TG CONCEPT

Vivez des aventures hors-normes à travers des myriades de mondes mais faites le avec style, faites le dans le monde de *Twin Galaxies* !

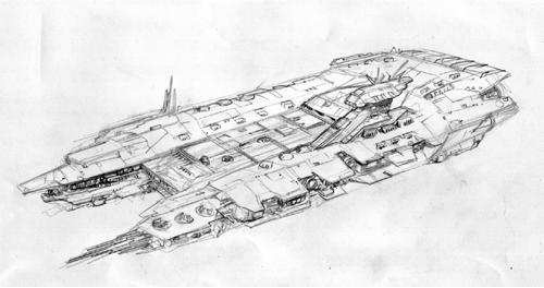
© Stef

Version 0-29SR – R.Mike – Avril 2011

Tout un Programme !

Vivez des aventures hors-normes à travers des myriades de mondes au milieu des luttes incessantes que se livrent les quatre Clans qui ambitionnent de dominer leurs rivaux.
Parcourez des mégalopoles surpeuplées, traversez des paysages de toute beauté, retrouvez des vestiges sacrés, inspectez des stations orbitales abandonnées…
Découvrez les galaxies jumelles, les milliards de systèmes qui les composent, les sept espèces intelligentes qui les peuplent et les différentes factions qui essayent d'élargir leurs sphères d'influence par tous les moyens…
Incarnez un personnage qui se retrouvera au centre des intrigues les plus palpitantes et des aventures les plus trépidantes, au sein d'une équipe d'intrépides aventuriers tous prêts à s'entraider.
Apprenez à maîtriser différentes techniques pour vous sortir des situations les plus désespérées, faites appel à votre intelligence pour résoudre les dilemmes les plus inextricables, comptez sur votre réussite pour parvenir à surmonter les épreuves les plus périlleuses.
Accomplissez des prodiges, terrassez les plus redoutables adversaires, triomphez des plus incroyables péripéties mais faites le avec style, faites le dans le monde de *Twin Galaxies* ! L'avenir des galaxies jumelles se trouve peut-être entre vos mains…

TG Concept, tout l'esprit de *TG* en seulement 40 pages.



© Stef

Synoptique

PRÉSENTATION 4
UNIVERS 6
SYSTÈME 22
FAQ 38
AVENTURES 39

Crédits illustrations

Couverture : NASA/ESA, Mr Ristoo, Stefan Wagner, Ignition Entertainment, Mike McCain, Gainax, Ctein.
Dos de couverture : joeyt, NASA, treknerd, NASA/E. Karkoschka, INGEN, NASA, wvubush, NASA/JPL.

Site

URL : http://twingalaxies.free.fr
E-mail : twingalaxies@free.fr

Mentions légales

Ce jeu de rôle, bien que distribué gratuitement via Internet, n'est pas libre. Il n'est pas permis de le diffuser, partiellement ou dans son intégralité que ce soit dans une version modifiée ou dans sa version originale sans l'accord préalable de son auteur.

Les illustrations et autres documentations représentées sur le présent manuel sont objets de droits de propriété intellectuelle et sont selon les cas, propriété des concepteurs du manuel ou de tiers les ayant autorisé limitativement à les utiliser.

Le Mot de l'auteur

***Twin Galaxies*, neuf ans déjà…**

Cela fait maintenant un peu plus de neuf ans que le développement numérique de *Twin Galaxies* a débuté. Un projet déjà ancien car datant du début des années 90, époque à laquelle, encore jeunes et insouciants, nous nous lancions avec quelques amis dans la réalisation d'un jeu de rôle SF maison. Je ne m'imaginais pas à ce moment là que je me lançais dans un projet d'une quelconque ampleur.

Nous voilà donc plus de neuf ans après le début de ce qui ne devait être que la mise au propre d'un beau bazar éparpillé sur divers papelards à droite, à gauche (si vous voyez ce que je veux dire…) et le bébé a bien grossi, peut-être un peu trop d'ailleurs et pourtant il reste encore pas mal à faire. Constatant que je n'étais pas le seul fou dans mon cas, à ma grande surprise au départ d'ailleurs, j'ai décidé, peu après, de lancer une première version à peu près jouable sur la toile, histoire de partager le travail réalisé avec les rôlistes de passage et éventuellement d'obtenir des retours à même de faire progresser l'ébauche de l'époque.

En tout cas le rejeton a déjà bien vécu et après différentes parties tests dont cinq passages très sympathiques à la CJDRA (que l'on espère voire renaître un jour peut-être sous une autre forme), deux à Ludicité, deux à Objectif Jeu, divers remaniements, de nouveaux développements et de nombreuses versions de travail, nous voici à l'approche d'une nouvelle ère, avec, espérons le, une version 1 dans pas trop longtemps.

Alors tout ça c'est bien gentil mais TG c'est quoi ? me direz vous :

C'est un JdR de Space Opera qui vous propose d'incarner des héros vivant des aventures épiques à l'échelle des galaxies jumelles (on s'y attendait pas tiens !). On y trouve également une touche de Hard Science de manière à définir des technologies plausibles et ainsi permettre d'enchaîner des aventures d'une grande variété au sein d'un environnement riche et détaillé. (Dans un jargon un peu ésotérique, on peut classer ça dans la catégorie Néo Space Opera.)

Oui c'est bien joli mais qu'est-ce qui le différencie de la masse des JdR SF ?

Bon, il faut reconnaître que *Twin Galaxies* a été développé dans le but d'être suffisamment généraliste afin de permettre à chacun de facilement mettre en place sa propre campagne de SF. Mais, parce qu'il y a un mais, il dispose tout de même de ses petites spécificités qui font tout son charme (enfin on l'espère).

Pêle-mêle, on peut citer des pouvoirs psy utilisant les deux hémisphères cérébraux, un système à jeu de compétences réduit offrant par ailleurs des options intéressantes en ce qui concerne les jets de dés, un contexte structuré par une problématique forte centrée autour de conflits idéologiques majeurs, un univers particulièrement ouvert et dont la dualité autorise d'exquises fantaisies…

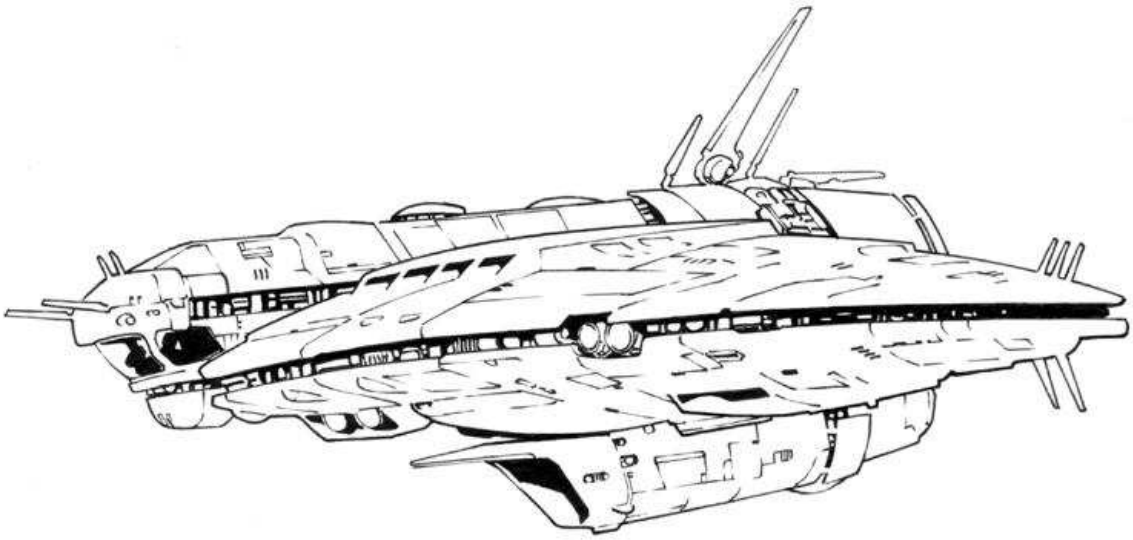
Maintenant, un JdR c'est aussi et surtout ce qu'on en fait et ce qu'on en fait ça tourne principalement autour des scénarios qu'on met en place. Dans cette optique, un certain nombre de synopsis et de scénarios ainsi qu'une campagne sont d'ores et déjà disponibles et d'autres sont en cours d'écriture. Ils permettent ainsi de rapidement mettre en place ses premières parties ou encore de piocher des idées à droite à gauche afin de donner vie à ses propres aventures.

Twin Galaxies c'est aussi des projets plein la tête, de nouvelles campagnes en cours de développement, divers manuels et suppléments en gestation, une nouvelle en cours d'écriture, des projets de cross-overs…
Oui, oui, c'est un projet un peu dingue, il faut bien l'admettre mais c'est aussi ça qui fait son charme.

Le passage trop rapide d'un talentueux illustrateur dans l'équipe de développement, Stef pour ne pas le nommer, a ouvert de nouvelles perspectives à ce projet. N'hésitez pas à aller visiter la galerie du site où sont rassemblées ses superbes illustrations ainsi que celles des illustrateurs de passage.

A très bientôt dans le monde de *Twin Galaxies*.

R.Mike



STEFOS

© Stef

Introduction à TG

Concept

Twin Galaxies est un jeu de rôle de Science-Fiction appartenant principalement au genre *Space Opera*, dans lequel les héros vivent des aventures épiques à l'échelle des galaxies jumelles. On y trouve également une touche de *Hard Science* de manière à définir des technologies plausibles et ainsi permettre de vivre des aventures d'une grande variété au sein d'un environnement riche et détaillé.
Il s'agit également d'un univers libre de contrainte dans lequel aucune chronologie n'est définie à l'avance, offrant de nombreuses possibilités et où les personnages peuvent tout à fait tenir des rôles de première importance et ainsi influer, par leurs actes, sur le destin des galaxies jumelles.

Univers

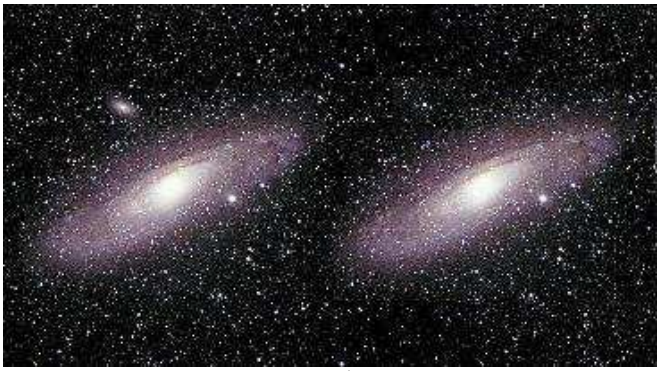
L'univers est à la fois futuriste et fantastique et a pour cadre des galaxies jumelles où se trouvent sept espèces intelligentes qui se sont combattues par le passé : les Humains, les Gwargles, les Anoréens, les Séléniens, les Kwalls, les HornsGoths et les Goltis.
Néanmoins, le règne de ceux qui sont dénommés les Anciens, qui a duré plus de 50 000 ans, a permis de réunifier l'ensemble des peuples mais leur chute récente a précipité l'ensemble des systèmes dans le chaos le plus total qui a vu l'apparition de vastes coalitions antagonistes rapidement surnommées les Clans. Ces derniers s'affrontent dans une lutte sans merci pour le contrôle d'un nombre incalculable de systèmes qui regroupent des milliards de milliards d'individus.
Ceux qui n'appartiennent à aucun Clan sont les Indépendants, il s'agit des divers gouvernements ou coalitions de gouvernements locaux ainsi que les MégaCorp. indépendantes et les Guildes. C'est donc dans ce contexte, où la plupart des systèmes, voire des planètes ou des territoires de planète disposent de leur propre régime indépendant, que s'opposent les Clans, dans ce qu'il est convenu d'appeler la Guerre des Clans, dans le but d'élargir leur sphère d'influence et de régner sur Miwéa et Koméa, les galaxies jumelles.

Personnages

Twin Galaxies vous propose d'incarner des personnages ayant choisi de jouer un rôle actif en cette période mouvementée, en s'impliquant auprès de l'un des acteurs majeurs des galaxies jumelles, qu'il s'agisse d'un Clan, d'une MégaCorp., d'une Guilde ou de tout autre faction influente afin de lui permettre de progresser sur l'échiquier global que constitue ce gigantesque champ de batailles.

Système

Le système de jeu, qui utilise des dés à 6 faces, a été conçu dans l'optique d'être simple et flexible. Simple car conçu pour être intuitif et rapide à prendre en main et flexible car permettant à chacun de choisir le nombre maximal de dés qu'il va utiliser.



© NASA/ESA

Prédictions

Suivez les pérégrinations de Vadra et ses compagnons et plongez vous dans l'ambiance des galaxies jumelles…

Walito IV

Vadra se remémorait les paroles de cette pythie alors que le vaisseau-bouclier qu'ils avaient emprunté, lui et ses compagnons, plongeait vers l'atmosphère épaisse et bleuâtre de Walito IV. Il avait à peine une vingtaine d'années, la couleur de ses longs cheveux d'un blanc immaculé contrastait avec son teint mate typique des Cesiums, un des trois phénotypes dominants chez les Humains, qui passaient pour être presque aussi difficiles à comprendre que les Séléniens pour les non-initiés. Il était assis à même le sol comme la plupart des voyageurs présents dans le compartiment qui devait faire une dizaine de mètres de large sur une vingtaine de long. Il était à peine éclairé et relativement calme malgré le nombre élevé de personnes l'occupant.

– Tu repenses à cette Adepte de Dévra, n'est-ce pas ?
Celle qui venait de s'exprimer était une jeune Anoréenne d'une trentaine d'années du nom de Klénia. Bien qu'étant assez petite comme la plupart des individus de son espèce, elle possédait une silhouette élancée, soulignée par des vêtements légers, assez serrés et ornés de nombreuses broderies, très peu usuels chez les Anoréens, généralement beaucoup plus enclins à une certaine sobriété que ce soit dans l'habillement ou dans le reste. Comme tiré d'un songe, Vadra détourna son regard vers sa voisine et hocha la tête en signe d'approbation. Ses yeux verts en amande semblaient chercher quelque chose bien au delà de celle qu'il avait en face de lui.

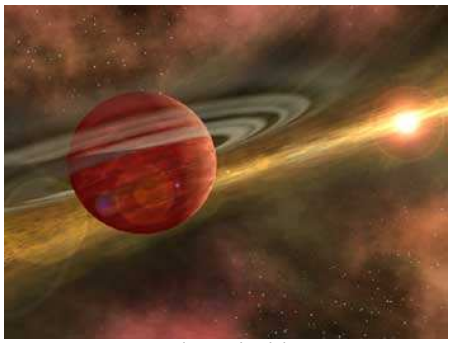
– Mais qu'est-ce qu'on est parti foutre sur Walito IV, une planète de tarés moi je vous le dit ! De toutes façons, je sais pas qui a eu l'idée saugrenue de prendre cette poubelle mais c'est la dernière fois que je mets les pieds là-dedans !
Le lieu était en effet pour le moins crasseux et dégageait une puissante odeur nauséabonde qui confirmait les propos de Kremp, un solide HornsGoth d'une quarantaine d'années qui avait été tour à tour membre des marines pour le compte d'une MégaCorp. dont il avait oublié le nom, chasseur de primes dans un système inconnu, pilote de transports de marchandises dans des zones à risque avant de rejoindre la Guilde de KeyVass pour laquelle il travaillait à l'heure actuelle.
– Je te rappelle que c'est parce que nous étions pressés et que c'était ce qu'il y avait de plus rapide pour l'enregistrement. Tu as même insisté quand tu as vu le prix défiant toute concurrence !

© Mike McCain

Les Galaxies Jumelles

Miwéa et Koméa

Les galaxies jumelles forment un ensemble original dans l'univers, en effet leurs masses respectives créent une force gravitationnelle suffisamment forte pour contrecarrer l'éloignement naturel des galaxies entre elles dû à l'expansion de l'univers. Un équilibre s'est instauré et la distance qui les sépare est constante en moyenne et ne subit que de faibles fluctuations. Cette distance est relativement faible puisque la distance de centre à centre est inférieure à la distance centre-périphérie. Elles restent ainsi en permanence parallèles et ont des rotations propres identiques.
L'autre caractéristique de ces deux galaxies, appelées respectivement Miwéa et Koméa, consiste en la parfaite similitude qui existe entre elles : à chaque système de l'une correspond le même système dans l'autre et ce de façon troublante. Le nombre et la taille des planètes ainsi que les satellites naturels qu'elles possèdent sont rigoureusement identiques, leurs rotations respectives sont également identiques. C'est de cette particularité inhabituelle que vient l'appellation galaxies jumelles. Dans un ensemble aussi vaste qu'une galaxie, où l'on trouve des dizaines de milliards de systèmes, cette étrange caractéristique ne s'est pas imposée tout de suite, mais au fur et à mesure de l'exploration et de la découverte de systèmes toujours plus nombreux cette particularité s'est imposée permettant de prévoir la physionomie de nombreux systèmes avant même de les avoir ne serait-ce qu'approchés.
Sept espèces intelligentes anthropomorphes peuplent les deux galaxies, il s'agit des Humains, des Anoréens, des Séléniens, des Gwargles, des Kwalls, des HornsGoths et des Goltis. Possédant des sensibilités, des cultures et des traditions distinctes, elles cohabitent depuis longtemps déjà au sein des différents systèmes.



© NASA/JPL-Caltech/R.Hurt

Les Anciens

À la fin de ce qu'il est convenu d'appeler la Guerre des Anciens Mondes qui a opposé les diverses espèces intelligentes des galaxies jumelles les unes aux autres dans un terrible conflit qui a ravagé une bonne partie des systèmes, le Conseil des Mondes Unis a été mis en place afin de restaurer la paix dans les deux galaxies, de sauver ce qui pouvait l'être et de reconstruire tout ce qui avait été détruit. Las d'un conflit sans fin qui avait duré des centaines d'années, les différents peuples collaborèrent à l'élaboration de ce Conseil appelé dans un premier temps Conseil de la Paix.
Etablissant un calendrier cyclique et limitant l'accès à la technologie, ce conseil fut rebaptisé par la suite Conseil des Anciens et son règne dura de 50 000 à 100 000 ans, certains prétendent même plus de 200 000 ans. Il est impossible de le savoir avec précision du fait du compte des années de façon cyclique établi de façon à arrêter le temps et donc par voie de fait le progrès et ses avancées technologiques toujours propices à créer de nouvelles armes et à entraîner des guerres. Ce fut donc une période de régression technologique sur bien des points pendant que certains secteurs (Médecine, Communication, Transport interstellaire…) profitaient de nombreuses innovations. Peu à peu les technologies et connaissances considérées comme dangereuses (Armement, Génétique…) disparurent et bien vite tout le monde les oublia.
Tous les secrets restaient précieusement conservés sur VegaCentris, la planète où se trouvait le Conseil. Secrets qui à l'heure actuelle n'ont pas tous été dévoilés et restent prisonniers de la Planète Interdite. Les Anciens auraient ainsi eu la connaissance de l'immortalité d'où le terme Anciens et l'intérêt de tenir un calendrier cyclique afin que personne ne puisse connaître leur âge véritable.

Prédictions…

[suite de la page 5]

C'était Sellya, une Kwall d'une trentaine d'années, qui venait de répliquer sèchement à Kremp en lui lançant un regard assassin de ses yeux de braise.
– Non mais c'est pas vrai, bientôt ça va être moi qui ai choisi de prendre ce tacot, tu manques pas de toupet ma grande…
– Egal à toi même à ce que je vois, même pas capable de reconnaître tes propres torts.
– Eh c'est bientôt fini les scènes de ménage, y en a qu'aimerait bien dormir !
Avec la vitesse et la souplesse d'un félin, Kremp dégaina discrètement son Kogun et le pointa sous le menton du Golti qui venait d'avoir le malheur d'ouvrir la bouche inconsidérément.
– Ouais c'est ça, rendors toi mon gros et fais de beaux rêves.
– Eh,… faut pas se fâcher, je disais ça comme ça. Je suis désolé, je vous assure !
Kremp se tourna vers Sellya en laissant son arme braquée sur la gorge du Golti qui s'était figé telle une statue et qui n'arrivait plus à émettre le moindre son.
– Bon, j'admets que le douanier qui contrôlait l'accès à cette déchetterie a été compréhensif et pas trop gourmand, un point pour toi ma grande.
– Range ça maintenant et arrête un peu de faire ton numéro, on va encore se faire repérer.

– Je ne suis pas sûr d'avoir compris tout ce qu'elle m'a dit, elles parlent toujours en paraboles tu sais. C'était confus, elle parlait d'une révélation, d'un destin hors norme, d'un lieu gigantesque tant par sa taille que par son passé. Elle m'a également dit qu'elle ressentait une odeur acre en m'expliquant qu'il s'agissait très certainement du parfum de la trahison.
Vadra, les yeux clos, semblait mener un combat intérieur afin de se remémorer les paroles de la nomade.
– Y avait-il quelque chose de plus concret ? répondit Klénia.
– Tout est encore tellement embrouillé dans ma tête. C'est cette espèce de sérum qu'elle m'a fait boire qui m'a rendu à la fois si perméable à ses paroles et qui les a rendues aussi confuses. Une « lumière mortelle qui vole » est-ce que cela peut avoir un sens ?

Alors que l'on pouvait voir par les minces hublots du vaisseau-bouclier que celui-ci était en pleine traversée à haute vitesse des couches denses de l'atmosphère, le plasma rougeoyant dansant autour de la coque en tectite renforcée de l'astronef, deux individus pénétrèrent dans le compartiment passagers, toujours plongé dans une semi-obscurité. Il s'agissait d'un Humain vêtu d'une longue toge noire, accompagné d'un Gwargle de haute stature, vêtu quant à lui d'un long manteau gris.
– D'où viennent-ils ces deux là ! lâcha Sellya, les sens toujours en alerte.

Les Galaxies Jumelles…

L'Érosion

Cependant la corruption n'a cessé de croître au sein du Conseil et certains se sont laissés aller à divulguer quelques-uns des « secrets » en échange de fortes sommes d'argent, de gigantesques territoires sur des planètes prospères ou encore de soirées avec des personnes du sexe opposé. A la même époque, un fort courant anarchiste commença d'ébranler les deux galaxies, et c'est par un habile subterfuge et malgré la surveillance des gardes du Conseil, qu'un groupe d'anarchistes déterminés parvint à dérober les secrets de fabrication des armes Laser, armes depuis longtemps oubliées et dont l'existence elle-même semblait plus tenir au domaine du mythe qu'autre chose.
Avec une telle arme à sa disposition, le mouvement rallia tous les opposants au système en place et balaya assez rapidement toute opposition. L'Armée du Conseil, dont le rôle était de maintenir la paix, n'avait cessé d'être réduite et son équipement vieillot ne faisait pas le poids face aux nombreux groupes anarchistes désorganisés mais déterminés et possédant des lasers portatifs qui furent rapidement appelés pistolets laser. Le renforcement technologique de son armée par le Conseil ne fit qu'accélérer la dispersion de nouvelles technologies d'armement à travers les galaxies jumelles sans pour autant permettre un rétablissement de l'ordre.
Il s'en suivit une période de graves troubles se transformant assez rapidement en guerre civile à l'échelle des galaxies jumelles. Ce fut le réveil de structures pro-impériales décidées à rétablir l'Empire galactique tel qu'il existait avant l'apparition du Conseil des Anciens, qui profitèrent de la situation pour passer à l'action. Ce fut une période de règlements de comptes, de nombreux assassinats étant commis au sein même du Conseil des Anciens.

