qui connaissent peu de pannes et qui peuvent survivre à des dommages spectaculaires. En termes de jeu, il se répare plus vite (+3) et avec des bouts de ficelle. **Fragile** est, en quelque sorte, le défaut opposé : le véhicule est plus facilement sujet aux pannes et des dommages autrement insignifiants peuvent le mettre en carafe ; je dis « en quelque sorte », parce qu'un véhicule de

conception soviétique a tendance à cumuler les deux...

Mobilité étendue est un avantage qui donne au véhicule la possibilité de se déplacer dans un mode autre que celui pour lequel il est prévu : un avion qui peut décoller verticalement ou passer en orbital, un vaisseau qui peut entrer en atmosphère, un voiture qui peut voler ou aller sous l'eau, etc. L'inverse est **mobilité limitée**, pour des vaisseaux qui ne peuvent aller en hyperspace, des voitures limitées à des circuits urbains balisés, etc.

INTERACTION AVEC VÉHICULES

De façon générale, les mêmes règles s'appliquent aux véhicules comme aux personnages. Le seul changement, c'est que la différence de catégorie agit comme un bonus ou un malus sur les combats entre véhicules (et entre piétaille et véhicules) ; ce bonus peut être mis en précision, en dommages ou réparti entre les deux.

Ainsi, un véhicule de catégorie 2 tirant sur un piéton (catégorie 0) peut augmenter la précision de deux niveaux, les dommages de deux niveaux ou les deux d'un niveau. Dans le cas contraire, un piéton tirant sur un véhicule de catégorie 2 aura un malus de deux niveaux.

Tout personnage se trouvant dans un véhicule rendu hors de combat doit réussir un jet de Résistance ou prendre une blessure.

COMMENT JOUER À TIGRES VOLANTS ?

Comme déjà mentionné en prologue, il n'y a, dans l'univers de Tigres Volants, ni Grand Méchant™, ni de trame historique fixée. 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 culturelle** entre les civilisations atlano-eyldarin et terriennes et leurs influences mutuelles. Il y a aussi la **technologie**, qui reste fortement subordonnée à la culture ; les évolutions technologiques s'assimilent lentement. Ensuite, **l'important, c'est la personne** ; idéalement, les personnages devraient être au centre de l'action, pas leurs gadgets. Il y a enfin un **univers** qui refuse de se prendre au sérieux, à l'humour décalé.

Y'EN A POUR TOUS LES GOÛTS

À l'origine, les personnages étaient des mercenaires au service des Tigres volants (d'où le nom). Depuis, les choses ont un peu changé : il y a plein d'autres choses à faire.

CONFLITS

Même si, dans l'ensemble, la Sphère connaît une ère de paix depuis la fin de *l'ArLauriëntur*, nombreux sont cependant les coins où ça castagne. Il y a cependant peu de conflits ouverts. 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.

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 mi-

litaires peuvent fort bien avoir participé à une ou plusieurs opérations secrètes, où que ce soit dans la Sphère.

CRIMES

La criminalité offre beaucoup d'opportunités d'aventures. On peut imaginer des personnages criminels, travaillant pour leur propre compte ou au sein d'une « famille », ou, au contraire, dans le camp de l'Ordre et de la Loi – police ou détectives privés. Souvent, l'ennemi principal du policier est sa propre administration ; celui du détective privé est le créancier.

Dans ce petit jeu, les journalistes réussissent l'exploit d'attirer sur leur profession une relation conflictuelle d'amour-haine de la part des deux autres parties. On les apprécie pour la publicité et on ne veut pas les voir... pour exactement les mêmes raisons. Au reste, rares sont les acteurs qui parviennent à garder une certaine intégrité. Tôt ou tard, tout se mélange et se confond.

COMMERCE

Même si les activités commerciale n'impliquent officiellement rien d'autre que l'échange de marchandises, la pratique jette une lumière plus contrastée. Le principal problème du commerce, c'est la concurrence : guildes siyansk mystérieuses et redoutables, clans atlano-eyldarin aux réseaux millénaires, 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.