La Chute

Cependant, les Anciens au cours de leur long règne avaient envisagé leur propre chute, en effet le caractère cyclique de tout régime lui confère un début, un apogée et une fin. C'est pourquoi ils avaient prévu de se détruire ainsi que tous les secrets qu'ils possédaient afin qu'ils ne tombent pas entre les mains de personnes peu scrupuleuses.
C'est ainsi qu'ils déclenchèrent la plus puissante explosion thermo-nucléaire connue à ce jour qui mit fin à toute forme de vie à la surface de VegaCentris et des autres planètes du système Centris et provoqua l'apparition d'une radioactivité de type D, la plus terrible, que personne ne peut affronter sans risque mortel scellant ainsi les secrets les plus convoités pour l'éternité sur ce qu'il est convenu d'appeler depuis la Planète Interdite. Le système Centris est ainsi devenu lui-même une zone condamnée où plus personne n'ose s'aventurer depuis bien longtemps.

La Naissance des Clans

Les années qui suivirent, le chaos le plus total embrasa les galaxies jumelles, des conflits éclatèrent partout entre les systèmes, les religions, les partisans du retour de l'Empire et ceux qui y étaient hostiles parmi lesquels les anarchistes également hostiles aux religions…
Cette période vit l'émergence de ce que l'on allait assez rapidement appeler les Clans : ce fut la création du Clan Atalante d'origine militaire car créé sur la base de l'Armée du Conseil, favorable au retour à une démocratie que ce soit une république comme la République de Gorlan qui se situa entre les deux Empires ou un régime du type de celui du Conseil des Anciens ; l'émergence des mouvements pro-impériaux donna naissance à deux autres Clans radicalement opposés : le Clan Altaïr partisan d'un retour à un Empire du type de celui instauré par Saldric 1er généralement appelé Empire des Kamor, et le Clan Horus désireux, quant à lui, de faire revivre l'époque de l'Empire de Zavinius, le Second Empire. De nombreux amiraux et généraux de l'ex-Armée du Conseil décidèrent de rejoindre les rangs de l'un de ces deux Clans leur apportant au passage des bâtiments de guerre et de nombreuses unités en échange d'importantes responsabilités au sein des Clans naissants. Le Clan Hermès, issu de l'union de plusieurs coalitions de systèmes de Koméa, souhaite, quant à lui, instaurer une Charte de libre-échange destinée à favoriser l'établissement d'une communauté de systèmes possédant une certaine autonomie et ne dépendant pas d'un pouvoir centralisé.

Prédictions…

Kremp, à moitié assoupi, tourna la tête vers les nouveaux arrivants et sortant de sa léthargie, se déplaça discrètement vers Vadra. Pressentant un danger, il se décida à prévenir son compagnon le plus rapidement possible.
– Eh gamin, sort de tes rêveries, on a de la compagnie. Sois sur tes gardes !
Au même moment, le Gwargle empoigna un vieillard vêtu de haillons qui n'avait dû avoir d'autre choix que d'emprunter ce mode de transport peu onéreux pour faire la liaison entre la station orbitale et Walito IV.
– Alors comme ça, on refuse de payer, papy ! lui asséna l'Humain. Tu sais que tu risques de le regretter, alors réfléchis bien car mon pote n'est pas du genre patient.
– Lâchez-le tout de suite ! cria aussitôt Klénia, que la scène avait mis hors d'elle et qui s'était levée d'un bond.
– Comme c'est intéressant ! s'exclama l'Humain en portant la main à son côté.
Mû par un pressentiment, Vadra dégaina la poignée de son épée protonique, une superbe gerbe bleue en jaillit l'instant d'après, au moment où il la déclencha. Il la brandit alors en direction de Klénia. C'est alors qu'une vive lueur déchira l'atmosphère pesante du compartiment. Emanant de l'homme en noir, elle fonçait tout droit sur la jeune Anoréenne. Vadra parvint tout juste à l'intercepter du bout de son épée et à stopper sa course mortelle. La dague protonique que venait de lancer l'homme à la toge tomba aussitôt au sol. La foule hétéroclite entassée dans le compartiment laissa échapper quelques cris et une sorte de gémissement de résignation.

Kremp jaillit l'arme au poing, prêt à faire feu, alors qu'une main détourna fermement son arme de ses cibles. Le HornsGoth interloqué détourna le regard.
– Tu veux tous nous tuer ou quoi ? lui lança Sellya. N'oublie pas que ce tas de boue risque de ne pas résister à un tir de Kogun, laisse moi plutôt faire.
Kremp, bouche bée, regarda la Kwall dégainer deux lames protoniques, prête à en découdre. Baignant dans l'aura verte produite par les flux protoniques de ses deux armes, elle se déplaça en direction des deux intrus. Le Gwargle laissa brutalement tomber le pauvre vieillard et porta la main à sa poche.
– Si vous semblez avoir des scrupules, sachez que nous n'en avons pas le moindre ! fit l'homme en noir en dégainant tranquillement ce qui semblait être un Fuseur léger.
C'était sans compter Klénia qui, remise de ses émotions, avait eu le temps de dégainer subrepticement son paralysant et qui tira une salve en direction des intrus. Elle toucha l'humain en pleine tête. Il s'effondra.
– Plus un geste ou je tire dans un des hublots ! lança le Gwargle dans une espèce de râle de désespoir.
Ses petits yeux verts d'une mobilité extrême semblaient vouloir tout regarder en même temps. Un silence terrifiant s'était installé dans le compartiment.

Les Galaxies Jumelles…

Autres Factions

À ces quatre Clans s'ajoute le Clan Anarchiste et ses multiples mouvements parfois reliés, parfois plus indépendants mais qui forment une véritable communauté à travers les galaxies jumelles. Les autres sont les Indépendants, terme qui regroupe les divers mouvements mineurs.
Cette période vit également l'émergence des MégaCorporations, des consortiums tout puissant regroupant de multiples entreprises et possédant leurs propres armées. Profitant de la disparition du Conseil donc de la libéralisation des échanges commerciaux et de la fin des contraintes technologiques qui en ont résulté, ces gigantesques groupes se sont taillée la part du lion à travers la multitude de systèmes, liant au passage des accords provisoires avec les Clans ou avec les gouvernements locaux afin d'obtenir une implantation maximale dans tous les systèmes.

Le Présent

C'est donc dans ce contexte, où la plupart des systèmes, voire des planètes ou des territoires de planète, disposent de leur propre régime indépendant, que s'opposent les Clans, dans ce qu'il est convenu d'appeler la Guerre des Clans, dans le but d'imposer leurs idéologies respectives et de régner sur les galaxies jumelles. Ce conflit dont l'issue incertaine va conditionner l'existence de milliards de milliards d'individus est également le vôtre. Le personnage que vous allez incarner devra choisir son camp parmi les différents Clans ou choisir d'être Indépendant.
Ce sera l'occasion de vivre de palpitantes aventures à travers les innombrables systèmes des galaxies jumelles, lors de combats spatiaux d'anthologie à bord de puissants vaisseaux, de l'infiltration d'une base secrète ennemie, de poursuites endiablées dans des véhicules de tous types, de négociations à couteaux tirés, de combats à l'arme de poing dans les bas-fonds d'une ville malfamée, de rencontres avec des phénomènes défiant l'imagination…

L'Avenir

C'est à vous maintenant d'imaginer le personnage que vous allez incarner, vous qui définirez son passé et sa personnalité, vous qui choisirez ses caractéristiques, ses qualités et ses défauts, vous qui prendrez les décisions qui le mèneront vers la réussite ou vers une mort certaine. Mais vous ne serez pas seul(e), vous devrez également savoir travailler en équipe afin de mener à bien les missions qui vous seront confiées. L'avenir des galaxies jumelles se trouve peut-être entre vos mains…

© NASA

Prédictions…

– OK, t'as gagné, moi je me rends ! hurla d'un seul coup Kremp en jetant son arme aux pieds du Gwargle.
Vadra fixa le HornsGoth, son visage s'était figé en une grimace exprimant à la fois l'incompréhension et la réprobation. De plus en plus fébrile, le Gwargle ne cessait de songer au Kogun S3 qui se trouvait juste à ses pieds, une arme tellement plus puissante que celle qu'il avait entre les mains. Ne pouvant résister plus longtemps à la tentation de la ramasser, il se pencha vers le sol, fixant son regard pendant une fraction de seconde sur l'objet de ses désirs.
– Klénia, c'est à toi ! chuchota Kremp à l'oreille de l'Anoréenne.
Avant qu'il n'ait eu le temps de comprendre quoi que ce soit, Klénia ajusta son tir et toucha la main gauche du Gwargle, celle qui tenait l'arme. Cette dernière vola à plusieurs mètres derrière lui, et alors qu'il se tenait la main en hurlant de douleur, Sellya le rejoint en trois foulées légères, bondit sur lui, le mit à terre et le tint en respect à l'aide de ses lames protoniques, avant qu'il n'ait pu songer à récupérer le S3.
– Bien joué les filles ! s'écria Kremp. Allez, ligotez moi ces deux paumés, qu'on soit tranquille. Mais dis donc Klénia, les leçons de tir que je t'ai données commencent à porter leurs fruits on dirait. Je savais que j'étais un bon prof, mais à ce point là, je m'épate !

– Des Adorateurs de Vishkaï, je m'en doutais, laissa échapper Sellya en examinant la toge de l'Humain. Tiens un cadeau pour toi Kremp, ajouta-t-elle en lui tendant le Fuseur.
– Quand je vous disais que c'était une planète de tarés, et on n'est même pas encore arrivé !
– Ils étaient certainement drogués, ajouta Klénia. La vie n'a que peu d'importance pour ces fanatiques, surtout quand il s'agit de celles de gens ne partageant pas leurs convictions. Vadra,… merci, tu m'as probablement sauvé la vie.
– Les prédictions de cette nomade se sont révélées en partie exactes, mon bras a été comme guidé, je n'ai que peu de mérite en fin de compte. Tout ça est si étrange…
– Tu parles de cette diseuse de bonne aventure qu'on a croisé dans la station ! répliqua Kremp. Elles racontent n'importe quoi, à se demander si vous êtes pas aussi drogués que ces deux minables pour croire à de telles foutaises.
Vadra, d'un air songeur, acquiesça sans même avoir écouté les propos du HornsGoth, bien trop absorbé par ses pensées.

Les Sept Espèces

Dans le monde des galaxies jumelles, il existe sept espèces principales possédant une intelligence supérieure. Elles sont toutes de type anthropomorphe : leurs représentants possèdent deux bras et deux jambes car l'évolution au-delà d'un certain stade requiert l'habileté manuelle laquelle, en contrepartie, implique la station debout. Ce sont les Humains, les Gwargles, les Anoréens, les Séléniens, les Kwalls, les Goltis et les HornsGoths. Il s'agit de sept peuples très différents les uns des autres, issus de cultures distinctes mais partageant par ailleurs une histoire commune longue de plusieurs dizaines de milliers d'années sous le règne des Anciens. Possédant des sensibilités, des cultures et des traditions distinctes, elles cohabitent ainsi depuis longtemps déjà au sein des différents systèmes.

Les Humains

Les Humains constituent l'espèce intelligente la plus représentée à travers les deux galaxies, ils représentent ainsi environ 16% de leur population totale. Ils ont depuis longtemps entrepris la conquête de l'espace, depuis leur premier Empire galactique. Peuple assez guerrier et conquérant, il a régulièrement tenté de soumettre les autres espèces des galaxies jumelles parfois avec succès, parfois avec plus de difficulté. Possédant des caractéristiques équilibrées, les humains possèdent une bonne rapidité et un charisme important. Formant une espèce présentant une grande diversité, les Humains ont une peau qui va du très clair au très foncé et des yeux qui peuvent également être foncés ou clairs (généralement bleu ou vert dans ce dernier cas). La couleur de cheveux est également très variable allant du blanc au noir en passant par le gris, le roux ou le châtain.

Planète d'origine : Hydra (Système Hélios – Miwéa)
Principaux phénotypes : Minsk, Cesium et Karaï

Les Gwargles

Ce peuple riche de nombreuses traditions artistiques et guerrières issues de lointaines coutumes tribales a, de tous temps, profité de sa puissance physique afin de dominer ses adversaires. Les Gwargles sont grands, athlétiques, possèdent de grands membres dégingandés et une peau assez rugueuse de couleur verdâtre. Ils possèdent en outre de petits yeux verts très vifs. Ils sont naturellement quasiment dénués de système pileux. Ils sont assez nombreux à travers les différents systèmes et s'adaptent facilement à tous types d'environ-nement. Possédant une muscu-lature assez développée, ils sont particulièrement forts et leur éloquence naturelle leur confère un important charisme.

Planète d'origine : Gworl'K (Système de Gworl'K – Koméa)
Principaux phénotypes : Worg'L et Gort

Les Anoréens

Les Anoréens forment un peuple assez pacifique qui ne se bat généralement que pour se défendre, notamment pour défendre ses intérêts primordiaux. Particulièrement doués dans tous les domaines technologiques, ils maîtrisent comme personne les domaines mécanique, électronique, cybernétique et informatique. On les retrouve généralement plus dans des laboratoires, des bureaux, des postes à responsabilité plutôt que sur le terrain même si leur grand sens pratique leur permet de se sortir de situations difficiles. De petite stature, les Anoréens ont une peau de couleur grise, très claire, quasiment blanche et d'assez grands yeux bleu-vert. Ils ont généralement les cheveux coupés très courts, des cheveux dont la couleur oscille entre le blanc et le crème.

Planète d'origine : Anor (Système d'Anor – Miwéa)
Principaux phénotypes : Valor et Ruthia

© NASA/E. Karkoschka

Prédictions…

Moins d'une heure après, le vaisseau-bouclier, dont les propulseurs produisaient d'effroyables vrombis-sements qui provoquaient d'inquiétantes vibrations de la structure, était en phase d'approche. Après une longue période de flottement pendant laquelle nombre de passagers se demandèrent si l'appareil allait résister à de telles contraintes, la décélération fut finalement brutale. Après avoir déchargé les vaisseaux qu'il transportait et qui accomplissaient le trajet jusqu'à la surface par leurs propres moyens, le vaisseau-bouclier se posa assez rapidement sur la plate-forme de l'AtmoPort, un AstroPort atmosphérique sur répulseurs situé à environ quinze cents mètres d'altitude. Les voyageurs étaient accueillis par un vieux robot steward appartenant à la compagnie, leur indiquant le chemin à suivre.
– Le voyage s'est bien déroulé j'espère ? demanda l'androïde.
– Excellent mon grand ! Les petits-fours étaient juste un poil trop cuits, rétorqua Kremp.
– Bon, il ne nous reste plus qu'à retrouver notre contact afin de passer la douane sans encombre et de trouver rapidement un taxi, fit Sellya qui semblait impatiente de rejoindre la terre ferme.

– Bienvenue à Proxima, la capitale de Walito IV et du système Walito ! s'exclama le taxi. Une mégalopole moderne et dynamique mais également riche d'un passé prestigieux.
Sous l'AéroGlisseur défilait une gigantesque métropole, dense, majestueuse, en pleine effervescence, l'une des plus importantes des galaxies jumelles. La lumière rasante du crépuscule lui conférait une espèce d'aura surnaturelle.
– Etonnant qu'une telle planète n'attire pas plus la convoitise des Clans et soit toujours contrôlée par un gouvernement indépendant, répondit Vadra.
– C'est que nous n'avons pas franchement envie de nous retrouver sous la coupe d'un Clan ! fit le taxi.
– La vraie raison c'est que les Horus et les Altaïr seraient prêts à s'entretuer jusqu'au dernier pour mettre la main sur cette planète-symbole, rétorqua Kremp. L'éventualité d'un conflit aussi destructeur a jusqu'ici dissuadé les deux Clans de s'engager sur un terrain aussi glissant, mais rien n'est jamais définitif…
Proxima, qui s'étendait à perte de vue, était sillonnée par des nuées d'aéroglisseurs et de multiglisseurs suivant des couloirs imaginaires, les aéroroutes qui leur sont spécifiquement dédiées. L'incessant balai donnait un air de ruche géante à la gigantesque cité. Plusieurs centaines de mètres en contrebas, les métroglisseurs aériens transitaient à toute vitesse dans leurs tubes translucides, reliant entre eux les principaux centres névralgiques de la métropole.
– Nous arrivons à Selt Lungred, ça vous fera 17 Crédits.

Les Sept Espèces…

Les Séléniens

Ce peuple complexe et mystérieux semble vouer un culte sans borne à tous les domaines artistiques. Les Séléniens proviennent de Sélène, la planète aux neuf lunes du système Sélénia. Les autres peuples ont beaucoup de difficultés à comprendre la logique très particulière des Séléniens, qui entre eux semblent pourtant se comprendre à merveille. Assez grands, peu athlétiques, possédant de longs membres assez minces, parfois maigres, ainsi qu'une peau de couleur mauve, très claire et de petits yeux assez rapprochés allant du vert au bleu turquoise, les Séléniens possèdent naturellement une très bonne perception et une volonté au dessus de la moyenne. Ils portent généralement de longs cheveux dont la couleur va du blanc au gris anthracite.

Planète d'origine : Sélène (système Sélénia – Miwéa)
Principaux phénotypes : Hort, Sart et Kanjar

Les Kwalls

Les Kwalls forment un peuple fier et facilement arrogant, comptant de nombreux adeptes du combat à l'arme blanche. Les Kwalls sont de redoutables guerriers rapides et agiles, possédant une stature imposante tout en étant peu corpulents ce qui explique leurs très bonnes qualités dynamiques. Mais ils sont également d'excellents négociateurs capables de faire preuve des ruses les plus ingénieuses dans le but de parvenir à leurs fins. Selon leur provenance, ils possèdent une peau tantôt verte, tantôt rouge ou encore d'un bleu-violet assez sombre. Ils possèdent en outre de grands yeux rouges ou bleus en amende leur conférant un regard perçant, bien souvent inquiétant. Ils possèdent généralement de longs cheveux bruns et raides dont l'implantation est située très à l'arrière du crâne.

Planète d'origine : Kwelltra (système Karnull – Koméa)
Principaux phénotypes : Kwell, Karn et Kyull

Les Goltis

Petits, trapus et assez puissants physiquement, les Goltis sont généralement à l'aise dans les combats au corps à corps. Pas mauvais d'un point de vue technique, ils sont également naturellement assez précis dans leurs gestes et possèdent une véritable culture des armes de poings. Ils sont, d'une manière générale, d'un naturel assez belliqueux et apprécient la bagarre. La plupart du temps, ils sont directs, facilement bourrus, ne font pas de manières et apprécient la simplicité. Ils sont par ailleurs d'un naturel méfiant et préfèrent tout connaître des personnes avec lesquelles ils coopèrent, mais étant plutôt fidèles, une fois qu'ils ont sympathisé avec quelqu'un c'est souvent pour la vie. Enfin, ils ont également la réputation d'être plutôt près de leurs sous voire franchement avides dans certains cas. Les Goltis ont généralement une peau assez mate mais certains ont une peau plus claire. Leurs cheveux sont, selon le cas, blancs ou alors très foncés et sont généralement portés très courts.

Planète d'origine : Kernidge (système Furnidge – Koméa)
Principaux phénotypes : Kern, Yoll et Sotrop

Les HornsGoths

Les HornsGoths sont un peuple de taille moyenne possédant une puissante musculature leur conférant une grande force et d'indéniables qualités au combat au corps à corps. Possédant généralement un code de l'honneur très strict, ils ont la réputation de toujours combattre pour le plaisir que leur procure un bon combat, mais jamais pour écraser leurs adversaires qu'ils respectent même s'il s'agit de leur pire ennemi. Naturellement loyaux envers leurs compagnons, ils sont également bien souvent très exigeants avec eux. Ils sont par ailleurs généralement doués dans divers domaines de la physique et plus particulièrement en mécanique. Leur peau va du gris clair au gris foncé et leurs yeux sont d'un bleu très foncé qui s'apparente bien souvent à du noir. Quasiment dénués de système pileux, les HornsGoths possèdent cependant d'épais sourcils blancs (relativement fins dans le cas des femelles) et les mâles portent parfois une fine moustache blanche alors que les longues chevelures sont l'apanage des Vellenas (femelles HornsGoths).

Planète d'origine : Horn (système de Horn – Koméa)
Principaux phénotypes : SarksGoths et FertsGoths

Prédictions…

Selt Lungred, un quartier central de Proxima, semblait étonnamment calme vu du sommet du gratte-ciel sur lequel se situait l'AéroPort urbain sur lequel venait de se poser le taxi. Mais au fur et à mesure que le VertiGlisseur, qu'avaient emprunté Vadra et ses compagnons, se rapprochait de la Dalle, l'agitation de ce quartier si particulier devenait palpable. Kremp, pourtant assez peu enclin à le porter, venait de mettre son VisioCam. Il sortit son ComTerm de sa poche pour le connecter au réseau de Proxima.
– Il faut que je contacte mon indic, les enfants. J'espère qu'il est toujours en vie !
– T'es sûr de lui au moins, qu'on se retrouve pas comme la dernière fois avec des infos périmées depuis cinq mois ! rétorqua Sellya.
– T'inquiète ma chérie, avec Zurl, les infos c'est du béton !
– C'est pas ce que tu nous avais déjà dit la dernière fois ? fit Klénia.
– Alors mon vieux, tu te rappelles de moi ? Tu m'as pas oublié quand même !
– Tu parles que j'aurais pas oublié un tocard comme toi, Kremp ! répondit Zurl. Eh mais t'aurais pas pris un coup de vieux par hasard !
– Toujours aussi drôle, attends de me voir en chair et en os, ils ont jamais été foutus de me modéliser correctement ces incapables des services Identification.
– Et au fait, quelle raison nous vaut l'honneur de ta visite ?
– Oh rien ! J'ai juste un petit service à te demander…

Il était difficile de se frayer un chemin parmi la foule cosmopolite de Selt Lungred. De nombreux saltimbanques aux tenues bigarrées sillonnaient les rues refaisant inlassablement leurs meilleurs numéros dans l'espoir de s'attirer la sympathie des passants et ainsi bénéficier de leur éventuelle générosité. S'ajoutant aux nombreux commerces ayant pignon sur rue, une multitude d'échoppes ambulantes en tous genres provoquaient de nombreux attroupements. On pouvait y trouver de tout, principalement des bricoles à l'utilité douteuse mais également de quoi se restaurer rapidement ou encore des animaux de compagnie que la génétique permettait de rendre encore plus extravagants.
– Comme il est mignon ! s'exclama Klénia en apercevant un Smookwaï dont le pelage était d'un bleu vif assez peu naturel.
– Kwaï ! fit la petite boule de poils sur pattes dans une espèce de petit cri aigu.
– Vous avez vu, il a compris ce que je lui ai dit ! s'écria-t-elle en le caressant.
– Déjà que j'ai du mal avec ce genre de bestioles mais alors dans cette couleur là ! fit Kremp qui tenait un Smookwaï au pelage vert vif à bout de bras dont les yeux ronds étaient grands ouverts et qui semblait presque aussi étonné que le HornsGoth. En plus ça doit coûter une fortune !

Les Forces en Présence

Introduction

Voici une rapide présentation des différentes factions des galaxies jumelles, de leurs origines, de leur buts, de leurs motivations et de leurs idéologies. Suite au chaos qui a accompagné la chute des Anciens, Miwéa et Koméa se sont retrouvées dominées principalement par les Clans. Au nombre de quatre, ils constituent les principales puissances des deux galaxies. En marge des différents Clans, les Anarchistes forment une communauté répartie à travers les systèmes dont le potentiel, bien souvent sous-estimé, est loin d'être insignifiant. Disposant d'un pouvoir non négligeables, les plus puissantes MégaCorporations jouent également un rôle important et constituent une force avec laquelle il faut souvent savoir traiter.
A côté des mastodontes que sont les Clans et les MégaCorp. les innombrables guildes semblent disposer d'une influence plus limitée ce qui ne les empêche pas, pour certaines en tout cas, de posséder de grandes ambitions. Enfin, les religions disposent d'une influence non négligeable sur une grande partie de la population des galaxies jumelles, aussi est-il parfois nécessaire de savoir s'en faire des alliés qui peuvent s'avérer très précieux.

Les Clans

Ils sont au nombre de quatre et forment les coalitions de systèmes (des centaines généralement) les plus importantes et de fait les plus puissantes et les plus influentes. Leur but est simple : élargir leur sphère d'influence et à terme imposer leur loi et leur vision des choses sur l'ensemble des galaxies jumelles, ce par tous les moyens qui se trouvent à leur disposition. La diplomatie fait partie de ces moyens mais les limitations qui lui sont inhérentes font que le recours à d'autres méthodes plus agressives telles que l'intimidation, la menace, le chantage voire dans certains cas le recours à la force sont parfois nécessaires. Car le temps presse, chaque parcelle de terrain gagnée par un de leurs adversaires est autant de perdu pour chacun des Clans.

© NASA

L'Union Atalante

Issu d'une partie de l'armée du Conseil, le Clan Atalante s'inscrit d'une certaine manière dans la continuité de celui-ci en s'érigeant en défenseur d'un système démocratique centralisé représentatif des différents peuples constituant les galaxies jumelles. Il existe cependant une rupture nette entre ce Clan et les Anciens, dans la volonté exprimée de parvenir à un système plus transparent, plus libertaire et moins restrictif sur bien des plans que ne l'était le Conseil de la Paix à son Apogée. Cependant, étant principalement d'origine militaire, ce Clan en a conservé certains traits caractéristiques. Il propose ainsi, entre autres choses, d'appliquer une politique sécuritaire stricte afin d'assurer la paix au sein des deux galaxies.
Le Clan Atalante est ainsi désireux d'instaurer un régime de type républicain ou assimilé au niveau des galaxies jumelles incluant notamment l'élection démocratique d'une assemblée constituante basée sur un système totalement nouveau par rapport à celui des Anciens afin d'éviter tout amalgame préjudiciable. A l'heure actuelle, le Clan contrôle plus d'un million de systèmes dont la plupart se trouvent dans la zone de prédilection du clan, le secteur Atalante situé dans le bulbe de Miwéa.
Officiellement, le Clan Atalante a entrepris des négociations diplomatiques avec une grande partie des systèmes indépendants des galaxies jumelles dans le but d'élargir sa sphère d'influence. Dans les faits, un certain nombre de systèmes mineurs ont prêté allégeance au puissant Clan car il leur était bien difficile d'en refuser la "protection"…
Le planète mère du Clan, à laquelle il doit d'ailleurs son nom, est Atalante. Elle est située dans le système du même nom, un système central de Miwéa situé non loin de Centris, dans le secteur Atalante. Historiquement, le système d'Atalante a toujours été une base importante de l'armée du Conseil et c'est tout naturellement qu'au moment où une certaine défiance s'est instaurée entre le Conseil et son armée conduisant les Anciens à leur perte et leur armée à se transformer en ce qu'on allait bientôt appeler un clan, que ce système et sa planète principale ont été choisis pour remplir ce rôle.

Prédictions…

– Absolument pas ! s'écria le vendeur, un grand Sélénien au visage émacié. Ecoutez, je vous fait un prix défiant toute concurrence ! 135 Crédits les deux ! Et en bonus je vous donne ces superbes bracelets clignotants qui vous permettront de ne jamais les perdre de vue.
– Qu'est-ce que tu en penses, Vadra ? demanda l'Anoréenne.
– Hein ? Eh bien,… je ne sais pas trop, fit le jeune Humain sans vraiment savoir sur quoi portait la question.
– Dépêchons nous ! lança Sellya sur un ton péremptoire qui coupa court à toute discussion. Nous n'avons pas que ça à faire ! D'ailleurs, nous ne devrions plus être très loin de l'endroit où nous sommes censés rencontrer le contact de Kremp.

Zurl était un Gwargle d'une cinquantaine d'années, de taille et de corpulence moyennes. Ancien compagnon d'arme de Kremp, il avait depuis longtemps tout plaqué pour s'offrir un bar dans Selt Lungred. Et les affaires ne marchaient pas trop mal.
– Eh mais il est toujours comme ça celui-là ? fit Zurl en jetant un regard vers Vadra qui n'avait pas lâché le réseau depuis qu'ils étaient arrivés à Proxima, cherchant le maximum d'informations possible sur Walito IV, Proxima et Saldricia, l'antique cité impériale sur laquelle avait été érigée l'actuelle capitale.
– Ouais,… mais non, fit Kremp. Enfin je veux dire,… il est comme ça depuis qu'on a rencontré cette Dévra Sélénienne.
– Ah d'accord, je comprends ! Sélénienne en plus !
– C'est peut-être grâce à elle qu'il m'a sauvé la vie ! s'insurgea Klénia.
– Et si tu nous disais plutôt ce que tu sais de celui qu'on surnomme le Loup Noir, lança Sellya.
– Ah, c'est pour ça que vous êtes là ! Tout s'explique ! s'esclaffa Zurl.
– La Place de Zavinius ! s'écria tout à coup Vadra.
– C'est plus grave que ce que je croyais ! C'est vraiment votre pote, vous êtes sûrs ?

L'endroit que l'on surnommait "la Place de Zavinius" était gigantesque. La bise glaciale qui s'était levée sur Proxima rendait cet endroit désert particulièrement lugubre. Tout au bout de la place, le monumental temple dédié à Saldric le Rédempteur semblait engoncé dans un manteau de brume.
– T'as intérêt à avoir raison, gamin, parce que Zurl s'est bien payé ma tête avec tes histoires de prédictions, fit Kremp.
– J'en suis certain, c'est ici que Zavinius a accusé Dranik d'être un imposteur devant une foule de plusieurs dizaines de millions de personnes. Et c'est ici que rôde le Loup Noir.
– Là je t'avouerais que je suis sceptique, lui répondit Sellya. Et pour une fois, je dois dire que suis assez d'accord avec Kremp.
– Moi je suis persuadée que tu as raison, Vadra, fit Klénia. Je le sens.

Les Forces en Présence…

L'Union Atalante…

Le Clan se targue de posséder un fonctionnement démocratique et de disposer d'élus représentant les différents systèmes appartenant à la coalition et siégeant dans une assemblée générale provisoire située sur Atalante. Ces représentants sont ainsi élus au suffrage universel et s'occupent de zones correspondant selon le cas à un continent d'une planète majeure, à une planète importante ou à un ensemble regroupant plusieurs planètes mineures voire parfois à un système complet. Ils ont pour principal rôle de voter les lois s'appliquant dans les différents systèmes composant le Clan. Ils peuvent également proposer des amendements voire des abrogations s'ils s'unissent de manière à représenter un certain pourcentage de la population totale du Clan Atalante. Par ailleurs, chacune des zones disposent d'élus locaux travaillant en liaison avec leur représentant de l'assemblée générale et disposant d'une certaine autonomie notamment en ce qui concerne les modalités d'application des lois votées par l'assemblée générale.
S'il lui arrive de traiter avec certaines MégaCorp., le Clan Atalante dispose de sa propre corporation interne, AeroTech, spécialisée dans l'armement et le domaine spatial (propulsion spatiale, vaisseaux spatiaux…) et disposant également d'une certaine expertise dans de nombreux autres domaines stratégiques telles que les technologies de l'information et des télécommunications.

Le Dominium Horus

Parmi les divers mouvements pro-impériaux qui ont œuvré dans l'ombre lors de la fin du règne des Anciens, la Guilde du Faucon Noir a certainement été un des plus actifs. Au point d'avoir su attirer à elle au moment opportun de puissants alliés qui ont su l'aider à se métamorphoser définitivement en l'une des principales forces des galaxies jumelles, avec laquelle il faudrait compter : le Clan Horus.
Le Clan part d'un constat simple : un système démocratique ou pseudo-démocratique (en référence au Conseil de la Paix) dans un ensemble aussi vaste que deux galaxies n'est pas réaliste et a d'ailleurs démontré son inefficacité, à maintes reprises qui plus est. Seul un puissant Empire est capable de rallier à lui l'ensemble des systèmes, d'en maintenir l'unité et de les guider. Le Clan prend pour principal exemple le Second Empire humain, l'Empire de Zavinius qui avait su, en plus de maintenir pendant des siècles la cohésion des systèmes sous le contrôle des Humains, sceller des accords avec les Anoréens et les Séléniens et également de manière plus ponctuelle avec les Gwargles, les HornsGoths et les Goltis. Le Clan possède également parmi ses références le grand Empire Kwall qui a su perdurer pendant des millénaires.
En attendant de mettre en place le Nouvel Empire, le Clan fonctionnerait selon toute vraisemblance en utilisant un système oligarchique, la prise de décisions s'effectuant au sein d'un conseil restreint tenu secret dont le nombre de membres n'est pas connu. Un de ces membres serait appelé à devenir le futur Empereur en fonction de son efficacité au sein du conseil en ce qui concerne la justesse de ses décisions. Dans le but d'effectuer une évaluation impartiale, un groupe de personnes extérieures au conseil exclusivement affectées à cette tâche seraient tenues de juger les membres du conseil. Personne ne sait cependant si ce fonctionnement tel qu'il est décrit n'est pas une rumeur sans aucun fondement.
Le siège du Clan se trouve sur la planète Cyrus IV, située dans le système Cyrus, un système central de Koméa, lui-même situé dans le Secteur Zavinius qui occupe une part importante du bulbe de cette galaxie. Cyrus IV est depuis longtemps la base arrière de nombreux mouvements qui ont fini par se fondre en une seule entité vers la fin du règne des Anciens : la Guilde du Faucon Noir. Celle-ci a par la suite réussi à attirer un certain nombre d'amiraux appartenant à l'ex-armée des Mondes Unis qui lui ont apporté, outre leurs compétences de stratèges et de meneurs et leur réseaux de relations, de nombreux croiseurs, véhicules et équipements de combat provenant de l'armée des Anciens.
Au sein du Clan Horus, coexistent plusieurs mouvements dont les vues ne sont pas toujours convergentes. L'un des plus importants est le mouvement Black Hawk qui regroupe les partisans d'une mise en place rapide du Nouvel Empire qui devrait être selon eux le plus fidèle possible au modèle que constitue le Second Empire humain. Les dissensions internes provoquées par ces divergences n'ont cependant jamais engendrées de schisme à l'échelle du Clan.

Prédictions…

« Alors, que faites-vous ? » déclara le MJ aux quatre joueurs qui lui faisaient face.

Le Temple

Les faisceaux des lampes torches déchiraient l'obscurité oppressante du temple de Saldric le Rédempteur. Totalement plongé dans le noir, l'édifice grandiose semblait vouloir préserver ses mystères et ignorer son présent de déchu en conservant intacte sa grandeur d'antan. Gigantesque, le terme est bien faible pour donner une idée de la taille de ce bâtiment démesuré, dont le schéma de construction complexe achevait de le rendre impénétrable au commun des mortels.
– Autant chercher une aiguille dans une botte de foin, les enfants, fit Kremp. Et puis avec toutes ces lumières, on va se faire repérer à trois kilomètres… enfin s'il y a quelqu'un.
– Contente toi de nous couvrir avec ton Kogun et épargne nous tes jérémiades deux minutes, tu veux bien, répliqua Sellya.
Ses yeux couleur rouge sang semblaient lancer des éclairs à travers l'écran de son VisioCam.
– Par ici ! fit Vadra en chuchotant. Ça a l'air intéressant.
Ils venaient de pénétrer dans une grande salle circulaire, sur les murs de laquelle apparaissaient les quatre points cardinaux, ainsi que les différentes positions au cours de l'année de Walibb, l'étoile du système Walito. Surplombant la salle, un gigantesque dôme orné de bas-reliefs complexes donnait une allure majestueuse à l'ensemble. Le sol, dallé de marbre, semblait, quant à lui, représenter les différents continents de Walito IV.
– Une salle de plus, gamin, voilà tout ! Je ne vois pas bien ce qu'il y a d'intéressant.
– Au contraire, répondit Klénia, nous sommes au centre du temple et dans ce type de temple, il y a toujours un plan, ça devrait nous permettre de nous y retrouver.
– Au plafond ! s'exclama Vadra. Le plan est gravé dans le plafond.
– Braquez vos torches vers le plafond, je vais le capturer et superposer notre parcours pour voir si ça correspond, ordonna la Kwall.

Tout d'un coup, alors que Sellya était en train de filmer méthodiquement le plafond éclairé par ses partenaires, surgissant de nulle part, une silhouette alluma les projecteurs de son visiosystème et brandit un sabre protonique dont le flux rouge menaçant semblait fuser à travers la salle telle une langue de feu. Kremp, qui était le plus proche, brandit immédiatement son Kogun afin de faire feu vers l'intrus.

Les Forces en Présence…

Le Palatinat Altaïr

Une autre guilde particulièrement active et qui a su faire son chemin en s'attirant la sympathie de nombreuses personnes influentes des galaxies jumelles se trouve être la Guilde de l'Aigle d'Argent. Cette autre guilde pro-impériale avait pour référence le premier Empire galactique humain, l'Empire des Kamor, fondé par Saldric 1er.
Lors de la période chaotique qui a suivit la chute des Anciens, le Clan Altaïr, issu en grande partie de la Guilde de l'Aigle d'Argent, s'est définitivement mis en place. Désireux, tout comme le Clan Horus, de rétablir un système impérial, ce Clan possède cependant un certain nombre de désaccords fondamentaux avec celui-ci qui ont conduit dans un premier temps les deux guildes a s'opposer farouchement et dorénavant, les deux Clans à se combattre férocement. Ces deux Clans constituent en quelque sorte depuis lors des frères ennemis dont beaucoup d'observateurs n'ont jamais réellement réussi à identifier les véritables divergences idéologiques.
Le fonctionnement du Clan Altaïr n'est pas non plus des plus transparents, le pouvoir étant partagé par un Régent et un ensemble de conseillers (une cinquantaine environ) disposant de prérogatives dans leurs domaines de prédilections et qui par ailleurs ont la charge de ministères dédiés à un ensemble de domaines bien précis. La gestion du Clan est par voie de fait assez complexe, le Régent ayant tout de même un rôle prépondérant et un droit de veto dans certains cas. Des procédures compliquées permettent par ailleurs aux conseillers de choisir un nouveau Régent si celui en place ne leur convient pas. Le Régent ayant, quant à lui, un droit de répudiation à l'endroit de chacun de ses conseillers s'il les soupçonne de ne pas remplir leur tâche correctement ou de fomenter quelque chose contre lui. Cependant les droits de veto et de répudiation du Régent sont limités en fréquence : il ne peut ainsi user de chacun de ces droits qu'un certain nombre de fois pendant une période donnée. Cette fréquence peut cependant changer en fonction des modifications de statuts qui peuvent être ratifiées par le Régent et une partie de ses conseillers. Il est à noter cependant que certaines rumeurs affirment que le fonctionnement réel du Clan n'a absolument rien à voir avec cette description.
Si la position de Régent peut sembler ardue, il est cependant prévu qu'à terme, il ait la possibilité d'être sacré Empereur s'il a réussit à faire ses preuves à son poste et s'il a suffisamment fait montre d'autorité et de charisme.
Nemrod, la planète principale du Clan Altaïr se situe dans le système Ulsimar, un système périphérique de Miwéa, situé dans le Secteur Saldric. La planète Nemrod et le système Ulsimar sont depuis longtemps déjà associés aux destinées des différents mouvements pro-impériaux favorables à un régime semblable à celui mis en place par la dynastie des Kamor et qui ont fini par se fondre en une seul entité, la Guilde de l'Aigle d'Argent.
Le Clan dispose comme les deux précédents de sa propre MégaCorp. interne, nommée Altaïr IntraCorp. qui est plus particulièrement spécialisée dans les domaines des armements, des protections classiques et énergétiques et des vaisseaux spatiaux de moyennes et de grandes tailles.

La Communauté Hermès

Principalement issu de la réunion de plusieurs coalitions de systèmes de Koméa, le Clan Hermès est désireux d'établir une communauté de libre-échange à travers les galaxies jumelles ne dépendant pas d'un pouvoir centralisé mais permettant au contraire à chaque système de bénéficier d'une certaine autonomie en accord avec la Charte de libre-échange que le Clan propose à chaque système. Le Clan est ainsi opposé à toute forme d'ingérence et ne croît pas à la viabilité d'un pouvoir centralisé bien trop rigide de son point de vue et absolument pas au fait de la situation particulière de chaque système.
Le Clan est ainsi favorable à une coexistence pacifique et économiquement viable de l'ensemble des systèmes au sein d'une communauté favorisant les échanges qu'ils soient commerciaux, techniques ou culturels. Cette vision des choses a déjà séduit un grand nombre de systèmes et de coalitions de systèmes qui ont ratifié la Charte et qui travaillent à l'améliorer et à convaincre un maximum de systèmes de les rejoindre. En effet, chaque membre a pour devoir de « parrainer » de nouveaux systèmes ou de nouvelles coalitions de systèmes de manière à les intégrer à la communauté Hermès.

Prédictions…

Mais celui-ci, d'un coup de sabre, découpa proprement l'arme du HornsGoth avant que celui-ci ait pu appuyer sur la détente. Le terrible sabre rouge écarlate allait s'abattre sur Kremp au moment ou une lame verte vint s'interposer, l'ancien marines fit aussitôt une roulade afin de se dégager. Sellya, déterminée comme jamais, brandit sa deuxième lame d'un rapide mouvement dans le but d'asséner un coup fatal à son adversaire. Mais avant qu'elle ait pu terminer son mouvement, la silhouette la repoussa d'un puissant coup de pied dans l'abdomen qui l'envoya s'écraser au sol avec fracas à plus de deux mètres de là.
– Ça, mon pote, tu vas me le payer ! fit Kremp en jetant ce qui restait de son Kogun fumant qui n'avait pas, par chance, explosé dans les mains du HornsGoth.
Il dégaina le Fuseur léger qu'il avait récupéré sur l'homme à la toge, décidé à en terminer avec leur agresseur. Ce dernier, alerté par la menace, brandit son sabre et du bout de celui-ci réussit à atteindre l'arme de poing, qui vola à plusieurs mètres de là.
– Mais c'est pas vrai ! s'écria Kremp.
Klénia s'était petit à petit rapprochée de l'intrus, progressant accroupie en ayant éteint les projecteurs de son VisioCam. Ayant pris son temps pour viser, elle fit feu à l'aide de son paralysant et toucha sa cible en pleine tête alors qu'il s'approchait dangereusement de Kremp. La tête de l'intrus fit un léger mouvement en arrière à la suite de l'impact qui ne semblait pas l'avoir ébranlé plus que ça.
– Impossible ! lâcha l'Anoréenne.
– Hé, tu m'as oublié ! lança Vadra.
Le Cesium s'élança sur la silhouette en brandissant son épée protonique, tentant une attaque sur la gauche de son adversaire. Celui-ci, mania son sabre de manière à parer cette attaque prévisible et à riposter par une contre-attaque mortelle. Au moment où il allait être contré, Vadra éteignit le flux produisant la lame de son épée et poursuivit son mouvement avant de le rallumer, la flamboyante gerbe bleue jaillissant de nouveau de la poignée. Totalement déséquilibrée par son propre mouvement non contré, la silhouette se retrouva sans défense face au Cesium. Ce dernier, d'un rapide mouvement de revers, décapita d'un coup son adversaire et d'un expéditif mouvement d'estoc transperça son thorax qui s'autodétruisit dans la seconde qui suivit.
– Un robot ! s'écria Klénia.
– Une saloperie d'Excel oui ! ajouta Kremp. Il m'a bousillé deux flingues ce tas de ferrailles, maintenant il ne me reste plus que ce truc à la noix.
Le HornsGoth faisait référence au Mini Blaster trafiqué qu'il avait confisqué au Gwargle du vaisseau-bouclier. Il exhibait l'arme en faisant une espèce de moue de dégoût.

Les Forces en Présence…

La Communauté Hermès…

Le contexte actuel a cependant obligé le Clan à faire évoluer sa vision d'origine vers un concept intégrant également les notions de défense et de stratégie militaire de manière à préserver ses intérêts notamment face aux autres Clans et éventuellement face aux MégaCorporations. Le Clan n'est en effet pas du tout favorable aux MégaCorp. et ne partage absolument pas leur vision des choses. La Charte Hermès impose ainsi à toute société, dépassant une certaine taille, désireuse de faire des affaires au sein de sa communauté de systèmes de disposer d'un capital ouvert à l'actionnariat et côté régulièrement (si possible tous les jours standard) sur un marché public, ce qui n'est bien évidemment pas le cas de la grande majorité des MégaCorp.
Le fonctionnement du Clan est à la fois simple et complexe. La Charte permet ainsi à chaque système ou à chaque planète de s'autogérer quasiment intégralement, dans le respect des accords régissant la communauté. Cependant, l'évolution permanente de la Charte dû à l'arrivée de nouveaux membres généralement désireux d'en renégocier certains points ainsi que l'obligation de disposer d'une stratégie commune de défense et d'élargissement dans le contexte instable des galaxies jumelles obligent les différents acteurs du Clan à se réunir régulièrement afin de faire le point. Ces Commissions se déroulent alternativement dans chacun des principaux systèmes de la communauté. Le principe d'équité entre tous les membres est de mise mais certaines rumeurs tenaces font état d'un système qui serait en réalité pyramidal, les derniers arrivés disposant de nettement moins de privilèges que les plus anciens et étant parfois contraints de leur verser une partie des bénéfices engendrés par les échanges commerciaux générés par les relations nouées avec les autres systèmes adhérant à la Charte.