Quoi qu'il en soit, les joueurs devraient avoir leur 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.

EXPLORATION

Espace, ultime frontière... Le cliché est vieux comme la science-fiction à la télé, mais, dans l'univers de Tigres Volants, l'ultime frontière, c'est plutôt l'espace karlan. Cela dit, avant d'aller se frotter aux douaniers les plus pénibles de la galaxie, 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*.

Plus près de nous, il y a un certain nombre de secrets qui n'attendent qu'un groupe d'aventuriers courageux pour être révélés – ou revendus. Ce genre de découverte majeure attire souvent les convoitises : musées nationaux, fondations privées, collectionneurs sans scrupules, autorités autochtones, mafias, sociétés secrètes aux motifs inavouables... C'est le monde de l'histoire cachée, des artefacts inconnus et des secrets qui feraient mieux de le rester.

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. Il y a même une chaîne de télévision – MysteryNetwork – qui y est consacrée. 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, pour les ceusses à qui ça donne des boutons, on peut toujours dire que ça existe, mais que c'est du flan : trucs mal expliqués, montages mis en place par des petits rigolos, arnaque, etc.

TERMINAL NORD

Scénario rapide pour Tigres Volants, prévu pour être joué en convention en 2-4 heures, par jusqu'à six personnages d'horizons aussi divers que variés.

EN DEUX MOTS

L'ANPA détourne une navette orbitale, faisant la liaison avec le starport de Copacabana, pour récupérer une caisse de matériel confisquée par des agents highlanders sous couverture. Si les personnages veulent récupérer leurs petites affaires, il va falloir qu'ils se secouent un peu... En objectif secondaire, une petite virée en Fédération des hautes-terres, avec son côté officiel et ses zones d'ombre.

LES ÉVÉNEMENTS

Ça commence sur la station orbitale Youri-Gagarine : les personnages sont tous en transit pour la Terre, via Copacabana et se préparent à embarquer dans la navette de Copa Orbital. L'engin est prévu pour une centaine de personnes et accueille, sur ce vol, une quarantaine de personnes (inclus les personnages). On trouve pas mal de routards, mais aussi des agents d'affaire et deux Highlanders en costume noir sobre, qui ne pourraient pas avoir plus l'air d'être des services secrets (enfin, d'un des services secrets) s'ils le faisaient exprès.

Une voix synthétique et sirupeuse annonce une tempête tropicale sur Copacabana et, par conséquent, un vol agité. Il n'est donc pas étonnant que le commandant Coelho de Varga demande aux passagers de ne pas se défaire de leurs harnais de sécurité pendant le vol ; certains râlent d'ailleurs sur le fait qu'il n'y aura pas de service à bord, mais le trajet n'est censé ne durer qu'une centaine de minutes.

Dans un premier temps, l'orbite ; c'est très joli : on voit très bien, dans la lumière rasante du soleil couchant, l'œil de la tempête centré sur Copa... Ensuite, l'en-



trée en atmosphère ; ça secoue, il y a des flammes, c'est sympa aussi. Puis, on entre dans le vif du sujet : une tempête tropicale répondant au doux nom de Chloé ; là, ça ne rigole plus du tout. Bienvenue sur Essoreuse Airlines ! La pluie cingle la carlingue, qui bouge dans tous les sens ; on n'y voit pas à dix mètres.

Soudainement, tout se calme : l'atterrissage. L'équipage annonce qu'ils sont

arrivés au terminal nord du starport de Copacabana, mais qu'ils sont en parking provisoire. Il demande aux passagers de rester assis jusqu'à nouvel ordre. Tout irait bien si cela ne durait pas un moment et si, pour tout arranger, un personnage un tantinet observateur ne remarquait pas qu'ils ne sont pas exactement sur le starport de Copacabana, mais sur une bout de piste en pleine jungle...