© Russell Croman

À l'inverse des autres Clans, il n'existe pas réellement de planète principale officielle du fait de la structure particulière du Clan Hermès. Dans les faits, il existe une capitale officieuse se trouvant sur la planète Nubis V située dans le système Nubis, un système périphérique de Koméa, qui se trouve dans le Secteur Hermès où se situent la majeure partie des systèmes ayant ratifié la Charte.

Le Clan ne dispose pas de MégaCorp. interne et a noué un certain nombre de partenariats avec des corporations mineures satisfaisant aux critères de la Charte et refuse bien évidemment de traiter avec les MégaCorp. Ces partenariats impliquent notamment des échanges technologiques entre les membres de la communauté et les corporations.

Les Anarchistes

Considérés par beaucoup comme une vaste communauté hétéroclite plus que comme un véritable Clan, les anarchistes, qui sont également parfois appelés les libertaires, forment un ensemble réparti à travers tous les systèmes, regroupant des mouvements très divers possédant d'ailleurs parfois des idéologies très différentes. Malgré tout, cela n'empêche pas un grand nombre de ces divers mouvements d'agir régulièrement de concert et de s'unir face à la menace que constituent selon eux les Clans qui sont leurs principaux adversaires mais également face aux MégaCorporations et aux religions.
Les Anarchistes sont en effet guidés par la volonté d'abolir toutes formes de tutelles qu'elles soient d'origine gouvernementale, religieuse ou autre, ainsi que la notion de propriété privée : l'individu libéré de toute entrave, assume toutes ses responsabilités librement. La société anarchiste repose ainsi sur la moralité individuelle et l'esprit d'entraide.

Prédictions…

– Utiliser un Excel, comme garde du corps, fit Vadra, ça ressemblerait assez à celui que nous recherchons… Il semblerait que nous soyons sur la bonne piste, n'est-ce pas Kremp ?
– J'aime pas quand il est insolent comme ça, on dirait un Kwall ! Garde la tête froide gamin, t'as eu de la chance c'est tout !
– Restez sur vos gardes, plutôt que de vous chamailler, fit Sellya qui venait de se relever et qui semblait encore un peu sonnée. Il doit y en avoir d'autres !
– Ça va, rien de cassé, Sellya ? demanda Klénia.
– Ça ira, ne t'inquiètes pas ! Mais nous n'avons pas intérêt à traîner dans le coin. Je vous transmets le plan, je pense qu'on va être obligé de ne se fier qu'à lui et de se passer d'éclairage.
Les projecteurs et les lampes torches se turent tout à coup, ne laissant plus poindre dans l'obscurité que les faibles scintillements des écrans des VisioCams.
– Séparons-nous, nous serons plus efficaces et moins facilement repérables, proposa Vadra. On restera en liaison de toutes façons.
– Admettons, tu proposes quoi comme équipes ? fit Kremp.
– Disons que je pensais faire équipe avec Klénia,…
– Ah, je vois ! rétorqua le HornsGoth.
– Tu vois quoi ? gronda Sellya.
– Bah, pas grand chose vu comme il fait noir ici ! On va s'amuser je sens !
– Quand je pense que je viens de te sauver la vie, espèce de…
– Il n'y a plus de temps à perdre, maintenant ! lança Klénia. Il faut qu'on y aille !
– Ah oui ! Et tu vas terroriser les Excels avec ton Paralysant ? ironisa Kremp.
– Il y a le sabre de celui que nous venons de dessouder ! fit Vadra qui se précipita vers les débris calcinés.
– Laisse tomber petit, j'ai vérifié, il est bousillé, le tas de ferrailles a bien pris soin de l'emmener avec lui au paradis des robots.
Le HornsGoth se pencha, releva la jambe droite de son pantalon et détacha une sangle de sa botte pour en sortir un BusterGun léger à canon scié.
– Qu'est-ce que c'est que ce truc ? fit Sellya.
– Ça, ma grande, c'est mon assurance vie, alors prends en le plus grand soin Klénia !
– Merci, Kremp !
– Il ne paye pas de mine comme ça, mais tu vas très vite t'y attacher, tu vas voir !
– Il est temps d'y aller, ajouta Vadra.

Les Forces en Présence…

Les Anarchistes…

Le phénomène a pris une véritable ampleur lors de la fin du règne des Anciens, même s'il n'avait jamais totalement disparu bien que l'ex-armée du Conseil ait toujours cherché à en éradiquer les défenseurs. Certains mouvements ont ainsi joué un rôle non négligeable dans les évènements ayant conduit à la chute du Conseil des Mondes Unis. Même s'il existe de nombreuses versions contradictoires concernant les circonstances exactes ayant conduit à cet évènement, il est à peu près établi que c'est un groupuscule anarchiste qui a réussit à dérober les secrets de fabrication des armes laser, depuis longtemps oubliées du fait de l'obscurantisme ciblé imposé par les Anciens à l'ensemble des deux galaxies.
Chacun des groupuscules anarchistes utilise le principe des Cercles : chacun de ses membres est situé sur un cercle imaginaire à égale distance du centre de celui-ci. Tous les membres sont ainsi égaux et bénéficient d'une liberté totale de déplacement sur ce Cercle. Afin de partager ses connaissances, de faire valoir son point de vue ou d'une manière générale de s'exprimer, un des membres peut ponctuellement prendre place au Centre du Cercle et s'adresser à l'ensemble des membres du groupuscule. L'ensemble des Cercles seraient tangents les uns aux autres permettant à chacun des groupuscules de communiquer et de partager ses vues avec le reste de la communauté, l'ensemble formé par tous les cercles constituant la Fraternité Anarchiste.
Parmi les différents mouvements recensés on trouve notamment les anarcho-syndicalistes désireux d'attribuer aux syndicats le premier rôle, les anarcho-collectivistes qui prônent la socialisation des moyens de production, l'instauration de coopératives de production et d'associations artisanales ainsi que la répartition égalitaire des richesses. Il existe également des mouvements plus modérés regroupés sous le vocable d'Anarchisants. A l'opposé, certains mouvements extrémistes considèrent que seul le recours à la violence et à la destruction est susceptible de permettre la mise en place de la véritable Anarchie. Il est ainsi possible de citer parmi ces mouvements, le Front Anarchiste de Délivrance rendu célèbre par ses nombreuses actions aux quatre coins des galaxies jumelles.

Les Principales MégaCorp.

Il s'agit de gigantesques sociétés dont le capital est détenu par un nombre restreint d'actionnaires, employant usuellement plusieurs billions de personnes (voire plusieurs dizaines de billions) et qui sont présentes sur la quasi-totalité des secteurs d'activités existants. Elles fabriquent et commercialisent des biens et proposent des services et des prestations adaptés à l'ensemble des habitants des nombreux systèmes des galaxies jumelles et réalisent des chiffres d'affaires colossaux. Dans le but d'améliorer en permanence leurs résultats, elles cherchent à conserver ou à obtenir une implantation maximale dans tous les systèmes ce qui implique la mise en place de nombreux accords avec les Clans, les gouvernements locaux et parfois les mafias locales, les autres MégaCorp., certaines guildes… La concurrence qu'elles se livrent est particulièrement féroce et il n'est pas rare qu'elles usent de leurs propres flottes afin de résoudre les différends les opposant.
S'il est vrai qu'elles disposent de moyens militaires impressionnants, elles ne sont rien en comparaison des Clans dont elles sont à la merci, leur taille n'étant en rien comparable à celles des quatre Clans. Leurs arguments sont cependant techniques, elles disposent généralement d'un savoir-faire plus étendu et plus pointu dans un certain nombre de domaines ce qui leur confère une réelle valeur stratégique et de fait un certain poids diplomatique leur accordant, de fait, une certaine légitimité. Enfin, afin de se prémunir de toutes attaques quelle qu'en soit l'origine, elles disposent de moyens de production mobiles, les fameux vaisseaux-usines et de réseaux de distribution mobiles, les non moins fameux cargos-commerçants.
Voici une présentation des principales MégaCorporations, les cinq plus importantes. Il existe cependant une multitude de corporations de tailles plus modestes mais néanmoins très ambitieuses dont les plus performantes font tout leur possible dans l'espoir de rivaliser un jour avec les cinq grandes, voire de les dépasser.

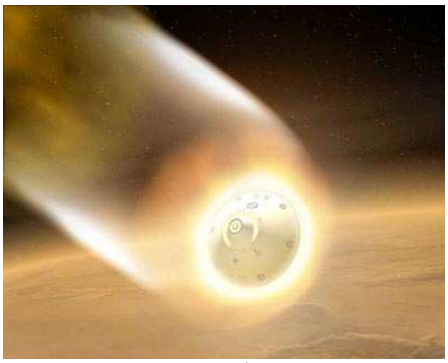
Prédictions…

– Ce temple est étrange, il ne ressemble pas à ceux que j'ai déjà visités, songea tout haut l'Anoréenne.
Ils venaient de pénétrer dans une grande salle ovale comportant deux niveaux. Un balcon situé au niveau supérieur surplombait en partie le niveau inférieur où se trouvaient Klénia et Vadra. D'étranges tentures étaient accrochées aux murs, elles représentaient à certains endroits des scènes de liesse et à d'autres endroits des scènes de batailles ou des drames.
– D'après ce que j'ai lu, répondit le jeune humain, il a en fait été totalement reconstruit par Zavinius qui a apparemment tenu à y mettre sa touche personnelle. Certains le considèrent d'ailleurs plus comme un temple dédié à Zavinius plutôt qu'à Saldric.
– En tout cas, c'est extrêmement compliqué comme architecture !
– Attention ! J'ai cru entendre un bruit ! chuchota Vadra.
– Tu es sûr ? Je n'entends rien…
Dans un feulement caractéristique, une silhouette animale toute sombre dont on devinait à peine les yeux brillants dans la pénombre bondit en un instant sur l'Anoréenne qui fut projetée à terre à la suite de l'impact. Vadra déclencha aussitôt le flux de son arme, mais avant qu'il n'ait eu le temps de porter une attaque, le fauve s'enfuit aussi rapidement qu'il était arrivé. Le Cesium alluma aussitôt les projecteurs de son VisioCam afin d'identifier l'animal et de savoir vers quelle issue il se précipitait. Mais il n'en eut pas le loisir, car à peine avait-il allumé ses projecteurs qu'il essuya plusieurs tirs en provenance d'un individu positionné sur le balcon du niveau supérieur. Un réflexe salvateur le fit se jeter sur le coté ce qui lui permit d'éviter plusieurs tirs alors qu'il en dévia un autre à l'aide de son épée protonique. Klénia qui venait de ramper jusqu'à son arme, tira plusieurs fois en direction de l'individu mais sans succès.
– Il a dû s'enfuir ! s'exclama Vadra. Ça va Klénia, ce Skrin Fenh ne t'a pas blessée au moins ?
– Non ça va, mon gilet protecteur a tenu le coup, mais ça a été juste. Mais,… toi tu as été touché !
– Rien de grave, ne t'inquiète pas, c'est superficiel, je survivrai !
La voix de Kremp se fit entendre dans les écouteurs de leurs VisioCams.
– Eh mais qu'est-ce qui se passe ? fit le HornsGoth.
– Tiens je t'envoie ce que j'ai enregistré, tu vas comprendre, répondit le Cesium.
– Hum, je viens de voir les images, un Skrin Fenh dressé pour tuer, associé à ce qui doit très certainement être un Excel qui vous a canardé, la routine quoi !

Les Forces en Présence…

AuraCorp.

AuraCorp est l'une des plus importantes MégaCorporations existantes, sinon la plus importante. Les domaines d'activités dans lesquels elle est présente sont extrêmement nombreux et diversifiés. Fondée du temps du règne des Anciens, cette MégaCorp. dont le domaine d'activité d'origine semble être la construction aérospatiale, n'a eu de cesse de croître tout au long du long règne des Anciens. Les stratégies de concentrations étant sévèrement restreintes lors de cette période, ce n'est qu'à partir de la chute des Anciens qu'AuraCorp a commencé à racheter un par un ses principaux concurrents et à augmenter le nombre de ses secteurs d'activités. Cependant, il est très probable que malgré les interdictions en vigueur, la Corporation ait déjà entrepris de longue date sa stratégie de croissance externe en utilisant des sociétés-écrans afin de contourner les législations de l'époque.
Parmi les principales branches constituant la MégaCorp., on peut citer AuraDis (grande distribution, construction), AuraTrust (banques et assurances), AuraTech (vaisseaux spatiaux, stations orbitales), AlphaTech (véhicules planétaires), RealTech (technologies numériques), AuraCom (réseaux, télécommunications), AuraDigm (haute technologie, nanotechnologie, recherche fondamentale), PlasmaTech (armement), ProTech (armures et protections), ProGen (génie génétique, biochimie, biotechnologie et pharmacologie) et Yktis (agroalimentaire).
La capitale de la MégaCorporation, nommée Altéa, est située sur la planète Aura, dans le système Alpha qui se trouve dans le bulbe de Miwéa. Ce système est au centre du secteur Aura qui regroupe un certain nombre de systèmes placés sous l'égide de la MégaCorp. Même si les détails la concernant sont tenus secrets, nul n'ignore qu'AuraCorp dispose d'une armée particulièrement puissante et bien équipée capable de protéger ses intérêts à travers les galaxies jumelles. Une partie de la flotte est ainsi chargée de veiller en permanence sur le système Alpha et le Secteur Aura.



© NASA/JPL

HexaCorp.

Il s'agit de la réunion de six corporations de tailles respectables dans le but de former un géant capable de rivaliser avec AuraCorp et les autres MégaCorp. majeures. Les six corporations constituant HexaCorp sont Blaster Corp. (armement léger et lourd, distribution), Protekt (armures et protections), Batcom Research (informatique, robotique, biotechnologie, agroalimentaire), Quanz (véhicules légers), Retec (vaisseaux spatiaux, véhicules aériens) et Lantiss (banques et assurances).
HexaCorp forme depuis lors un géant ayant déjà à son actif le rachat d'un certain nombre de corporations mineures et qui a su très rapidement s'étendre à travers l'ensemble des systèmes de Koméa et de Miwéa utilisant les relations et les accords des différentes corporations la constituant de manière à maximiser son implantation. Pour certaines, il s'agit de corporations relativement récentes car datant de la fin du règne des Anciens comme c'est par exemple le cas de Blaster Corp. qui est apparue peut de temps après la redécouverte des armes laser. A l'inverse, Lantiss est une société particulièrement ancienne, puisqu'elle est apparue au début de l'ère du Conseil de la Paix.
Si la cohabitation entre ces diverses corporations ne s'est pas toujours faite sans heurt, notamment du fait de certaines divergences de vues et de cultures internes très différentes, force est de constater qu'à l'heure actuelle, HexaCorp forme l'une des MégaCorp. les plus puissantes et possède un potentiel de croissance particulièrement important.
La capitale de la MégaCorp. est située sur Vancest, troisième planète du système Aldaïr qui se trouve dans le Secteur de la Licorne, dans le bulbe de Koméa. Inutile de préciser qu'HexaCorp exerce une influence particulièrement importante sur la plupart des systèmes situés dans ce Secteur.

Prédictions…

Dans un recoin d'une salle de taille modeste, une petite porte sur laquelle étaient gravés d'étranges motifs, attira l'attention de Sellya qui décida de s'en approcher afin de l'examiner.
– Regarde cette porte, fit la Kwall en la pointant du doigt.
– Oui et alors, répondit Kremp, on va l'ouvrir et on verra bien ce qu'il y a derrière !
– Il n'y a même pas de poignée ni de commande pour l'ouvrir, explique moi comment tu vas t'y prendre ?
– Ah… et bien pas de problème, tu sais j'ai toujours un ou deux outils sur moi, on ne sait jamais ça peut servir.
Le HornsGoth commença à bricoler la porte avec une espèce de tournevis sans vraiment parvenir à un quelconque résultat. Sortant un autre outil, il tenta de faire bras de levier pour faire céder la porte qui ne bougeait pas d'un millimètre malgré les efforts de l'ancien chasseur de primes qui suait à grosses gouttes.
– Laisse moi faire, ça ira plus vite ! lui lança Sellya qui venait d'activer ses deux lames protoniques.
– Arrête, tu vas tout bousiller ! J'y suis presque, un peu de patience.
– Crois moi tu perds ton temps !
– Mais puisque je te dis que c'est bientôt bon !
– Ça va faire un quart d'heure que tu te bats avec cette porte, allez, pousse toi de là maintenant !
– Pas question, j'ai commencé, je finis !

– Ça va, on vous dérange pas trop j'espère ? fit d'un ton ironique une voix qui semblait familière.
– Zurl ? fit Kremp étonné en se retournant de concert avec Sellya.
C'était bien lui, malgré la pénombre et l'effet de contre-jour dû aux lampes-torches il était facile de l'identifier. Il tenait une arme braquée sur eux et à ses côtés on pouvait distinguer un androïde de combat de classe Sirius également muni d'une arme de poing.
– Bravo, quelle perspicacité ! Allez, on pose gentiment ses armes au sol et surtout pas de mouvements brusques, mon acolyte a la gâchette facile, vous savez.
Et on n'oublie pas de mettre ses deux mains sur la tête.
– Mais qu'est-ce qui t'arrive ? balbutia Kremp.
– Ah tu sais ce que c'est, les fins de mois sont parfois difficiles et il est certaines offres qu'il est très dur de refuser. Et puis un peu d'action de temps en temps ça ne se refuse pas. Au fait, inutile d'essayer de prévenir vos amis pour qu'ils viennent vous sauver, toutes les transmissions sont brouillées.
Tout en les maintenant en joue, l'androïde ramassa leurs armes en prenant les plus grandes précautions puis effectua une rapide fouille sur chacun d'eux pour s'assurer qu'ils n'en dissimulaient pas d'autres.
– Rappelle moi de te tuer si on survit à ça ! lança Sellya en direction du HornsGoth.

Les Forces en Présence…

BT Corporation

BT Corporation possède une longue histoire, en grande partie liée au règne des Anciens. En effet, cette corporation a été pendant très longtemps une espèce de fournisseur attitré du Conseil, en particulier de son armée. La corporation fournissait ainsi l'armée du Conseil en armures, protections et armements légers. Disposant de passe-droits, BT a ainsi eu accès à des technologies normalement prohibées.
Désireux de limiter la propagation des armes et des technologies les concernant, les Anciens ont très rapidement limité le nombre de Corporations spécialisées dans ce secteur d'activité et dans les secteurs proches. Ils ont ainsi entrepris de rassembler la plupart des sociétés travaillant dans ces domaines au sein d'une seule entité sous tutelle, disposant de dérogations spécifiques. C'est ainsi qu'a été crée un conglomérat qui allait par la suite devenir BT Corporation.
Lors de la période chaotique de la fin du règne des Anciens, en même temps que l'armée prenait ses distances avec le Conseil, BT a commencé à s'émanciper de leur contrôle. Après la chute du Conseil, BT est naturellement devenue une puissante MégaCorp. principalement centrée sur son secteur d'activité historique, les armements et protections, mais qui a également su s'ouvrir progressivement à de nombreux autres secteurs mettant à profit ses connaissances exclusives concernant certaines technologies particulièrement novatrices. Poursuivant une longue tradition d'excellence, BT Corporation a ainsi tendance à proposer des produits et des services haut de gamme dans ses secteurs de prédilection. Cependant la qualité a un coût, c'est pourquoi les prix pratiqués par la corporation sont généralement plus élevés que ceux de la concurrence.
Les principales filiales de la MégaCorp. sont BT Weapon (armement, systèmes de combat), BT Protect (armures et protections), Buster Technologies (technologies numériques et électroniques, robotique), Bionic Transplant (génie génétique, biotechnologie, bionique, cybernétique), Babylon Tradings (banques et assurances).
BT Corporation a pour capitale Beltrann Telm qui est située sur la planète Coress III, dans le système Coress, un système périphérique de Koméa, qui se trouve dans le Secteur de Pégase.

UniCorp.

Également appelée parfois Uniavod Corporation, principalement issue à l'origine de la corporation Universal Motors, UniCorp a très rapidement su élargir son champ d'action et s'implanter sur de nombreux domaines d'activités par le biais de ses nombreuses filiales.
Elle est ainsi présente dans les secteurs de l'agroalimentaire, de la biotechnologie, du génie génétique et de la grande distribution par le biais d'Helionis, dans les secteurs des technologies de l'information et des télécommunications ainsi que de la robotique et de la cybernétique grâce à UniTech, dans le secteur bancaire et des assurances via UniBank, dans les secteurs des hautes technologies et des nanotechnologies avec UniLab, dans le secteur de la construction par l'intermédiaire d'UniConstruction, dans le secteur spatial (stations orbitales, vaisseaux spatiaux, propulseurs spatiaux, communication spatiale) à travers UPC et enfin dans les secteurs des véhicules légers et industriels par le biais de UM.
La capitale d'UniCorp. est située sur la planète Tyrsis, dans le système Uniavod. Il s'agit d'un système périphérique de Koméa se trouvant dans le Secteur de Cassiopée.

TriCorp.

Egalement appelée [3L] Corporation, TriCorp. est issue de l'union de trois corporations majeures ayant décidé d'unir leurs destinées. Il s'agit d'une part de Laser Incorporated (armement léger et lourd, systèmes d'armement, industries lourdes, distribution), d'autre part de LureTech (technologies numériques, systèmes électroniques, systèmes furtifs) et enfin de Linear Century (ordinateurs, robotique, cybernétique, cognition artificielle).
Relativement récente comparativement aux quatre autres, cette MégaCorp. n'en est pas moins l'une des plus ambitieuses et en tout cas la plus agressive. Pratiquant systématiquement une politique de prix bas, elle a pour principal objectif de gagner à tous prix des parts de marchés aux dépends de ses rivales. Il n'est pas rare qu'elle casse les prix quitte à vendre à perte en espérant rentrer dans ses frais grâce aux économies d'échelles engendrées par l'augmentation des volumes de vente.