CE QUI S'EST PASSÉ

L'équipage a été remplacé par deux agents de l'ANPA, qui ont fait dévier l'atterrissage en profitant du mauvais temps : la navette est posée sur un ancien aéroport militaire, reconverti en aéroport civil, puis abandonné à la fin du XXI^e siècle, le tout en pleine forêt amazonienne.

Pendant que les passagers poireautent, les autochtones sont en train de vider les soutes en quatrième vitesse. Ils recherchent une caisse d'environ un mètre cube, qui contient du matériel professionnel d'émission clandestine – un petit cadeau des soutiens amérindiens outre-Sol. Cette caisse a été déjà interceptée par la Police politique highlander, qui la rapatrie discrètement via Copacabana – pas si discrètement que ça, puisque l'ANPA a eu vent de la manœuvre.

Le problème, c'est que les révolutionnaires sont pressés et ne vont pas vraiment prendre le temps de faire le tri : ils vont donc vider la soute de la navette et tout embarquer avec eux, puis fileront vers la ville voisine.

CE QUI PEUT SE PASSER

La suite des événements dépend grandement des actions et réactions des personnages, néanmoins, on peut poser un certain nombre de saynètes.

TARMAC SHOWDOWN

Si la manœuvre de l'ANPA est remarquée suffisamment tôt, les personnages peuvent essayer de sortir de la navette pour intercepter les voleurs de valises. Ça implique deux problèmes potentiels : ouvrir la navette et se retrouver face à des révolutionnaires armés... Ouvrir n'est pas un gros problème, sinon un détail ennuyeux : les verrous de vol sont encore enclenchés ; cela dit, l'ouverture de sécurité fonctionne. On peut aussi essayer de forcer la porte du cockpit, qui est vide : les pilotes sont sortis par une trappe de service. Dans tous les cas, ça va se voir.

Si personne ne bronche, Le joker vient ici des agents des Services secrets highlanders qui accompagnent la caisse : ils sont armés (des Automags tellement discrets que, même quand ils tirent, on les remarque à peine) et décidés. Au déhémme de voir comment les utiliser, mais la méthode la plus intéressante et de les faire abattre par l'ANPA, afin de montrer aux PJs que ça ne rigole pas...

Si les joueurs ont vraiment envie de jouer à Fort Alamo... disons que ça ris-

que de se terminer comme dans la Vraie Histoire. Les révolutionnaires sont une douzaine, équipés d'armes à feu rustiques, soit, mais diantrement efficaces : Kalachnikovs (fusil automatique gros calibre), Automags et autres ; ils ont aussi des protections souples (niveau *Travel*) et deux jeeps (plus le petit chariot électrique à bagages, mais bon). On posera une VM à 11, histoire de fixer les idées.

En face, les personnages auront ce qu'ils ont réussi à passer aux contrôles de sécurité de la station. En d'autres termes, rien, ou presque : on admettra, par pure bonté d'âme, des armes discrètes et/ou non létales, voire des armes de combat rapproché pas trop encombrantes.

PAS BEAU COMME UN AÉROPORT

L'aéroport (sur lequel on peut vaguement déchiffrer les lettres SA...PRO...PERID...D) compte encore quelques bâtiments, en ruine et envahis par la végétation, mais encore utilisables – à preuve, l'ANPA les utilise en ce moment pour entreposer leurs véhicules. Il y a deux hangars et le corps de bâtiment central.

Les personnages pourront s'y réfugier, y poursuivre et combattre les révolutionnaires, voire probablement y piquer un moyen de transport abandonné là par un malchanceux ou un retardataire. Cela dit, sans éclairage (il y a des lampes dans la navette), ils vont surtout trouver des débris et des canettes de bière highlander vides.

Quoi qu'il en soit, les révolutionnaires devraient finir par s'enfuir dans le lointain (option nuit et pluie) avec la plupart des bagages des personnages (évidemment, s'ils récupèrent quelque chose, ce sera leur brosse à dents et leur pyjama, pas les choses importantes).