Prédictions…

– Comme c'est touchant ! Quelle solidarité dans l'épreuve, fit Zurl. Eh, mais qu'est-ce que c'est que ce bricolo ? ajouta-t-il en examinant l'arme de Kremp. Tu te fais vieux, tu sais, dans le temps tu ne partais en mission que si tu disposais du meilleur matos. En fait, si tu es devenu comme ça c'est peut-être depuis que tu t'es entiché d'une bande de rigolos ! ajouta-t-il en glissant le Mini Blaster entre sa ceinture et sa combinaison.
Sellya qui éprouvait les pires difficultés à se contrôler, lança au Gwargle un regard qui en disait long sur la colère qui l'habitait.
– Mais c'est qu'elle croirait qu'elle peut me faire peur, celle-là ! Il en faut plus que ça tu sais ! Par contre, là où vous m'avez bluffé je dois dire, enfin surtout l'autre illuminé aux cheveux blancs, c'est d'avoir réussi à trouver cette planque qu'on avait mis des mois à dégoter et que personne n'avait réussi à localiser. Allez on avance maintenant !
– Tu me le paieras, marmonna Kremp.

– Toutes les communications sont brouillées, fit Klénia. Impossible de réussir à établir une liaison.
– Oui et ça n'est pas de très bon augure, répondit Vadra. Je me demande bien où en sont Sellya et Kremp.
Ils avançaient le long de tout un ensemble de petites salles en enfilade qui se situaient dans la partie supérieure du temple. Certaines salles possédaient d'ailleurs des vasistas, généralement en leur centre, qui donnaient sur le toit et qui devaient illuminer une partie de la salle dans la journée. La nuit, une faible clarté émanait de ces ouvertures mais l'obscurité restait pratiquement aussi épaisse que dans le reste du temple. Les différentes salles qu'ils traversaient semblaient assez vides et dépourvues de fioritures comparativement à celles qu'ils avaient visités dans les niveaux inférieurs.
– Oh regarde ! s'écria Klénia.
– Oui, on dirait le Skrin Fenh de tout à l'heure, poursuivons le !
Le fauve, qui possédait une bonne vingtaine de mètres d'avance, marqua une courte pause puis repris sa course vers la partie Nord du temple.
– Restons vigilants, ça pourrait bien être un piège, lança l'Anoréenne en direction de Vadra qui avait déjà pris quelques mètres d'avance.
– Il vient de prendre cet escalier, répondit le Cesium qui courait avec la poignée de son épée protonique à la main, prêt à la déclencher en cas de besoin.
– Ça doit mener sur le toit, répondit elle.
Le jeune humain s'engagea dans l'étroit escalier en colimaçon et en gravit les marches quatre à quatre. Elles le menèrent jusqu'à une large terrasse. Sortant de l'espèce d'alcôve qui abritait la partie supérieure de l'escalier, il s'arrêta et déclencha le flux de son arme.

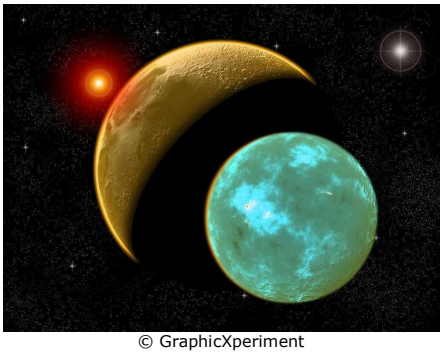
Les Forces en Présence…

TriCorp…

Cette stratégie audacieuse (principalement pratiquée par Laser Inc. et moins par ses deux autres membres) s'est cependant retournée contre elle dans certains cas, le succès escompté n'étant pas au rendez-vous. D'une manière générale, elle ne bénéficie pas toujours d'une image de marque particulièrement bonne étant donnée la fiabilité parfois aléatoire de ses produits (malgré de récentes améliorations dans ce domaine) et l'impression négative liée à la braderie systématique de ses produits.
[3L] Corporation est implantée dans le système de Cornelly, sa capitale étant située sur la planète principale de ce système, Cornelly. Situé dans le Secteur d'Orion, le système de Cornelly est un système périphérique de Miwéa.

Les Guildes

Il existe d'innombrables guildes à travers les nombreux systèmes des galaxies jumelles. Le terme guilde regroupe d'ailleurs de nombreux mouvements très dissemblables possédant des fonctionnements qui n'ont que peu de choses en commun et ayant des objectifs bien souvent très différents. On trouve ainsi des guildes de chasseurs de primes, des guildes de mercenaires, des guildes politiques (telles que la Guilde du Phénix ou la Guilde de Krinak), des guildes de transporteurs, des guilde de pilotes, des guildes de commerçants… Une guilde est un peu comme une deuxième maison pour ses membres, on s'y sent chez soi même s'il l'on se trouve à des milliers d'années lumières de sa planète. Des comptoirs répartis à travers les systèmes permettent aux membres de toujours pouvoir entrer en contact avec d'autres membres de leur guilde et de pouvoir bénéficier des nombreux services mis à leur disposition.


© GraphicXperiment

Dans le but de devenir adhérent, il est généralement nécessaire de verser régulièrement une certaine somme d'argent (fixée par chaque guilde) en échange de quoi, le membre reçoit une carte de la guilde authentifiant son appartenance à celle-ci et entraînant son inscription automatique dans ses fichiers internes.

Les services proposés par les guildes sont multiples, le type de services proposés dépendant de chaque guilde. Généralement les guildes se chargent de trouver des hôtels aux meilleurs prix pour leurs membres, de leurs dégoter des contrats locaux et d'une manière générale de faciliter le séjour ou l'insertion de leurs membres dans la région de prédilection de chacun de leurs comptoirs. Elles proposent également des services aux non-membres, comme c'est le cas par exemple des guildes de chasseurs de primes ou des guildes de mercenaires qui ont pour but de mettre en relation des clients potentiels avec leurs membres respectifs.
Au même titre que les Clans et que les MégaCorp., la plupart des guildes ne sont pas dénuées d'ambitions. Il est d'ailleurs fréquent que des guildes soient en compétition lorsqu'elles proposent des services similaires même s'il est également courant qu'elles s'unissent ponctuellement pour disposer de plus de poids. Certaines guildes politiques, comme c'est le cas de la Guilde du Phénix, un mouvement pro-impérial désireux de faire revivre l'époque de l'Empire du Phénix initié par Dranik, le véritable Second Empire aux yeux de ses membres, possèdent de très grandes ambitions. Il n'est pas rare qu'elles envisagent sérieusement de devenir l'égal des Clans, même si la route qui conduit à de tels desseins est semée d'embûches.

Prédictions…

Dans le ciel bleuté de Walito IV, quelques étoiles scintillaient et tout autour de la terrasse on pouvait apercevoir les lumières de Proxima qui semblait rayonner de mille feux. Vadra fit un rapide tour sur lui même afin d'examiner l'endroit, scrutant avec minutie chaque détail suspect. Mais il ne perçut pas la moindre trace du félidé ou d'une quelconque présence. La terrasse faisait à peu près la même superficie que la partie supérieure du temple, elle entourait le dôme principal autour duquel on pouvait apercevoir plusieurs alcôves correspondant aux différents escaliers menant sur la terrasse comme celui qu'il venait d'emprunter. Klénia finit par arriver l'arme au poing. Un léger sifflement se fit entendre et l'Anoréenne perçut une légère douleur au niveau de sa nuque.
– Je ne me sens pas bien, fit-elle dans un souffle avant de s'effondrer.
– Klénia !
– C'est dommage de finir comme ça mais tu ne nous as pas laissé le choix tu sais, s'exclama Zurl.
– Et où est-ce que tu nous emmènes ? répondit Kremp.
– Ça vous le saurez bien assez tôt !
Ils descendaient un large escalier dont les marches étaient très espacées. Il s'agissait d'un des deux escaliers principaux du temple permettant de passer de sa partie basse aux niveaux intermédiaires. Ces deux escaliers monumentaux encadraient le Périgée, la zone centrale de la partie basse du bâtiment. Sellya jeta un rapide coup d'œil vers l'arrière puis se rapprocha de Kremp et commença à lui chuchoter quelque chose à l'oreille.
– Vous croyez que je ne vous vois pas tous les deux ? Ecartez vous tout de suite ! Fini le bavardage, ce serait triste d'être obligé d'en finir prématurément.
Ils venaient de pénétrer dans la salle principale du temple, la Salle des Cérémonies qui devait faire environ deux cents mètres de large sur cinq cents mètres de long et dont le plafond, soutenu par d'immenses piliers de plusieurs mètres de diamètre, culminait à près de quatre-vingts mètres du sol. Dans le partie centrale de la salle, au niveau du Périgée, le dôme principale s'élevait, quant à lui, à plus d'une centaine de mètres de hauteur. Au sol, les dalles formaient un damier complexe utilisant une dizaine de tons de gris associés à du blanc et du noir. Elles devaient vraisemblablement représenter divers symboles géométriques associés à certaines croyances spécifiques au Culte de Saldric. Dans le dos de Kremp et de Sellya, la voix de Zurl se fit de nouveau entendre.
– Nous y sommes presque…

Les Forces en Présence…

Les Principales Religions

Les religions jouent un rôle important dans les galaxies jumelles : un grand nombre de personnes reconnaît pratiquer régulièrement un des nombreux cultes répandus à travers Miwéa et Koméa. S'il existe un nombre considérable de mouvements religieux, seuls quelques uns se détachent réellement de la masse et possèdent une certaine universalité. Il s'agit des principales religions, celles qui disposent de nonces et de fidèles dans la grande majorité des systèmes. Leur influence n'est pas négligeable dans l'évolution de la physionomie des deux galaxies. Il existe par ailleurs une multitude de religions mineures, dont l'impact au niveau des galaxies jumelles est bien moindre mais dont l'influence locale est parfois très importante.

L'Alliance Reggian

L'Alliance Reggian était la religion officielle du temps des Anciens. Elle est d'ailleurs restée d'une certaine manière la religion officielle du Clan Atalante même si ce dernier se prévaut d'un fonctionnement laïque autorisant toutes les croyances. Elle reste, de fait, la religion la plus répandue à travers les galaxies jumelles et d'assez loin. Elle rassemble ainsi des dizaines voire des centaines de billions de fidèles appartenant indifféremment à chacune des sept espèces intelligentes.
La Foi Reggian est basée sur le principe du Flux, présent en toute chose, y compris dans le vide intersidéral et reliant ainsi l'ensemble de l'univers et le guidant vers sa destinée. Le Flux serait à l'origine de tout et le but ultime vers lequel toute chose tend. Omniprésent, il ne demande qu'à être canalisé afin d'être utilisé afin de conduire le monde toujours plus loin vers le but ultime qui l'attend. Dans le but de maîtriser le Flux, il est nécessaire d'être calme, reposé et surtout d'être concentré mais également de savoir être ouvert à Lui.
La religion Reggian est de fait basée sur les concepts de réflexion, de pondération et de paix intérieure seuls capables de permettre de canaliser le Flux et ainsi d'être guidé vers les bonnes conclusions et les bonnes décisions. Dans le cas contraire, on prend le risque d'utiliser le Flux de façon négative et d'aller dans une direction opposée à celle de sa destination naturelle, ce qui ne peut engendrer que la destruction et le chaos. A l'inverse, celui qui sait être en harmonie avec le Flux atteint la pleine Alliance.
Une des principales applications du Flux pour les docteurs du dogme Reggian, est le développement du potentiel psychique présent en chaque individu. Les religieux Reggian sont ainsi généralement formés à la pratique des pouvoirs Psy principalement de type Valken, beaucoup plus rarement de type Rudrah. Ils les utilisent principalement pour venir en aide aux personnes blessées ou malades et ainsi démontrer tout le potentiel du Flux.
Parmi les principaux religieux Reggian, il est possible de citer les Moines et les Prêtres. Les Prêtres Reggian sont généralement affectés à une zone en particulier mais peuvent également posséder un statut d'itinérant. Les Moines, s'ils disposent d'un couvent d'attache que certains d'entre eux ne quittent jamais, ont bien souvent une mission de nomade, voyageant et parcourant les systèmes afin de s'adresser au plus grand nombre et ainsi de les convaincre par leurs actes et de les convertir. Ces deux ordres de l'Alliance Reggian sont exclusivement masculins mais il existe également des ordres acceptant des personnes des deux sexes.

Le Culte de Saldric

Le Culte de Saldric est certainement une des plus anciennes religions des galaxies jumelles, il est apparu à l'époque de l'Empire des Kamor, il y a de ça des dizaines de milliers d'années. Ainsi à l'époque de l'Ephémère République située entre les deux Empires humains, le Culte de Saldric le Rédempteur (Saldric 1er, le premier empereur du premier empire humain) était particulièrement répandu : 90% des systèmes colonisés par les Humains lui vouaient un culte sans borne lui attribuant toutes les qualités, étant à la fois une divinité de la force, du courage, de la rédemption, de la persévérance, du bonheur, de la chance, de la fertilité,…
Si cette religion a connu des hauts et des bas, elle a su se maintenir tout au long des millénaires et constitue à l'heure actuelle la religion officielle du Clan Altaïr et un culte particulièrement important au sein du Clan Horus. Du temps des Anciens, elle était ainsi pratiquement confinée aux seuls mouvements pro-impériaux, mais depuis leur chute elle vit un véritable renouveau dû en grande partie à l'essor des deux Clans pro-impériaux et plus particulièrement du Clan Altaïr.

Prédictions…

Une petite fléchette était enfoncée dans le cou de l'Anoréenne, le jeune Humain s'empressa de l'enlever mais le mal était fait et à présent, Klénia gisait sans connaissance.
– Ne t'inquiètes pas pour elle, il ne s'agit que d'un soporifique léger, fit soudain une voix qui surprit Vadra.
Il se retourna pour apercevoir une personne revêtue d'une armure intégrale de couleur sombre à côté de laquelle se trouvait le Skrin Fenh qu'il venait de poursuivre. Celui-ci commença à se rapprocher du Cesium qui venait de se relever, l'arme à la main, prêt à se battre.
– Couché, Vragar.
Dans un léger feulement, le félin dont la robe était d'un noir particulièrement intense, s'exécuta en se plaçant auprès de son maître.
– Ainsi c'est toi qui a réussi à me localiser, je ne sais pas comment tu t'y es pris mais je ne peux que t'en féliciter ! Et d'après ce que j'ai vu, tu t'y entends lorsqu'il s'agit de manier une arme protonique, ça devrait pouvoir nous offrir une confrontation intéressante ! ajouta l'individu en armure en déclenchant le flux pourpre de son glaive protonique et en s'avançant vers Vadra. Ce dernier se mit en position, prêt à vendre chèrement sa peau face à ce colosse qui faisait plus d'une tête de plus que lui.
– Voyons de quoi tu es capable, jeune Cesium !
Le duel s'engagea. Vadra, sur la défensive, fut rapidement obligé de reculer sous la puissance des attaques portées par son adversaire. Il était totalement incapable de porter la moindre attaque mais réussissait néanmoins à résister aux puissants assauts de son ennemi.
– Ainsi, la Guilde de KeyVass s'intéresse à moi ! Seraient-ils rancuniers ? Après le dernier coup que je leur ai fait c'est bien possible en effet… Seraient-ils mauvais perdants à ce point ? Il va pourtant bien falloir qu'ils s'y habituent !
Le jeune Humain commençait peu à peu à plier sous les coups de boutoirs de son adversaire et il fut même à maintes reprises à deux doigts de lâcher son arme. Mais il tenait bon. Il ne pouvait cependant s'empêcher de céder du terrain pour réussir à encaisser les formidables coups que lui assénait son adversaire. Il finit par se retrouver contre le muret qui ceinturait la terrasse du temple, totalement acculé par son adversaire et sans entrevoir de moyen lui permettant de renverser le cours des choses.
– Tu me déçois, je pensais que tu étais meilleur que ça ! lui lança son adversaire en brandissant son glaive meurtrier dans le but de lui porter un coup fatal.
Avec l'énergie du désespoir, Vadra réussit à parer l'attaque au prix d'un effort surhumain. Il effectua un plongeon afin de se dégager et se rétablit dans la seconde qui suivit avec la souplesse d'un chat.

Les Forces en Présence…

Zavinius le Révélé

Le Culte de Zavinius est apparu au cours du Second Empire Humain, au départ comme un mouvement divergent du Culte de Saldric. Les divergences s'accentuant les deux mouvements se sont peu à peu séparés jusqu'à la rupture totale qui s'est produite vers la fin du Second Empire peu de temps avant la Guerre des Anciens Mondes. A cette époque, les tenants du dogme du Culte de Saldric renièrent définitivement le statut de Zavinius qui s'était autoproclamé réincarnation vivante de Saldric. Il s'en suivit un schisme définitif entre les deux fois, chacune des deux religions évoluant dans sa propre direction.
Tombé petit à petit en désuétude, le Culte de Zavinius le Révélé a été récemment remis au goût du jour par le Clan Horus qui est désireux d'en faire sa religion officielle. Cependant une grande partie de ses propres membres restent fidèles au Culte de Saldric et nombreux sont ceux qui ne voient pas où se situe la véritable différence entre les deux cultes. Cependant ce qui pouvait sembler être un inconvénient s'est finalement avérer être un avantage puisque un grand nombre de fidèles se sont convertis, vénérant Saldric le Rédempteur au travers de Zavinius le Révélé.
Fort d'un certain nombre de succès dans ce domaine, le Clan Horus n'hésite pas à remettre en cause les chiffres avancés par le Clan Altaïr concernant le Culte de Saldric, déclarant que près de 40% des anciens fidèles se seraient convertis. Nombreux sont ceux, cependant, qui considèrent que ces chiffres sont artificiellement gonflés dans le but de garantir une certaine légitimité au Culte de Zavinius.
La planète principale du Culte est Cyrus IV. Le chef spirituel du Culte disposerait d'ailleurs d'un siège au conseil oligarchique du Clan Horus lui assurant une influence non négligeable sur celui-ci.

La Voie de Dévra

Cette religion atypique est apparue selon toute vraisemblance au cours du long règne des Anciens. Au centre de cette croyance, Dévra la divinité du Voyage et de la Sagesse, constitue une sorte de guide indiquant le chemin à suivre à ses adeptes. Ce chemin est appelé la Voie de Dévra, il conduit d'après les fidèles de cette religion vers l'ultime but de tout être, vers la perfection totale : la Sagesse de Dévra qui permet d'accéder à l'omniscience et à l'omniconscience.
Composée exclusivement de femmes appelées Adeptes de Dévra et formées dès le plus jeune âge (5-8 ans), la Voie de Dévra est en grande partie basée sur l'art de la divination, la capacité à utiliser son sixième sens afin de voir au-delà des choses, au-delà de l'espace et du temps, de sonder les êtres, leur passé et leur avenir. Les Adeptes de Dévra, également appelées les Dévras, sont des nomades parcourant les nombreux systèmes, faisant profiter à ceux qui le souhaitent de leur don de divination en échange d'un objet, d'un repas ou d'un lit. Les Dévras n'acceptent en effet que très rarement de l'argent en échange de leurs services.
A partir d'un certain âge, les Dévras qui ont plus de difficultés à courir le monde deviennent sédentaires et entreprennent de former de nouvelles Adeptes et ainsi de leur enseigner le Don. La Tradition veut que les élues soient formées très jeunes afin d'être pleinement réceptives à l'enseignement de leur préceptrice. Vers l'âge de 13-15 ans, une fois qu'elles disposent d'une certaine expérience et qu'elles commencent à maîtriser leurs facultés, les jeunes Adeptes sont amenées à quitter leur préceptrice et à parcourir le monde à leur tour en suivant la Voie de Dévra.

Moonsha et Vishkaï

Ces deux divinités proviennent, à l'origine, d'un même panthéon, déjà bien ancien car datant de la Guerre des Anciens Mondes et de la mythologie qui en fut issue. Engendrés par le même père et la même mère (appartenant eux-mêmes au même panthéon), Vishkaï et Moonsha sont ainsi frère et sœur. Rapidement, une rivalité naissante s'accrut entre les deux divinités au point qu'elles en vinrent à se combattre impitoyablement comme le prétend la légende. L'effroyable combat qui fut le plus violent qui soit parmi les plus terribles dura 1000 jours et 1000 nuits. L'issue en est différente selon les nombreuses variations de la légende. Selon certaines versions, Moonsha et Vishkaï se sont entretués, dans d'autres variantes l'un des deux a triomphé de l'autre.
Beaucoup considèrent ces deux mouvements comme des sectes mais leur rapide développement à travers Miwéa et Koméa en a fait d'importants mouvements religieux reconnus comme tels dans de très nombreux systèmes.

Prédictions…

Soudain, Sellya trébucha sur ce qui semblait être une dalle mal scellée. Elle s'étala de tout son long sur le sol sans vraiment pouvoir amortir la chute.
– Allez relève toi, on n'a pas que ça à faire ! lui intima le Gwargle.
– Ah, je ne peux pas, j'ai dû me casser quelque chose, répondit la Kwall.
– Quand je te disais que tu te traînais une bande de bras cassés !
– Sellya, ça va ? demanda Kremp en s'approchant d'elle.
– Recule ! Ecarte toi d'elle, je m'en occupe, ordonna Zurl pendant que le Sirius restait à distance.
Kremp fit un pas en arrière pour laisser passer son ex-compagnon d'arme.
– C'est pas vrai, ça joue les caïds et ça pleurniche au moindre bobo !
Le Gwargle se pencha en avant pour voir la Kwall de plus près, tout en pointant son arme sur son dos. Dans la fraction de seconde qui suivit, avec une rapidité stupéfiante, Sellya attrapa le bras de Zurl et lui fit un croche pied de manière à le déséquilibrer. Totalement surpris, il s'écroula sur elle, lâcha son arme et entendit aussitôt le vrombissement d'une lame protonique se déclenchant et qui se situait dorénavant juste sous sa gorge.
– Je te conseille de ne plus bouger et de lâcher ton arme ! lança Sellya à l'adresse de l'androïde. Car sache bien que je n'hésiterai pas une seule seconde à le tuer.
L'androïde restait immobile, son arme braquée sur Zurl et Sellya, celle-ci étant quasiment intégralement protégée par le corps du Gwargle étendu sur elle et qui n'osait plus bouger un cil. Profitant de cet instant d'hésitation, Kremp fit une roulade pour récupérer le Mini Blaster que lui avait confisqué Zurl et qui était tombé au moment où celui-ci s'était fait surprendre. Le HornsGoth se mit aussitôt en position de tir et pressa la détente de son arme mais rien ne se produisit à part un léger bourdonnement provenant du pistolet.
– Mais qu'est-ce que tu fabriques ? s'écria Sellya qui rapprocha encore un peu plus sa lame de la gorge du Gwargle.
L'androïde se décida finalement à viser Kremp alors que le bourdonnement se faisait plus intense.
– J'en sais rien, ce truc refuse de tirer !
L'ancien marine se jeta sur le côté juste au moment où le robot de combat se décida à faire feu. Au même instant, alors que le bruit émis par son arme atteignait son paroxysme, le tir partit d'un coup et fit exploser la tête de l'androïde qui s'autodétruisit dans la seconde qui suivit.
– Eh mais, ce joujou est extra ! Ça vaut pas un Kogun mais c'est pas mal du tout !
– Tu trouves ? C'est un miracle qu'il ne t'ait pas touché et qu'on soit toujours en vie ! s'exclama Sellya qui venait d'assommer Zurl d'un coup de coude sur la tempe.
Une légère fumée noire s'échappant du Mini Blaster doucha rapidement l'enthousiasme de Kremp qui tentait désespérément de le faire fonctionner à nouveau en appuyant sur la détente.
– Là je crois bien qu'il est cuit.