L'abonné mobile ne peut être joint pour le moment

Il est fort probable que les personnages tentent, à un moment donné, d'utiliser leurs communicateurs personnels. Surprise : l'environnement réseau affiche environ zéro virgule trois. Dans l'absolu, la jungle tropicale n'est pas exactement un nexus de communications, mais en plus, l'ANPA a amené un brouilleur à grand spectacle. Un spécialiste en télécoms parviendra à voir la différence, mais pour le pékin moyen, ça se traduit par « pas de réseau ». Une fois que les révolutionnaires auront mis les voiles, un semblant de connexion reviendra.

OPÉRATION : SAUVETAGE

Une fois les autorités contactées, il faudra environ une heure pour que les secours arrivent. Autant dire une chose : quand les Highlanders organisent des secours, ils ne font pas semblant ! Ça implique de commencer par prévenir les hôpitaux, la police locale, l'armée et la presse – mais pas forcément dans cet ordre. L'idée des autorités régionales est de monter une opération médiatique à grand spectacle, sur le thème « efficacité et professionnalisme » ; en clair, ça va être le cirque.

Tous les passagers auront droit à l'arrivée des hélicos des médias, suivis de près par deux turbopères de l'armée, qui dégorgeront une horde de militaires suréquipés pour sécuriser le périmètre, avant qu'un troisième turbopère ne largue carrément l'hôpital de campagne à vingt mètres de la navette... Passez rapidement sur la scène, avec les personnages qui se font débarquer, ausculter, interroger par les journalistes embarqués (quoi qu'ils disent, ce sera retransmis au montage), puis diriger vers des minibus VES, direction São Prosperidad.

Tout le monde sera obséquieusement poli avec eux et le directeur de la cellule de crise fera un bref, mais émouvant discours, portant sur le devoir de la nation highlander de secourir les personnes en détresse et la légendaire hospitalité de la région.

Sandre Andega, commissaire de police

La cinquantaine sérieusement empatée, le commissaire Andega a de faux airs de Sergent Garcia. Seulement, dans son cas, c'est de l'incompétence active : il est gravement corrompu. Il fera de gros efforts pour paraître efficace, mais n'aura de cesse d'expédier les dépositions des passagers, de façon à ce que tout le monde reparte vite à Copa. Si d'autres officiels sont dans ses parages, il sera plus attentif.

UNE PETITE VILLE SI TRANQUILLE

Qui dit aéroport dit forcément ville à proximité. Dans le cas présent São Prosperidad est une ancienne ville de chercheurs d'or, au fin fond de la jungle amazonienne, qui a connu son heure de gloire peu avant l'invasion highlander et aujourd'hui vivote péniblement. À vue de nez, on est à pas loin de 4000 bornes de Copa ; pas cool pour le surf.

Les autorités highlanders locales tentent de donner le change, dans le registre « ville modèle de la glorieuse civilisation highlander » : la ville compte son Avenue



Gabriel-Fore, sa Salle Gabriel-Fore et son Musée Gabriel-Fore (ainsi qu'un Musée des *Maquiladores*, les chercheurs d'or autochtones, qui insiste sur le fait que de telles activités inhumaines ne sont plus d'actualité).

Dans les faits, lesdites autorités se font toutes petites, quand elles ne sont pas directement à la solde de l'ANPA. La ville entière (hors de la partie répartie le long de l'Avenue Gabriel-Fore) est sous la coupe de gangs plus ou moins affiliés à l'ANPA qui, bien évidemment, n'aiment pas spécialement les étrangers. Comme quelques mines d'or et de pierres précieuses sont toujours en activité – clandestinement – il y a pas mal de personnes mal intentionnées, prêtes à déclencher une bagarre pour des raisons diverses.

On y parle officiellement anglais galactique – officieusement aussi, mais avec un accent impossible – ainsi que l'espa-

gnol latino et le portugais brésilien (très proche de celui de Copacabana).