SYSTÈME

Présentation Générale

Codes-Dés

Les codes de compétences d'un personnage (PJ ou PNJ), des caractéristiques d'un véhicule ou des dommages causés par une arme sont généralement exprimés en utilisant des dés à 6 faces, de la façon suivante : X D + Y qui se lit X dés + Y. La formule X dés + Y signifie que l'on jette X dés à 6 faces, dont on additionne les résultats, et que l'on ajoute Y au résultat obtenu. Un résultat négatif est considéré comme nul.

Exemple 1 : 2D+3 qui se lit 2 dés + 3, signifie : lancez deux dés et ajoutez trois au résultat obtenu, ce qui donne un résultat compris entre 5 et 15.

Exemple 2 : 1D-2 qui se lit 1 dé - 2, signifie : lancez un dé et ôtez deux au résultat obtenu, ce qui donne un résultat compris entre zéro et 4.

Exemple 3 : Strengal possède un Blaster qui fait 2D+2 de dommages, il vient de tirer sur une sentinelle androïde et a réussi son tir, il voudrait déterminer les dégâts qu'il lui a infligés : il doit jeter 2 dés, additionner le résultat de chacun des dés et ajouter 2 à ce résultat. Le joueur lance les 2 dés, il obtient 3 sur le premier dé et 4 sur le deuxième, cela fait donc 7 auquel il ajoute 2 ce qui donne 9. L'androïde encaisse 9 Points de Dommages.

Le terme X de la formule X D + Y est appelé Mantisse. C'est elle qui détermine le nombre de dés qui vont être lancés pour un jet de Compétence, pour un jet de Dommages ou pour un jet de Vitesse de véhicule… Le terme Y est appelé Additif et détermine le « bonus » associé au code d'une Compétence, d'une Caractéristique d'un véhicule, des Dommages d'une arme…

Exemple : Strengal possède 4D+2 en Force. La Mantisse étant de 4, il a un niveau de 4 en Force, mais par rapport à un autre personnage qui aurait un niveau 4 en Force sans Additif, lui possède un « bonus » de 2 points sur chaque jet.

Une bonne Mantisse est intéressante car elle permet de posséder un niveau élevé et donc de lancer un grand nombre de dés. Cependant, la Mantisse est sujette au hasard puisqu'elle est tributaire des résultats obtenus par les dés. Il est à noter cependant que plus la Mantisse est élevée plus ce hasard tend à s'estomper (cf. Annexe concernant les Statistiques dans le Dossier des Annexes).
L'Additif quant à lui, n'est pas sujet au hasard et peut assurer un résultat minimal mais limite en contrepartie, surtout s'il est élevé, la valeur du résultat maximal. Posséder des Mantisses et des Additifs équilibrés est généralement la meilleure façon d'être assuré d'obtenir des résultats corrects la plupart du temps.

Modificateurs

Dans certains cas, les codes d'une Compétence d'un personnage, des Dommages dus à une arme ou d'une caractéristique d'un véhicule peuvent être modifiés afin de prendre en compte l'influence de circonstances particulières (favorables ou défavorables). Les codes dés et les jets peuvent être modifiés de plusieurs manières différentes qui peuvent être regroupées en trois catégories principales : les additions & soustractions, les multiplications & divisions et les substitutions.
Dans le cas des additions & soustractions, on ajoute ou on retranche un ou plusieurs dés au nombre de dés à lancer et/ou on ajoute ou on retranche un ou plusieurs points à l'Additif du code. Selon le cas, on lance un plus grand ou un plus petit nombre de dés et on ajoute l'Additif adéquat au jet effectué.
Dans le cas des multiplications & divisions, on multiplie ou on divise le résultat de la somme du jet et de l'Additif. Le jet se déroule donc normalement et le résultat final est multiplié ou divisé par le facteur adéquat. En ce qui concerne les divisions, il est possible d'obtenir un résultat non entier, c'est pourquoi il sera généralement nécessaire de prendre la partie entière de tout résultat non entier (c'est à dire d'arrondir par défaut à l'entier le plus proche), sauf cas particulier explicitement précisé.
Enfin, dans le cas des substitutions, on remplace un ou plusieurs dés du code dé par une valeur donnée. Il s'agit en général soit de la moyenne associée (3,5 pour 1D, 7 pour 2D, etc.) soit de 1 ou de 6. Les dés remplacés ne sont pas utilisés pour le jet. Selon le cas, on lance le nombre de dés adéquat et on ajoute l'Additif ainsi recalculé au jet effectué. On prend là encore la partie entière de tout résultat non entier.

Prédictions…

[suite de la page 21]

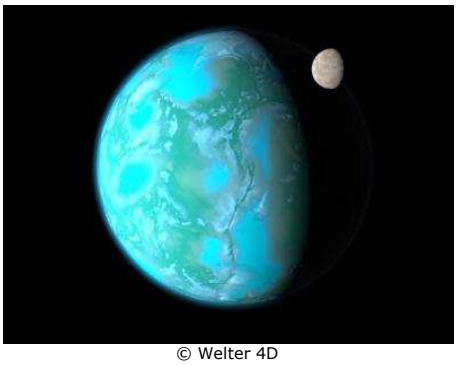
– Tiens prends plutôt ça, lui fit Sellya en lui tendant le Kobalt de Zurl. Au fait, qu'est-ce qu'on fait de lui maintenant ? Si je m'écoutais je crois que je n'hésiterais pas une seconde… ajouta la Kwall en déclenchant sa deuxième lame protonique, qu'elle venait de récupérer.
– Oh, Oh ! Et celui du robot est intact aussi, ça m'en fait deux, du beau matos en plus !
– Tu m'écoutes ?
– Hein, oui… Zurl,… il peut encore nous être utile, il doit savoir pas mal de choses. Crois moi, après le coup qu'il vient de nous faire, je ne suis pas près de lui faire confiance de nouveau mais il devrait y avoir moyen de lui soutirer de précieux renseignements.

– Pas mal ! Il est temps d'en finir maintenant, lança l'individu en armure.
– Je ne te faciliterai pas la tâche ! répondit Vadra, bien déterminé à reprendre le dessus.
– A ta place, je serais moins confiant… rétorqua son adversaire en passant de nouveau à l'offensive.
Le Cesium para le coup et tenta aussitôt une contre-attaque de son cru. Comme s'il avait eu connaissance de sa trajectoire à l'avance, l'individu à l'armure gris anthracite la para aisément. Le jeune humain essaya de masquer son étonnement mais n'y parvint pas complètement.
– Bien essayé ! Mais ça ne suffit pas ! Ce combat a assez duré, laisse moi te montrer comment il faut s'y prendre.
Avec une vitesse et une puissance proprement hallucinantes, le glaive pourpre de son adversaire tourbillonnait et enchaînait les attaques. Celles-ci étaient de plus en plus compliquées et Vadra peinait à suivre le rythme infernal imposé par son adversaire.
– Tu faiblis, dirait-on ?
A bout de force, Vadra réussissait cependant à repousser tous les assauts.
– Ne me sous-estime pas ! Tu risquerais de le regretter.
– Tu crois pouvoir m'impressionner ?
– Non je ne crois pas. J'en suis sûr.
Le jeune humain repartit à l'attaque, tentant une nouvelle offensive basée sur un ensemble de feintes complexes qu'il n'avait encore jamais essayée en combat mais qu'il avait déjà beaucoup travaillé à l'entraînement, espérant ainsi déstabiliser son adversaire. Il fut tout près d'y arriver, réussissant même à le toucher légèrement. Pas assez pour espérer entamer de façon significative l'armure intégrale de son vis à vis. Mais ce succès permettait à Vadra de reprendre espoir et d'espérer faire douter son adversaire.
– Hum, c'est nouveau ça ! Et qu'est-ce que tu dis de ça ? lui lança l'individu en armure en se jetant sur lui.
Cette fois, Vadra ne réussit pas à parer l'attaque fulgurante de son adversaire et fut touché au niveau du ventre. Il ne put réprimer un hurlement de douleur.

Présentation Générale…

Caractéristiques en Points

Toutes les caractéristiques servant à définir les aptitudes des personnages ou les performances des véhicules ne sont pas toujours comptées en dés, elles sont parfois comptées en points : c'est le cas des Points de Vie, des Points d'Expérience, des Points de Style, des Points de SurCompétence…
Lorsqu'une caractéristique est comptée en points, la plupart du temps plus le nombre de points est élevé mieux c'est. Dans certains cas, des caractéristiques en points peuvent être négatives comme c'est le cas par exemple du Niveau de Maniabilité d'un véhicule. Là encore plus le nombre de points est important mieux c'est. Par conséquent un nombre de points positif sera plus intéressant qu'un nombre de points négatif.
Les Points de Vie (PV) représentent la santé d'un individu, la résistance d'une armure, d'un véhicule ou d'un bâtiment aux dégâts causés par une arme, une chute, une explosion… Plus le nombre de PDV est élevé, plus il est possible d'encaisser un grand nombre de Dommages. Lorsque le nombre de Points de Vie tombe à zéro c'est la fin : la mort d'un personnage, la destruction d'une armure, d'un véhicule ou d'un bâtiment. Le système de Points de Vie dans *Twin Galaxies* est un système absolu : il n'existe qu'une seule échelle valable pour les personnages, les véhicules et les bâtiments.
Les Points d'Expérience (XP), quant à eux, sont la récompense que vous recevrez lorsque vous aurez accompli des actions complexes, vaincu un ennemi de première importance, terminé une aventure… Le nombre de Points d'Expérience reçus est proportionnel à la difficulté de l'Action effectuée. Plus votre personnage en possédera, plus vous pourrez augmenter les codes de ses diverses Compétences.



© Welter 4D

Les Points de Style (SP) permettent à un personnage de se surpasser pour accomplir une action héroïque. Ils peuvent être récupérés juste après avoir été engagés s'ils ont été utilisés à bon escient.
Les Points de SurCompétence (SC) représentent le nombre de fois qu'un personnage peut accomplir une action surhumaine afin de se sortir d'une situation difficile voire désespérée.

Les Points de Vie

Les Points de Vie (PV) constituent une caractéristique particulièrement importante puisqu'ils représentent la résistance d'un individu, d'une armure, d'un véhicule ou d'un bâtiment aux dégâts causés par une arme, une chute, une collision, une explosion… Un personnage moyen sans aptitude particulière possède en moyenne 3D de PDV. Un personnage héros c'est à dire un personnage joueur (PJ) possède quant à lui une résistance aux Dommages bien plus importante puisqu'il possède entre 5D et 7D de PDV (selon l'espèce à laquelle appartient le personnage) avant la personnalisation des caractéristiques qui permet éventuellement d'augmenter encore cette valeur.
Cependant les Points de Vie, comme leur nom l'indique, ne peuvent se présenter sous la forme d'un code exprimé en dés, c'est pourquoi vous serez invité, lorsque vous créerez votre personnage, à faire votre jet de Points de Vie afin de déterminer le nombre de Points de Vie Maxi que votre personnage possèdera. Le Total Maxi des Points de Vie correspond au nombre de PV que possède un personnage lorsqu'il est en pleine forme ou que possède un véhicule neuf par exemple. Le Total Actuel des Points de Vie correspond au nombre de PV qu'un personnage (ou un véhicule) possède à chaque instant. Les PV sont une quantité très changeante, c'est pourquoi vous devrez tenir un compte précis de vos Points de Vie Actuels qui dans un premier temps seront égaux à votre Total Maxi. Sauf en de très rares occasions, le Total Actuel de PDV ne peut dépasser le Total Maxi. Le repos, la nourriture, les médicaments Régen', les MédiKits & TraumaKits, les pouvoirs de guérison permettent de regagner les Points de Vie perdus.

Prédictions…

– Très bien, mais je te préviens, à la moindre incartade de sa part je n'hésiterai pas, fit calmement la Kwall en pointant Zurl avec l'une de ses deux lames.
Alors que Kremp était sur le point de lui répondre, deux lueurs bleutées firent leur apparition dans la partie Nord de la Salle des Cérémonies. Moins d'une seconde après, une lueur jaune commença d'éclairer la partie Sud du Périgée. Sellya se retourna alors que retentissait dans la partie Est du temple le bruit caractéristique d'une épée tronçonneuse.
– On dirait qu'on a de la visite, il va falloir montrer à nos hôtes que le sens de l'hospitalité est une seconde nature chez nous, n'est-ce pas Sellya ? fit le HornsGoth en dégainant ses deux Kobalts.
Alors que les lueurs s'approchaient et que le bruit de l'épée tronçonneuse se faisait de plus en plus oppressant, il devint possible de distinguer les silhouettes de trois androïdes de combat. La Kwall activa ses deux lames protoniques. Au moment où Kremp s'apprêtait à tirer sur le robot muni de deux dagues protoniques bleues, il entendit un bruit à quelques mètres de lui qui lui fit tourner la tête. Un quatrième androïde qui semblait avoir surgi de nulle part se tenait immobile à moins d'une dizaine de mètres de lui. Le robot, les bras tendus vers l'avant, tenait un double sabre protonique dont il déclencha les deux flux simultanément. Deux grandes gerbes blanches firent leur apparition à chaque extrémité de la longue poignée rectiligne. Il commença à marcher tranquillement en direction du HornsGoth et prit la parole.
– Préparez vous à mourir ! fit froidement l'androïde.

– C'est la fin, incline toi, tu as perdu.
Se tenant le ventre, d'une main, Vadra brandissait son épée, montrant ainsi qu'il n'était pas encore vaincu. Le jeune humain grimaçait de douleur.
– Tu es pathétique, tu sais. Mais puisque tu sembles ne pas avoir tout bien compris, il va falloir que je sois plus explicite.
D'un puissant coup circulaire, il fit voler l'épée du Cesium à plusieurs mètres de là et pointa son arme vers Vadra qui reculait en titubant. A quelques mètres de là, le félin observait patiemment la scène.
– Où crois-tu pouvoir t'enfuir comme ça ? C'est tout juste si tu peux encore tenir debout.
Dans le silence de la nuit étoilée de Proxima, Vadra, qui reculait presque mécaniquement, crut percevoir des flashs dont il ne réussit pas à percevoir la signification. Ils semblaient se mélanger à la réalité tant et si bien qu'il devenait difficile pour lui de les dissocier. Un voile sombre l'empêchait à présent de distinguer son adversaire. En reculant, il heurta quelque chose avec son pied droit ce qui le fit s'effondrer au sol.

Compétences

Compétences Générales

Elles sont au nombre de 16 et représentent les facultés d'un personnage dans la plupart des domaines essentiels. Plus le code d'une Compétence est élevé plus le personnage est bon dans ce domaine. Un personnage moyen sans aucune aptitude particulière possède en moyenne 2D dans chaque compétence. Un Personnage Joueur possède en moyenne un peu plus de 3D dans chaque Compétence avec la possibilité d'avoir certaines compétences pouvant atteindre 5 ou 6D ou leurs équivalents.
Les Compétences sont regroupées par Pôles qui comprennent chacun deux compétences assez proches. Il existe ainsi huit pôles regroupant les seize Compétences générales.

Sphère Physique

Pôle Vivacité

Rapidité (RA)
Elle sert à déterminer le temps de réaction d'un personnage, sa faculté à prendre une décision en un court laps de temps, à agir en une fraction de seconde. Elle sert principalement à déterminer qui est le plus prompt à commencer un combat. Elle permet également de déterminer la vitesse à la course à pied, et d'une manière générale la rapidité d'un personnage à accomplir une action donnée.

Agilité (AG)
Elle représente la capacité d'un personnage à effectuer des déplacements ou des mouvements complexes tout en conservant son équilibre. Particulièrement importante lors des combats, cette compétence permet également de déterminer si un personnage a esquivé ou non une attaque (un tir, un jet d'explosif, un jet d'arme blanche…). Elle peut également permettre de déterminer si un personnage esquive une charge ou une tentative d'interception de la part d'un autre personnage.

© Stefan Wagner

Pôle Puissance

Force (FO)
Cette caractéristique détermine la force physique d'un personnage, sa capacité à soulever ou à pousser de lourdes charges, à occasionner d'importants dégâts s'il se bat à mains nues,… Elle détermine d'une manière générale tout type d'efforts et d'actions physiques : sauter, nager à contre-courant…

Endurance (EN)
L'Endurance quantifie la résistance physique d'un personnage, sa capacité à supporter de longs efforts et également sa résistance vis-à-vis des agressions extérieures. Cette compétence est ainsi utilisée pour déterminer si un personnage résiste ou non à un poison, réussit à gérer des efforts de longue durée…

Sphère Combat

Pôle Visée

Armes de Poing (AP)
C'est une compétence particulièrement importante lors des combats puisqu'elle détermine avec quelle précision un personnage utilisant une Arme de Poing (AP) tire sur un adversaire. Elle détermine également la précision d'un tir sur un objet, un bâtiment, un véhicule. Une Arme de Poing tient dans une main, il est donc possible d'avoir une Arme de Poing dans chaque main.

Armes Lourdes (AL)
Identique à la précédente dans le cas des Armes Lourdes de tous types : Armes Lourdes portables (ALP), Armes Lourdes transportables (ALT), Armes Lourdes (AL) montées sur des armures, des véhicules, des vaisseaux, des bâtiments… Une Arme Lourde portable nécessite d'être tenue à deux mains et une Arme Lourde transportable nécessite un trépied pour être utilisée et n'est pas portative.

Prédictions…

C'est tout juste s'il parvenait à comprendre les paroles de son adversaire qui étaient pratiquement devenues inaudibles. Une douce chaleur semblait désormais l'envahir et sa douleur semblait également disparaître. Il ouvrit les yeux et vit le glaive de son adversaire pointé dans sa direction à quelques centimètres de sa tête. Klénia se trouvait étendue à côté de lui, toujours évanouie, son arme à la main. Il pouvait ressentir la lutte que menait son organisme afin de rester en vie. Un feulement lui fit tourner la tête. En retrait par rapport à son maître, le Skrin Fenh paraissait se réjouir de la tournure que prenaient les évènements.

– C'est ce qu'on va voir ! lança Kremp en brandissant rageusement ses deux Kobalts en direction de l'androïde.
Il fit aussitôt feu avec ses deux armes mais le robot de combat, d'un rapide mouvement circulaire, dévia les différents tirs à l'aide de son double sabre, avec une facilité déconcertante tout en continuant à se déplacer vers lui en marchant à une allure modérée.
– Bon bah c'est pas gagné sur ce coup là !
Quasiment en aveugle, le HornsGoth tira sur l'androïde aux dagues qui s'était discrètement rapproché dans son dos. Sous la puissance du tir du Kobalt, le Sirius perdit son bras gauche et fut projeté à plusieurs mètres. Sellya se précipita sur l'androïde au sabre jaune qui courait également dans sa direction. Elle contra son attaque à l'aide d'une de ses lames mais alors qu'elle pensait pouvoir l'atteindre avec l'autre, le robot lui empoigna le bras droit. Alors qu'il était en train de lui briser l'avant-bras et qu'elle avait de plus en plus de mal à bloquer son sabre, l'Excel à l'épée tronçonneuse, qui n'était plus qu'à un mètre d'elle, brandit son arme et entama un mouvement rotatif destiné à faucher mortellement la Kwall.
– Baisse toi ! cria Kremp qui s'apprêtait à faire feu avec son autre arme.
Sellya n'eut que le temps de basculer en arrière alors que le puissant tir du HornsGoth faisait exploser la tête et une partie du buste de l'Excel qui, dans son élan, poursuivit son mouvement circulaire et découpa son comparse en deux. Les deux robots de combat s'autodétruisirent l'un après l'autre.
– Vous ne survivrez pas, reprit calmement l'androïde au double sabre.
Kremp se mit en position de tir.
– Laisse le moi ! rugit Sellya plus furieuse que jamais, qui venait d'arracher ce qui restait du bras du robot dont la main était restée agrippée à son avant-bras.
Elle réactiva ses deux lames et engagea le combat avec l'androïde.
– Comme tu voudras, je vais achever l'autre pendant ce temps là.
Le HornsGoth se retourna et fit quelques mètres dans l'obscurité en direction de l'endroit où il pensait retrouver l'androïde en piteux état. Mais Kremp eut beau scruter les lieux, le robot avait disparu.

Compétences…

Pôle Mêlée

Armes Blanches (AB)
Principalement utilisée au combat rapproché, cette compétence permet de déterminer si un personnage occasionne des dommages à son adversaire lorsqu'il utilise une Arme Blanche. Cette compétence permet également de déterminer la précision d'un tir dans le cas de l'utilisation d'une Arme Blanche de jet ou d'une Arme Blanche de trait.

Corps à Corps (CC)
Utilisée au combat rapproché, cette compétence permet de déterminer si un personnage prend le dessus sur son adversaire et lui occasionne des dommages lorsqu'il utilise des techniques de Combat à Mains Nues ou une arme de Corps à Corps. Dans le cas d'un animal, cette caractéristique détermine sa capacité à faire usage de ses armes naturelles.

Sphère Mental

Pôle Social

Perception (PE)
Cette compétence détermine la capacité d'un personnage à utiliser ses cinq sens afin de déceler un danger, trouver une information, remarquer un ennemi tapi dans l'ombre, retrouver un objet perdu… Elle représente également la faculté d'un personnage à déceler le mensonge ou les réelles intentions d'un autre personnage, à faire preuve d'empathie.

Charisme (CA)
Le charisme représente l'impact produit par un personnage sur les personnes qu'il rencontre. Cette compétence représente la capacité d'un personnage à commander, à se faire respecter, à redonner le moral aux autres, à susciter de la confiance ou encore à charmer d'autres personnes. Mais aussi à marchander, mentir, escroquer d'autres personnages, se faire passer pour un autre. C'est donc aussi la capacité à induire les autres personnages en erreur, elle est, de ce fait, souvent opposée à la compétence Perception.

Pôle Intuition

Volonté (VO)
Elle représente la capacité d'un personnage à ne pas abandonner dans l'adversité, à résister au stress, à la peur, à la déprime, aux attaques mentales… Elle détermine ainsi la résistance psychique d'un personnage. Lorsque la situation est désespérée seul un personnage possédant une forte volonté peut envisager de s'en sortir.

Chance (CH)
C'est elle qui détermine l'issue d'un évènement au résultat incertain. Elle est bien évidemment utilisée pour tout ce qui est jeu de hasard et d'une manière générale pour tout événement qui ne dépend pas des autres compétences du personnage qui le subit, ni des compétences d'un autre personnage. Elle peut également être utilisée par un personnage afin de tenter d'influencer favorablement les conséquences d'une action.

Sphère Cognition

Pôle Coordination

Dextérité (DX)
Cette compétence rend compte de l'habileté manuelle d'un personnage, sa capacité à manipuler des objets avec précision. Elle est naturellement utilisée, lorsqu'il est nécessaire de faire preuve d'adresse manuelle, lors de l'utilisation d'outils de précision, de la réception ou du lancé d'un objet... Elle est particulièrement importante lors d'un jet d'explosif (Ex1) car c'est d'elle que dépend la réussite du jet.

Pilotage (PL)
Il détermine la capacité d'un personnage à piloter un véhicule (marin, terrestre, aérien, spatial…), à chevaucher un animal… Plus un personnage possède une compétence Pilotage élevée, plus il sera à même de réussir des manœuvres complexes et d'éviter les tirs ennemis ou les obstacles qui pourraient se mettre en travers de sa route.

Pôle Technique

Mécanique (MC)
Cette compétence détermine la capacité d'un personnage à faire marcher, à réparer, à améliorer, à fabriquer un objet, un véhicule, un équipement utilisant un système mécanique pour fonctionner.

Robotique (RO)
Cette compétence détermine la capacité d'un personnage à faire marcher, à paramétrer, à réparer, à améliorer, à fabriquer un objet, un véhicule, un équipement utilisant un système électronique ou informatique pour fonctionner.

Prédictions…

– Rends-toi, tu es vaincu, ne fais pas l'imbécile.
– Jamais !
– Ne sois pas ridicule, admets ta défaite ! Je te suis supérieur, il n'y a pas de honte à ça !
– Je ne suis pas encore vaincu…
– Alors, tu vas payer ta témérité ! fit-il en brandissant son glaive pourpre.
Levant son bras gauche de façon quasi instinctive, Vadra vit se créer dans sa main une sphère lumineuse d'une dizaine de centimètres de diamètre. Il la propulsa sur son adversaire qui la reçut en plein thorax et fut projeté au sol sous la puissance de l'impact qui avait réduit son armure en poussière. Le jeune humain porta sa main droite sur l'épaule de Klénia puis s'effondra, exténué. Dans le but de venger son maître qui gisait par terre, le fauve s'élança vers Vadra et bondit sur lui. Un tir de paralysant le toucha en plein vol, il atterrit lourdement aux pieds du Cesium. L'arme à la main, Klénia, qui se sentait affreusement mal, avait les plus grandes difficultés à se mouvoir et à se redresser. Mais par dessus tout, elle essayait de comprendre la situation. Elle se résigna à ramper vers Vadra puis s'agenouilla auprès de lui avec les plus grandes difficultés. Alors qu'elle l'examinait elle entendit une voix dans son dos.
– Des pouvoirs Psy ! Tu es plein de surprises à ce que je vois ! fit le maître du félin alors qu'il se relevait en contemplant les débris fumants de son arme. Il est temps pour moi de vous quitter, ajouta-t-il en leur tournant le dos.
Klénia tourna la tête dans sa direction et vit l'individu qui venait de parler s'enfuir en courrant vers l'extrémité de la terrasse. Bien qu'elle se sentit très faible, elle empoigna l'arme que Kremp lui avait confié et trouva la force de se relever et de marcher vers le parapet de la terrasse. A son grand étonnement, elle vit alors le mystérieux individu sauter sans la moindre hésitation par dessus le muret sans même qu'elle ait eu le temps d'ajuster sa cible. Au moment d'atteindre le rebord du parapet, elle faillit s'effondrer mais se rattrapa in extremis et pointa le BusterGun vers le sol dallé de la Place de Zavinius. Elle vit la grande silhouette de leur adversaire atterrir sereinement puis se mettre à courir.
– Une ceinture Anti-G, songea-t-elle. Il avait tout prévu. Sauf que je me réveillerais.
Rassemblant ses dernières forces, l'Anoréenne fit feu à plusieurs reprises sur la silhouette qui se déplaçait rapidement et finit par rejoindre un véhicule. Malgré sa vue brouillée, elle crut reconnaître une moto, l'individu s'engouffra à l'intérieur puis démarra à toute vitesse. Il lui semblait qu'elle avait réussi à la toucher au moins une fois sans vraiment en avoir la certitude. Epuisée, Klénia s'effondra, convaincue d'avoir donné le maximum.

Compétences…

Compétences Spéciales

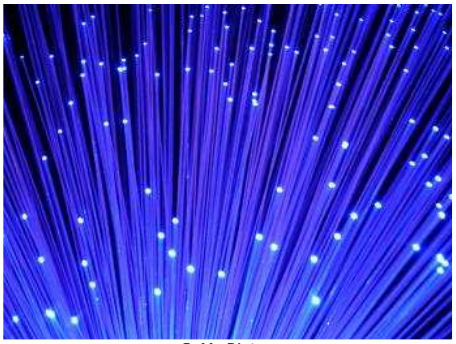
Les Compétences Spéciales, qui sont au nombre de 8, ne sont pas innées chez un personnage, c'est pourquoi elles nécessitent généralement un long apprentissage assez complexe nécessitant un précepteur de haut niveau. La plupart des personnages ne possèdent pas de compétences spéciales mais ils peuvent en acquérir au fur et à mesure de leurs aventures. Certains personnages possèdent dès le départ une compétence spéciale, généralement assez peu développée. Lorsqu'un personnage possède une Compétence Spéciale, il peut alors apprendre certaines des techniques associées à cette Compétence. Il est tout à fait possible d'apprendre à maîtriser toutes les Compétences Spéciales.
Les Compétences spéciales sont également regroupées par Pôles. Ces pôles sont au nombre de quatre, il s'agit du Pôle Psychisme, du Pôle Précision, du Pôle Souplesse et du Pôle Instinct. Pour plus d'informations concernant les Compétences Spéciales reportez-vous aux Chapitres concernant chacun des Pôles les regroupant.

Sphère Encéphale

Pôle Psychisme

Psy Rudrah (RU)
Cette compétence permet, si vous la possédez, d'utiliser des Pouvoirs Psy de type Rudrah et de déterminer si vous parvenez à les maîtriser. Les Techniques Rudrah, dont la maîtrise est complexe, correspondent aux pouvoirs psy utilisant l'hémisphère droit du cerveau et la partie gauche du corps.

Psy Valken (VA)
Il s'agit de la compétence mettant en jeu les Pouvoirs Psy utilisant l'hémisphère gauche du cerveau et la partie droite du corps. Les Techniques Valken, si elles sont assez différentes dans leur ensemble des précédentes, fonctionnent globalement de la même manière.


© Mr Ristoo

Pôle Précision

Médecine (MD)
La compétence Médecine permet à un personnage de diagnostiquer et de soigner d'autres personnages ou lui-même ainsi que de concocter des médicaments à base de plantes médicinales ou des poisons à base de plantes vénéneuses. Elle permet en outre d'effectuer des opérations chirurgicales si l'on dispose des techniques spécifiques adéquates.

Explosifs (EX)
Cette compétence détermine la capacité à poser, à confectionner des Explosifs ou à les démanteler ou les repérer. Cette compétence concerne aussi bien la conception des explosifs que leur pose aux endroits stratégiques leur garantissant un maximum d'efficacité.

Sphère Animal

Pôle Souplesse

Arts Martiaux (AM)
Cette compétence couvre tout à la fois la maîtrise avancée des armes blanches et des techniques de combats à mains nues. Elle permet d'acquérir de nouvelles techniques de combat plus performantes notamment les techniques de blocage neuromusculaire.

Contorsion - Évasion (CE)
Cette compétence permet au personnage qui la possède de plier son corps à toutes ses volontés et ainsi de se mouvoir dans des espaces restreints, de s'échapper de lieux clos… grâce à sa grande souplesse. Elle permet également de réaliser d'impressionnantes acrobaties défiant les lois de la gravité.

Pôle Instinct

Sixième Sens (6S)
Cette compétence permet de mieux prévoir l'avenir, de deviner les intentions d'autres personnages, de comprendre ce que ressentent les animaux, de percevoir ce que les autres ne peuvent percevoir…

Kleptotechnie (KL)
Cette compétence désigne tout à la fois l'art du vol et les techniques associées. Elle permet ainsi au personnage qui la possède de pratiquer le vol sur d'autres personnages avec une telle facilité du fait de son art qu'il en devient difficilement décelable.

Prédictions…

La Kwall multipliait les assauts mais les deux flux blancs du double sabre de son adversaire dansaient dans la pénombre et interceptaient à chaque fois les trajectoires de ses lames.
– Vous n'avez aucune chance de vous en sortir, fit l'androïde en accélérant le mouvement.
Les deux lames de son arme dessinaient désormais de furtives ellipses opalines dans l'obscurité du temple. De son côté, Kremp continuait d'examiner les lieux afin de retrouver la trace du robot aux dagues. C'est alors qu'il vit une lueur bleue au niveau de l'endroit où ils avaient laissé Zurl. Il se précipita en direction de la lueur avec l'intime conviction que quelque chose ne tournait pas rond.
Une des deux lames de Sellya s'éteignit. Elle venait d'échapper au contrôle de la Kwall et s'était désactivée par sécurité. Un léger bruit vint confirmer l'impact de l'arme sur le sol.
– L'issue de ce combat est déjà décidée, déclara l'Excel en faisant tournoyer son arme devant lui ce qui eut pour effet de produire un bourdonnement sinistre.

© slocrostic

Kremp reconnut le Sirius qu'il avait sérieusement endommagé, il était accroupi et se tenait juste à côté du corps inerte de Zurl. L'androïde, qui avait déjà planté sa dague à plusieurs reprises dans le thorax du Gwargle, lui asséna un nouveau coup.
– Non ! hurla le HornsGoth en pressant simultanément les détentes de ses deux armes.
Le double tir fit littéralement exploser l'androïde. Kremp accourut vers Zurl qui avait été sévèrement touché et qui avait les plus grandes difficultés à s'exprimer.
– Le salaud,… il m'a fait exécuté par ses machines,… j'aurais dû m'en douter ! lança-t-il en hurlant de douleur.
– C'est pas le moment de nous lâcher, tiens bon ! fit Kremp qui serrait le bras de son ancien coéquipier de toutes ses forces en espérant lui transmettre son énergie.
Mais le Gwargle était à l'agonie et le voile sombre commençait à recouvrir son visage. Sur celui-ci l'expression de douleur commençait petit à petit à se transformer en une espèce de plénitude.
– Acropolis… fit-il dans un dernier souffle.
– Non ! T'as pas le droit de me faire ça ! rugit Kremp dans un râle de désespoir qui résonna pendant plusieurs secondes dans la gigantesque enceinte vide.

Création de Personnage

Créez votre Personnage

Afin de créer votre personnage, vous allez tout d'abord devoir choisir à quelle espèce il appartient, puis vous choisirez un type de personnage parmi les archétypes proposés ou vous en créerez un si besoin est. Ensuite vous personnaliserez les Compétences de votre personnage, tirerez ses Points de Vie, le décrirez d'un point de vue physique et d'un point de vue psychologique en ayant défini au passage son passé et ses motivations. Il sera alors temps de régler les derniers détails tels que l'éventuelle présence de compagnons et les relations avec les autres Personnages Joueurs.

La Fiche de Personnage

Avant toute chose, munissez-vous d'une Fiche de Personnage vierge, c'est elle qui contient toutes les informations relatives à votre personnage : Espèce, Nom, Taille, Poids, Sexe, Âge, Equipement, Compétences, Points de Vie, Points d'Expérience, Points de SurCompétence… Au fur et à mesure de la création de votre personnage, vous allez remplir les différentes parties de votre Fiche de Personnage.
Trois sections distinctes constituent la Fiche de Personnage. Il s'agit de la Fiche Signalétique qui est une sorte d'état civil du personnage, de la section Compétences qui regroupe les différents codes-dés associés aux différentes Compétences générales ou spéciales du personnage et de la Fiche Fonctionnelle qui rassemble différentes informations susceptibles d'être fréquemment modifiées tels que les Points de Vie, les Points d'Expérience…

Choix de l'Espèce

Vous allez devoir choisir dans un premier temps l'espèce à laquelle appartient votre personnage parmi les sept espèces décrites dans le chapitre Espèces de la partie Univers de ce manuel (cf. p.10).
Une fois que vous aurez fait votre choix, inscrivez le dans la case Espèce de la Fiche Signalétique de votre Fiche de Personnage. Pour chaque espèce un canevas vous est donné, il va vous permettre de connaître les caractéristiques de base pour chaque espèce. A ces caractéristiques de base vous ajouterez par la suite les caractéristiques propres au type de personnage que vous choisirez.

Choix de l'Archétype

Il existe un grand nombre d'archétypes prédéfinis possédant chacun leurs particularités, à vous de choisir celui qui vous plait le mieux, le type de personnage qui vous procurera le plus de plaisir ou celui que vous pensez pouvoir le mieux incarner. Chaque type de personnage possède son équipement particulier ainsi que des Crédits que vous ajouterez à l'équipement déjà donné lors du choix de l'espèce de votre personnage. De même, chaque type de personnage possède des compétences spécifiques que vous devrez ajouter aux codes de compétence du canevas de départ.

Si vous préférez créez votre propre type de personnage, vous pouvez tout à fait le faire en allant directement à la deuxième partie de la section dédiée au choix du type de personnage.

Sélection d'Archétypes

Voici une sélection de quelques uns des archétypes proposés :

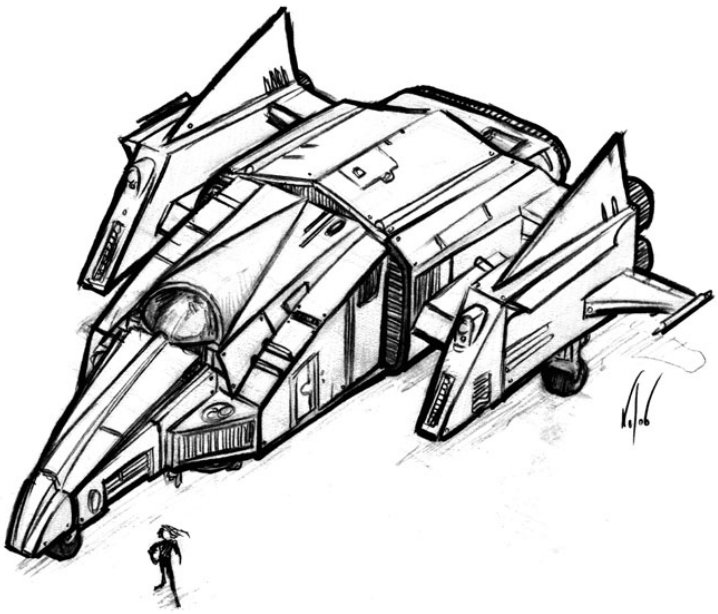
Chasseur de Primes
La traque est la grande spécialité du chasseur de primes qui ne peut imaginer vivre sans être à la poursuite d'une proie. Si la récompense est importante alors son bonheur est total. Il est par conséquent en quête de proies difficiles, susceptibles de lui donner du fil à retordre car il déteste la facilité, et de lui rapporter un beau paquet de Crédits. Les nombreuses guildes de chasseurs de primes à travers les deux galaxies proposent en permanence de nombreuses missions diversement rémunérées.

Pirate
Détrousser les vaisseaux qui passent dans son secteur est son pain quotidien, les combats spatiaux son hobby préféré, surtout si l'adversaire est coriace, mais étant un pilote émérite, il sait toujours préserver son matériel et en prend soin à chaque escale. Le code des pirates est pour lui chose sacrée, rien ne saurait avoir à ses yeux une plus grande valeur que la Liberté et c'est sans scrupule qu'il pille les richesses d'une société qu'il a reniée depuis longtemps pour lier sa destiné à celle de ses frères d'arme.

Prédictions…

Agenouillé auprès de son ancien compagnon d'arme, l'ancien membre des marines éprouvait sa terrible douleur dans la solitude glacée du temple de Saldric. Non loin de là, une légère explosion se fit entendre.
– Acropolis… répéta Kremp machinalement.
Une main se posa sur son épaule, une voix à la fois douce et ferme se fit entendre.
– C'est la capitale d'EtherNova.
Lentement, le HornsGoth se releva. Ses yeux étaient restés fermés.
– Tu ne seras pas mort en vain, je te le promets.

« La suite lors de notre prochaine séance… » fit le MJ avec un air énigmatique.



© Nelyhann

Création de Personnage…

Sélection d'Archétypes…

Contrebandier
C'est le roi du commerce illégal, il connaît toutes les ficelles pour passer inaperçu. Il passe successivement des accords avec les policiers véreux locaux, avec les Mafias locales, avec les Clans, avec les MégaCorporations… Il bichonne son vaisseau auquel il tient comme à la prunelle des ses yeux. Il chérit l'argent qu'il adore comme un dieu et est prêt à n'importe quoi pour en gagner toujours plus.

Pilote de Course
C'est un des meilleurs pilotes du Morning Star Challenge, le championnat interstellaire opposant les meilleurs pilotes des deux galaxies dans des courses à bord de la Morning Star de Universal Motors. Entre deux courses, il ne supporte pas de rester sans rien faire et finit toujours par s'embarquer dans des histoires incroyables. Blasé par le MS Challenge, il recherche la giclée d'adrénaline que lui procure une vraie course poursuite à travers la circulation dense d'une métropole sous le feu de ses adversaires.

Gosse
C'est un affreux garnement prêt à faire les quatre cents coups en permanence. Les différents combats auxquels il participe et les dangers auxquels il est confronté sont plus un jeu qu'autre chose pour lui. Il cherche en permanence à se faire de nouveaux amis et ne se rend que rarement compte du danger, ce qui passe généralement pour du courage aux yeux des adultes qui sont avec lui.

Hacker
Les systèmes et réseaux informatiques n'ont aucun mystère pour lui, il sait comment s'y introduire, les maîtriser et en faire ce que bon lui semble que ce soit pour s'enrichir ou pour récupérer des informations confidentielles qui pourront lui servir ou qu'il pourra revendre au prix fort. Le monde matériel l'ennuie à mourir.

Joueur Invétéré
Il a le jeu dans le sang, il ne peut s'empêcher de parier sur tout, en permanence. Dès qu'il voit des cartes ou des dés, il entre en transe, s'il aperçoit un casino, il s'y trouve quelques secondes plus tard à la meilleure table en train de mettre en jeu la superbe voiture qu'il a gagné au jeu la semaine précédente. Il déteste perdre et est prêt à tout pour gagner, il possède d'ailleurs une science du jeu sans égale.

Tueur à Gages
Les meurtres qu'il commet se doivent d'être chacun une œuvre d'art unique que seuls les connaisseurs peuvent apprécier : ses pairs. Peu importe la victime, seule l'esthétisme du crime compte. Mais attention les services un tel génie ne se louent pas comme ça, ses honoraires sont particulièrement élevés, mieux vaut avoir un solide compte en banque pour l'engager.

Psychopathe
C'est un fou sanguinaire, imprévisible, prêt à tirer sur tout ce qui bouge. Personne ne sait pourquoi il n'est pas enfermé dans une prison haute sécurité spécialisée pour les individus de son genre. Il est incontrôlable, change d'avis en permanence, n'aime personne, même pas lui-même. L'utilité de la plupart de ses actes échappe complètement à son entourage.

Enfant Mystique
Il a un comportement anormal pour son âge, il rentre régulièrement dans des transes mystiques qui peuvent durer plusieurs heures. Il donne souvent l'impression d'être dans un autre monde. Il a une maîtrise très partielle des Pouvoirs Psy de type Valken qui ne demande qu'à s'affirmer. Il engendre à la fois la moquerie et la crainte. C'est un incompris mais pas un insociable : il cherche toujours à aider les autres.

Expert en Explosifs
Depuis son plus jeune âge, il n'a qu'une passion : les explosifs de toutes sortes. Peu à peu, à force de démonter puis remonter des explosifs du commerce, des grenades en tous genres, il a fini par les connaître par cœur et est maintenant capable d'en fabriquer lui même s'il possède le matériel nécessaire ou encore de désamorcer des bombes de fabrications artisanales. Il peut ainsi faire un très bon démineur.

Adorateur de Vishkaï
Il a dévoué sa vie au Dieu Vishkaï, le redoutable Dieu de la Guerre. Il mène une lutte sans merci contre les disciples de Moonsha, ses ennemis héréditaires. Il a suivi une formation globale en tant qu'aspirant lui permettant notamment d'avoir une vivacité supérieure à la moyenne, de bonnes compétences en armes lourdes et de commencer à maîtriser les Pouvoirs Psy de type Rudrah.

Révélations

Le Temps des révélations est venu pour Vadra et ses compagnons…

Acropolis

Quelques semaines plus tard…

Deux silhouettes se déplaçaient silencieusement dans la nuit. Une nuit bleuâtre, violacée, sans étoile, où ne subsistait qu'une lune solitaire à la teinte laiteuse. Elles arpentaient une ruelle sombre encombrée de divers déchets, se frayant un chemin à maintes reprises parmi les détritus qui jonchaient le sol. Elles s'arrêtèrent devant une entrée fermée par un rideau métallique. L'une d'elle s'approcha de la console de commande située à côté du rideau et composa un code qui en déclencha l'ouverture automatique. Le rideau se releva lentement dans un grincement aiguë des plus désagréables. Les deux individus pénétrèrent dans le bâtiment, une sorte de hangar désaffecté rempli de vieilles caisses et de matériels hétéroclites périmés. Au centre de l'ancien dépôt, une faible lumière éclairait un Golti qui attendait patiemment. Après que le rideau se soit intégralement refermé, les deux visiteurs le rejoignirent.
– Bonsoir, je vous attendais, fit le Golti.
Avant qu'il ait pu ajouter quoi que ce soit d'autre, un des deux individus bondit sur lui, lui bloqua les deux bras dans le dos et avec son autre bras, lui enserra le cou puissamment, laissant tout juste au Golti la possibilité de respirer et éventuellement de s'exprimer.
– Prouve nous que tu es bien celui que nous sommes venus voir !
– Vous n'avez… rien à craindre…
– Quel est ton matricule ? demanda celui qui s'était posté face au Golti.
– Enerthia-31-9.
– Et quelle est la devise ? ajouta l'autre individu qui venait de légèrement desserrer son étreinte.
– La Clé de la réussite provient de l'Union tacite.

Dans la pénombre, étendue dans un cocon-lit entrouvert situé face à un écran mural, Klénia, qui n'avait même pas pris la peine d'enlever son visiosystème, savourait un repos bien mérité après une longue nuit blanche passée à optimiser un Troyen de sa création. Il devait lui permettre de s'infiltrer sur plusieurs réseaux et ordinateurs susceptibles de lui apporter des informations cruciales au bon déroulement de la mission que la Guilde leur avait confié il y avait déjà de ça deux mois. Une douce musique se mit à emplir l'espace de la salle qu'occupait le cocon, elle était accompagnée de signaux lumineux s'affichant sur l'écran alors qu'un message s'inscrivait sur celui-ci. Lentement, l'Anoréenne s'extirpa du cocon qui était en train de se relever et commença à lire le message.