Alinda Truthweaver-Marqués, guide officiel

Issue d'une des plus grandes écoles fédérales de publicité, Alinda est une jeune Highlander énergique et souriante, qui se proposera spontanément aux personnages pour les accompagner dans leurs pérégrinations. Elle n'est pas originaire du coin, mais a été sérieusement briffée sur ce qu'elle peut (et surtout ne peut pas) montrer. Elle fera donc de gros efforts pour téléguider les déplacements des personnages loin de toutes emmerdes potentielles.

AIGUILLE. BOTTE DE FOIN. PERSOS...

L'ANPA est hébergée par Concepcion Maxa Xapalucui, héritière d'une dynastie

crypto-mafieuse qui a la mainmise sur les maisons de jeu de la ville ; elle-même réside plutôt au Nugget Hotel, le plus luxueux de la ville (bâti avec des subventions fédérales), mais ses séides logent au « Dieu-Jaguar », une gargote borgne qui fait aussi hôtel, bar, restaurant et coupe-gorge.

Or, par un curieux hasard (surtout dû au fait que c'est le seul de la région), les passagers de la navette seront amenés au Nugget pour la nuit ; en fait, le chef de la police (rutilant dans son uniforme de parade) les informera que les formalités prendront un ou deux jours, mais que tout le monde sera rapatrié à Copacabana.

En attendant, l'État highlander saura prendre soin de ses hôtes et faire en sorte que leur séjour soit le plus agréable possible. Cela inclut des visites dans les musées locaux (dont les éléments les plus offensants pour les hôtes extra-terrestres auront été préalablement retirés à la hâte)

et des « guides » locaux – très gentils, mais très collants. Les personnages qui se baladent dans les coins pas sur les cartes officielles auront la surprise de retrouver leurs petites affaires dans les vitrines des multiples prêteurs sur gages de la ville – avec plein de certificats d'authenticité très authentiques, mais attention, l'encre est encore fraîche...

Il faut voir que l'endroit est gravement corrompu : à peu près tout s'achète et tout se vend, au grand jour ou pas. Il est préférable de parler portugais ou espagnol, mais une bonne dose de cash marche tout aussi bien – attention cependant de ne pas en faire trop : il y a des gens qui adorent les touristes fortunés. Par contre, l'autochtone n'apprécie qu'assez peu que des étrangers viennent leur brandir des doigts accusateurs sous le nez ou donnent dans la menace physique : la plupart des prêteurs sur gage sont affiliés à Xapalucui et/ou ont des surveillants dénué d'humour.

Concepcion Maxa Xapalucui, baronne locale du crime

Madame Xapalucui (prononcez « tchapaloukoui ») est une femme d'une quarantaine d'année, belle et élégante, mais à l'œil et aux cheveux aussi noirs que ses desseins. Elle régente les activités de la pègre locale, la main dans la main avec l'ANPA. Cette histoire de vaisseau l'enquiquine sérieusement, mais elle a trop besoin d'El Lupo pour envoyer les SWAT dans sa gargote (elle n'hésitera pas à le faire si elle pense que ça peut la sauver d'un désastre plus grand). Son hôtel est truffé de micros, comme de réglementaire, mais elle a aussi installé une dérivation. Au vu du barouf policier autour de son établissement, elle préférera sans doute négocier plutôt qu'envoyer les personnages nager avec les anacondas...

Tómas Schneider, prêteur sur gages

Tómas est un petit vieux de type africain, à la face tellement ridée qu'on dirait un pruneau sec. Il tient une boutique de prêts sur gages dans le labyrinthe de la

ville « officieuse ». L'endroit est un capharnaüm épouvantable, où l'on peut retrouver des bougies de deuche aussi bien que des mygales empaillées ou les authentiques Joyaux de la Couronne britannique. Tómas est quelqu'un de très raisonnable, tant qu'on lui propose des sommes décentes ; néanmoins, il a souvent avec lui deux « cousins » (format rugbymen), pour le cas où il y aurait des réclamations houleuses.

LE DIEU-JAGUAR

En grattant un peu et en faisant ami-ami avec les autochtones, il est possible d'apprendre que celui qui est derrière cet arrivage récent est un individu du nom de El Lupo. L'homme a le genre de réputation qui lui vaut d'être présent sur beaucoup d'affiches, qui annoncent un prix assez conséquent pour tout renseignement pouvant mener à sa capture.

C'est le fidèle lieutenant de Xapalucui et, par conséquent, il a ses quartiers au Dieu-Jaguar. L'y rencontrer n'est pas très difficile, si on ne se laisse pas intimider par l'ambiance pittoresque qui y règne : fumée, tord-boyaux à décaper les cargos stellaires, prostitué(e)s, bagarres, jeux d'argent ; que du bonheur.

L'individu est prêt à négocier un prix de gros pour leurs petites affaires ; quelque part, il a ce qu'il voulait. Cependant, si les personnages ont pensé à (ou pu) fouiller les agents highlanders morts, ils ont une monnaie d'échange potentielle : les codes de la caisse. Ça lui simplifierait le travail.

Si le déhemme est d'humeur joueuse, il peut faire intervenir une descente des autorités dans la cambuse, ce qui va mettre un souk assez considérable, entre les flics highlanders (VM 10, armures semi-rigides, neutralisateurs) et les révolutionnaires (VM 11, armures souples, armes automatiques diverses) et les personnages entre les deux.

El Lupo, chef révolutionnaire

Le dénommé El Lupo est une sale trogne, sortie tout droit d'un film de Ta-

rantino, avec le tempérament adéquat : bagarreur, brutal, fort en gueule, mais, avant tout, avec un sens très aigu d'où se trouve son propre intérêt. Il est possible de négocier avec lui, si on n'a pas peur de se retrouver trois ou quatre fois avec un calibre sous les narines au cours de la négociation ; El Lupo aime les gens qui ont du courage ! Il est constamment entouré par deux ou trois membres de l'ANPA, équipés en conséquence.

COMMENT S'EN SORTIR ?

Il y a deux problèmes : rentrer à Copacabana et retrouver les bagages. Le premier problème est aisément solvable en prévenant les autorités officielles de la ville ; si on leur demande gentiment, l'ANPA peut aussi faire ce genre de choses, mais il faut vraiment être gentil : tuer des révolutionnaires ne va pas aider...

Pour le second, ça va être moins simple : les sbires de l'ANPA vont d'abord consciencieusement passer le matériel à l'impôt révolutionnaire... Le reste va se retrouver sur les marchés locaux. Cela dit, si on les retrouve, on peut aussi négocier avec la guérilla. Ça risque de coûter des sous, à moins de faire preuve de beaucoup de persuasion.

Il y a les solutions alternatives, genre refaire décoller la navette ; théoriquement, c'est faisable, mais, pour le bien du scénario, il serait préférable que les personnages n'aillent pas très loin. Qu'ils doivent se poser en catastrophe au milieu de São Prosperidad, par exemple.

JOKERS

Si la situation tourne mal pour les personnages, le déhemme peut faire intervenir, à choix, les autorités locales (qui n'étaient pas si corrompues que ça, dans le fond), les services secrets highlanders (qui ont suivi leurs agents) ou l'armée (qui a suivi les mouvements de la navette) ; si les personnages ont des contacts puissants, ces derniers peuvent aussi envoyer une équipe d'extraction.

TIGRES VOLANTS

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, rythmée 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 guerre 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.

Et les méchants ? Y'en a pas.

Y'a une méta-histoire, au moins ? Non.

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.

Décollage immédiat !

Cette version lite est gratuite. Oui, comme dans « zéro euros ».
Ou zéro francs, zéro dollars, zéro zlotys. Zéro comme dans zéro.

www.tigres-volants.org