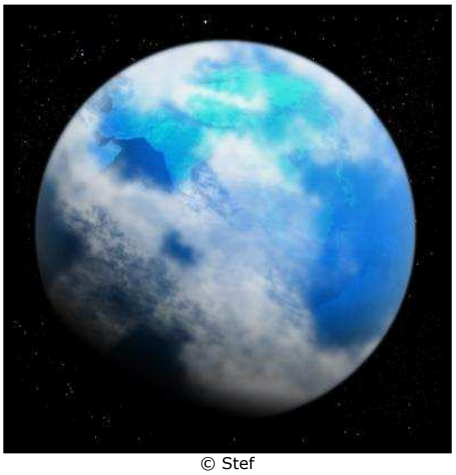
Création de Personnage…

Sélection d'Archétypes…

Pickpocket
C'est un expert de l'embrouille dont le passe temps préféré est de soulager les passants de quelques objets, de valeur de préférence, ou de leur portefeuille. Sa rapidité et sa précision sont extrêmes et rares sont ceux qui s'aperçoivent de quelque chose. S'il se fait repérer il peut toujours prendre ses jambes à son cou, car ce n'est pas le courage qui le caractérise le mieux. Mais s'il est acculé, il défendra chèrement sa peau.

Expert en Arts Martiaux
Après des années d'entraînement, il maîtrise à merveille quantité de techniques de combat au corps à corps et d'arts martiaux auxquelles s'ajoute une bonne connaissance des armes blanches. Tout ceci fait de lui un redoutable adversaire dans les combats rapprochés. Cependant, il n'est jamais totalement satisfait de lui-même et cherche constamment à s'améliorer et à améliorer ses techniques de combat.

Diplomate
C'est un orateur hors pair qui possède un vocabulaire immense et sait manier les mots avec une incroyable adresse. Il parcourt les nombreux systèmes afin de résoudre les nombreux litiges inter-planétaires ou interstellaires qui ne manquent pas de se produire. Sa culture générale est impressionnante et sa finesse d'esprit l'est tout autant. L'action n'est pas sa tasse de thé mais il sait se défendre s'il le faut.


© Stef

Tireur d'Élite
Sa science du maniement des armes est sans égale : après des années d'entraînement, il sait contrôler sa respiration en toutes circonstances, possède une précision extrême dans tous les gestes qu'il accomplit lorsqu'il vise une cible. Sa grande connaissance des armes est également très impressionnante.

Expert Télécom
Cet expert en systèmes de transmission et de télécommunications est un passionné d'électronique et un spécialiste des appareils miniaturisés. La mise en place ou le repérage de micro-espions ou de micro-caméras n'a aucun secret pour lui pas plus que l'interception de signaux transmis par ondes radios ou par câbles qu'ils proviennent de systèmes émetteurs-récepteurs autonomes ou de systèmes de communication réseau.

Médecin
Il a décidé de dévouer sa vie à apaiser la douleur de ceux qui souffrent et à sauver des vies. Il dispose d'un véhicule d'intervention équipé d'un médibloc ainsi que d'un équipement complet lui permettant d'intervenir rapidement afin de d'administrer les premiers soins aux personnes blessés ou gravement malades.

Adepte de Dévra
Suivant depuis l'âge de cinq ans les préceptes sacrés de Dévra, elle est passée maître dans l'art de la divination et possède la faculté de prédire certains évènements et de deviner les intentions de certains de ses interlocuteurs. Cependant, il s'agit d'un art particulièrement complexe et elle travaille sans cesse afin de s'améliorer et ainsi affiner ses prédictions. C'est dans ce but qu'elle poursuit son chemin de nomade en suivant la Voie de Dévra qui la guide vers la perfection.

Pilote de Booster
Cet amoureux de la vitesse et des émotions fortes est en permanence à la recherche de nouvelles sensations extrêmes. Qu'il soit aux commandes de son booster ou qu'il soit en train de tenter de nouvelles expériences, il essaye en permanence de repousser ses limites et d'aller toujours plus vite en prenant toujours plus de risques. L'action et le danger sont ses principales drogues et il ne conçoit pas de vivre sans relever régulièrement de nouveaux défis. Son insatiable quête de vitesse passe aussi par une recherche permanente du meilleur matériel, tel que l'impressionnant Xénon T3 qu'il a acquis à prix d'or.

Révélations…

« Je suis celui que l'on nomme Cristal et j'ai des infos pour toi. »
– Toi tu m'intéresses, fit Klénia. Communication acceptée en mode sub-vocal, texte exclusivement.
– Paramètres confirmés, communication établie, répondit une voix anoréenne de synthèse en même temps qu'un signal de couleur verte s'affichait à l'écran.
« Je suis la Licorne, confie toi à moi. »
« Parfait ! Mais ce que j'ai à te proposer n'est pas gratuit, il va falloir me rendre un petit service. »
« Ça me va, mais qu'est-ce qui va me garantir que tes infos sont valables ? »
« Disons que je te donne une partie des infos maintenant dont tu pourras vérifier l'exactitude. Et je te donnerai la suite, la partie la plus intéressante bien sûr, une fois que tu te seras acquitté de ta tâche. »
« Très bien, dis moi déjà ce que tu sais. »
« Ta cible fréquente régulièrement un certain Klavuss. On le surnomme la Salamandre. En cherchant bien tu devrais facilement trouver pas mal d'infos sur lui. Il peut t'apprendre beaucoup de choses… »
« C'est noté. À part ça ? »
« N'oublie pas mon petit service ! »
« Quel est-il ? »
« C'est très simple tu vas voir ! Voilà ce que tu vas faire pour moi… »

– C'est bon Sellya, tu peux le lâcher, fit Kremp.
– Montre moi ton tatouage ! lança la Kwall qui n'avait relâché que le bras gauche de leur hôte.
Le Golti s'exécuta en relevant sa manche gauche jusqu'à l'épaule, découvrant le symbole de la Guilde de KeyVass.
– Tu nous excuseras mais nous avons eu quelques déconvenues récemment avec nos contacts, expliqua le HornsGoth en lâchant un profond soupir.
– Je comprends tout à fait votre attitude, j'aurais fait la même chose à votre place. D'ailleurs, ajouta-t-il en sortant un GénoScanner de sa poche, il est grand temps pour vous de montrer patte blanche.
Le Golti procéda rapidement aux vérifications des deux ADN.
– Tout est conforme, suivez-moi.
Nuarek les emmena dans un autre hangar, connexe au premier. Après avoir déplacé quelques vieilles caisses rouillées, il sortit plusieurs cartons et les posa sur un petit container devant Kremp et Sellya.
– Voilà votre commande : un fusil Needar équipée d'une caméra de visée de grande précision et une cartouche d'aiguilles, fit-il en déverrouillant une valise en tectite Alpha. Tenez, voici la carte-clé qui va avec la valise.
Alors que Kremp était en train de manipuler le fusil afin de vérifier qu'il était totalement opérationnel, le Golti ouvrit un deuxième carton.
– Comme convenu, voici également un Kogun R3, deux lames protoniques, un paralysant et un katana protonique.

Résolution des Actions

Préambule

Une grande partie des Actions qu'un personnage entreprend n'a pas besoin de se résoudre par l'utilisation des règles ou un jet de dés. Il s'agit principalement des actions banales : marcher dans la rue, monter des escaliers, sauter au-dessus d'un petit obstacle… Dans ce cas, il n'est bien évidemment pas question de faire un jet de Compétence. Dans d'autres cas, un personnage tente une action impossible : se jeter dans le vide sans ceinture Anti-G ou sans parachute en espérant retomber sur ses pieds, passer à travers un mur en béton… Dans ce cas, il n'est pas non plus la peine de faire un jet : l'action échoue automatiquement. Dans tous les autres cas : actions complexes à l'issue incertaine, actions en opposition avec d'autres personnages… un jet est alors nécessaire dans la compétence appropriée.

Jet de Compétence sans opposition

On effectue un Jet de Compétence sans Opposition lorsqu'un seul personnage est concerné par l'action. Dans ce cas, le Maître du Jeu définit la difficulté de l'action qui va donner le score à obtenir avec le jet de Compétence : c'est le Facteur de Difficulté. C'est également le Maître du Jeu qui décide avec quelle Compétence le jet doit s'effectuer.
Le jet s'effectue alors comme suit :

Jet de Compétence = Compétence + Éventuels Modificateurs

L'Action est réussie si le résultat du jet est supérieur ou égal au score imposé par le niveau de difficulté fixé par le MJ. Dans le cas contraire, l'Action a échoué mais peut parfois être retentée.
Voici les principaux Facteurs de Difficulté de référence (Tableau T1) :

Tableau T1

Facteurs de Difficulté	
Difficulté	Facteur de Difficulté
Immanquable	1
Facile	5
Normal	10
Exigeant	15
Difficile	20
Très Difficile	25
Extrêmement Difficile	30
Phénoménal	35
Prodigieux	40

Exemple : Strengal vient de s'infiltrer dans un bureau dans lequel il sait pouvoir trouver des documents confidentiels sur lesquels il essaie de mettre la main depuis pas mal de temps. Il n'a cependant que peu de temps, quelques minutes, pour trouver les fameux documents avant que son intrusion soit remarquée. Dans l'ensemble des documents présents, il n'est pas simple d'identifier lesquels sont intéressants et lesquels le sont moins voire pas du tout et le temps imparti n'est pas très important. Cependant, Strengal sait exactement ce qu'il cherche. La difficulté est donc Exigeant : le score à atteindre est de 15. La compétence mise en jeu est la Perception. Strengal possède 4D+2 en Perception. Le jet donne 13 pour les 4D ce qui fait pile 15 (13+2) au total. Strengal réussit de justesse à trouver ce qu'il cherche juste avant que l'alarme ne soit déclenchée mais il n'a pas intérêt à traîner dans le coin…

Selon le score obtenu, la réussite (ou l'échec) d'une action est plus ou moins marquée. Si le jet a permis, par exemple, de réussir l'action de justesse cela peut signifier qu'il n'y a aucune marge de manœuvre, ce qui peut influer sur la difficulté de l'action suivante dans le cas de plusieurs actions enchaînées. A l'inverse, une action particulièrement bien réussie pourra avoir des conséquences positives pour le personnage qui l'a menée à bien. De même, mais pour un jet particulièrement mauvais, il est bien évident que les conséquences d'un échec cuisant peuvent être désastreuses. En revanche, une action loupée de justesse peut parfois être rattrapée en retentant de nouveau un jet.

Jet de Compétence en Opposition

On a recours à des Jets de Compétence en Opposition lorsque au moins deux personnages sont opposés pour la réalisation d'une Action. Selon l'action effectuée, le Maître du Jeu décide quelles Compétences seront utilisées par chacun des protagonistes.

Révélations…

Sellya s'empara des deux lames, les soupesa puis les introduisit dans des étuis spécifiques situés dans chacune de ses deux manches. Alors que Kremp était toujours occupé à examiner le Needar, elle ramassa le paralysant et le katana. Nuarek ouvrit alors le dernier carton.
– Et dans cette mallette vous trouverez un Kobalt Z-02 et tout le nécessaire pour vous en servir.
Le HornsGoth s'arrêta net, se retourna et ouvrit de grands yeux.
– Ne me demandez pas comment je l'ai eu.
– C'était pas prévu au programme ça ! s'exclama l'ancien marine qui semblait être retombé en enfance.
Quelques minutes plus tard, lorsque Sellya et Kremp ressortirent du hangar, le ciel avait pris une teinte plus claire, grisâtre par endroit à cause de la fumée issue des nombreuses usines de la zone industrielle dans laquelle ils se trouvaient.
– L'odeur qui règne dans cette ville est absolument insupportable, fit Sellya en accélérant le pas.

Dans un concert de couleurs orangées, le jour se levait sur Acropolis. Sur l'horizon, Rubikkon, l'étoile d'EtherNova, tel un immense disque rouge, semblait s'extirper avec paresse de sa douce torpeur. Véritable enchevêtrement anarchique de plates-formes et de structures reliant les différentes îles du principal archipel d'EtherNova, Acropolis était à l'image de la planète dont elle était la capitale, une ville sur-industrialisée perpétuellement embrumée par les fumées issues des nombreuses cheminées des usines omniprésentes. Contrairement à ce qui existait dans le cas du schéma classique, il n'y avait pas de niveau de référence dans cette mégalopole tentaculaire qui s'était développée de façon totalement désordonnée. Malgré de nombreuses extensions s'étendant largement au delà des côtes des îles constituant l'archipel, les particularités géographiques d'EtherNova avaient contraint l'improbable métropole à se développer verticalement, atteignant par endroits des hauteurs vertigineuses résultant de la superposition optimiste de constructions toutes plus audacieuses les unes que les autres. Grâce à quelques renforts ingénieusement implantés, l'ensemble tenait debout on ne savait par quel miracle. Malgré l'heure matinale, la monstrueuse cité grouillait déjà, comme à son habitude, d'une activité intense. La circulation aérienne, qui se frayait un chemin tant bien que mal à travers le dédale de charpentes en tectites métalliques parfois sévèrement attaquées par la rouille, était déjà très dense. Les zones piétonnières n'étaient pas en reste, nombre de passerelles étaient déjà bondées dans les quartiers du Cœur. Non loin de là, une ombre se faufilait furtivement au sein de petits passages bien moins fréquentés.
– Nous y voici.

Résolution des Actions…

Jet de Compétence en opposition…

Il se peut en effet que ce ne soit pas les mêmes. Il se peut également que l'action effectuée ne se résume pas à une simple opposition, elle peut ainsi comporter une certaine difficulté qui sera également fixée par le MJ. La difficulté, pour des raisons diverses, peut être différente pour chacun des protagonistes.
Le jet se déroule comme suit :

Jet de Compétence = Compétence + Éventuels Modificateurs

Si l'action était une pure opposition, c'est le personnage ayant réussi le meilleur jet qui sort vainqueur de l'opposition. En cas d'égalité, sauf cas particulier, c'est un match nul. Si l'action présentait en outre une difficulté, on se retrouve dans le cas précédent si au moins un des protagonistes a réussi à faire un jet supérieur au Facteur de Difficulté de l'action entreprise, les jets manqués étant écartés. Dans le cas contraire, personne n'a réussi à accomplir l'action et c'est un échec pour tout le monde.

Exemple : Strengal et Krull, qui se connaissent et collaborent depuis pas mal d'années, s'entraînent régulièrement ensemble. Ils décident de faire une simulation de combat au corps à corps sans porter les coups. Strengal possède 3D+5 en Corps à Corps et Krull, 4D+1. Les jets donnent respectivement 11 et 13 ce qui donne 16 (11+5) et 14 (13+1). C'est donc Strengal qui sort vainqueur de l'affrontement. Mais Krull ne veut pas rester sur une défaite et propose de disputer la revanche au cours d'une course de MotoGlisseurs. Strengal et Krull enfourchent alors leur Comète XT (ils ont le même matériel ce qui les met à égalité de chance) et décident de faire une course au milieu de la circulation urbaine. Eviter les obstacles mobiles de la circulation correspond à une épreuve Difficile, le score à atteindre est 20. Strengal possède 4D+3 en Pilotage et Krull, 5D. Ils disposent en outre d'un bonus : le Niveau de Maniabilité de leur véhicule : +3. Les jets donnent respectivement 13 et 18 ce qui donne 19 (13+3+3) et 21 (18+3). Krull remporte l'affrontement qui se termine mal pour Strengal qui n'a pu éviter la collision, cependant son score proche du score à réaliser indique qu'il ne s'agit peut être que d'un léger accrochage, c'est au MJ d'en décider.

© Russell Croman

Durée d'une Action

C'est le Maître du Jeu qui fixe la durée d'une action en fonction de la nature de l'action et des différents facteurs qui interviennent au cours de sa réalisation. Les actions les plus courtes ne durent que quelques secondes voire moins d'une seconde alors que des actions plus longues peuvent durer plusieurs minutes et certaines, particulièrement longues, peuvent durer plusieurs heures.
Le résultat d'un jet de Compétence peut influer sur la durée d'une action (principalement dans le cas d'actions relativement longues), ainsi un jet particulièrement réussi peut permettre de réduire la durée nécessaire à la réalisation d'une action. A l'inverse, un échec peut rendre une action plus longue que prévu étant donné qu'il peut causer un retard dans l'avancement de la tâche voire nécessiter de tout reprendre à zéro.

Faites le avec Style !

L'utilisation d'un Point de Style (SP) permet de lancer deux dés supplémentaires pour se donner plus de chances de réussir une action. Qui plus est, deux options s'offrent au joueur ayant décidé de dépenser un SP : le *Style Libre* et le *Style Extrême*. Dans le cadre du *Style Libre*, il est possible en réussissant l'action de récupérer le Point de Style s'il est utilisé à un moment particulièrement crucial, dans le but de sauver un autre personnage et/ou si l'action, telle qu'elle est décrite, est ingénieuse et particulièrement stylée. Dans le cadre du *Style Extrême*, c'est assez semblable à la différence près que les valeurs obtenues sur les dés lancés (généralement lancés à part ou d'une autre couleur) influent sur la récupération du point : un 1 empêche de récupérer le SP quoi qu'il arrive alors qu'un 6 permet de doubler le nombre de SP récupérés. Le 1 et le 6 se neutralisent.

Révélations…

Nel Ekriss était une chasseuse de primes d'une trentaine d'années. La peau brune, les yeux noisettes, cette Karaï aux longs cheveux crantés d'un noir de geai qui lui tombaient jusqu'à la taille n'était qu'une fine silhouette longiligne dans la trouée à peine éclairée. Cela faisait une quinzaine d'années maintenant qu'elle sillonnait les systèmes, toujours à l'affût, toujours en quête d'une proie, toujours à la recherche d'informations lui permettant de mettre la main sur ses cibles. Cela faisait déjà plusieurs semaines qu'elle était sur EtherNova et ses recherches l'avaient menée jusqu'à Acropolis. Elle traquait un gros gibier, un « client » comme on dit dans le jargon des chasseurs de primes. D'ailleurs peu nombreux sont les traqueurs qui osent s'attaquer à pareil gibier. Crochetant une petite porte de service, elle s'introduisit dans un bâtiment de la Zone Basse. Progressant sans un bruit, elle finit par arriver devant un bureau dont la porte était entrouverte, un Anoréen était tranquillement assis derrière une large table sur laquelle se trouvait un écran translucide qu'il était en train de scruter.
– Salut l'ami, j'ai deux trois petites questions à te poser, fit elle en empoignant l'Anoréen par le col.
– Ragdar, vire moi cette importune ! s'écria-t-il aussitôt.
Semblant sortir de nulle part, un gigantesque Gwargle venait de faire son apparition.
– Hein ! s'exclama Nel qui brandit aussitôt son arme.
Mais avant qu'elle ait eu le temps d'envisager de faire feu, le géant fit voler l'arme de sa main. Nel n'eut que le temps d'effectuer une roulade afin de se soustraire à son redoutable adversaire.
– Apprends donc à cette imprudente jeune femme les règles de bienséance les plus élémentaires…

Dans un petit corridor qui n'était éclairé que par la faible lumière issue d'une sorte de meurtrière située en hauteur, un Sélénien solidement charpenté attendait patiemment. Ses yeux étaient rivés sur les lunettes de visualisation de son VisioNav sur lesquelles défilaient les images issues des bulletins d'informations d'Acropolis qui ne cessaient de parler des préparatifs en vue des festivités de l'Eclipse. Soudain, une voix se fit entendre.
– Rekkurt ! C'est moi.
– Je t'attendais…
Une main cybernétique qui n'était pas recouverte d'un revêtement bionique vint serrer la main du Sélénien.
– L'opération se prépare dans de bonnes conditions, sans accroc, fit aussitôt Rekkurt.
Un silence s'instaura pendant quelques secondes qui parurent une éternité. Le Sélénien, qui ne pouvait cacher son impatience, se tourna de nouveau vers l'individu muni d'un grand caban de couleur anthracite et reprit la parole.
– C'est vraiment lui ?
– Il n'y a aucun de doute.
– Il se souvient de quelque chose ?
– De rien apparemment. Mais c'est bien lui, ça ne fait pas l'ombre d'un doute.

Dommages & Dégâts

Préambule

Dès qu'un personnage est touché par une attaque, fait une mauvaise chute, est empoisonné… il subit des dégâts appelés Dommages qui lui font perdre des Points de Vie. C'est la même chose pour les armures, les robots, les véhicules, les bâtiments, tout ce qui possède des points de vie. L'échelle des Points de Vie étant universelle, les Dommages sont eux aussi universels mais la manière dont ils s'appliquent dépend de la puissance de l'attaque, celle de l'arme lorsqu'ils sont dus à une arme, celle d'une technique de combat au corps à corps lors d'un combat à mains nues, etc. ainsi que de la catégorie de la cible (personnages, véhicules, bâtiments…).

Dommages Généraux

Lorsqu'un personnage, un véhicule, un bâtiment, etc. subit des dégâts, il faut chercher dans la table ou la liste appropriée le code de Dommages qui correspond à ce qui a provoqué les dégâts (arme, chute, explosion,…). Il faut alors procéder à un jet de Dommages, qui se déroule comme suit :

Jet de Dommages = Dommages (DMG)

Quelle que soit la cause des Dommages, la puissance de l'attaque ainsi que la catégorie de la cible comptent pour savoir si le résultat du jet s'applique intégralement, à moitié ou pas du tout (auquel cas le jet n'est pas nécessaire). Le résultat définitif est alors soustrait au nombre de Points de Vie de ce qui subit les dégâts (généralement la cible de l'attaque). Il est à noter que si pour une raison ou pour une autre (Demi-Esquive, puissance limitée) un jet de dommages est divisé par deux, il ne peut y avoir de Coup Critique (cf. Coup critique - Dommages Spéciaux). Il est à noter que les Demi-Dommages sont cumulatifs, il est ainsi possible que des jets de dommages soient divisés par 4. Dans ce genre de cas, il est nécessaire de prendre la partie entière de tout résultat de jet de Dommages non entier.
La puissance de chaque arme est donnée par la Liste d'Equipement, celle d'une technique de combat au corps à corps (ou d'arts martiaux) est généralement de 1 (sauf exception).
Les armures font partie de la catégorie des personnages tout comme les écrans quelle que soit leur taille. Cependant, les écrans, s'ils sont utilisés comme arme (en cas d'éperonnage par exemple) ont une puissance de 4.

Exemple : Krull est à la poursuite d'une personne disposant d'informations confidentielles sur lesquelles il aimerait mettre la main. Alors qu'il vient de repérer la personne en question, celle-ci s'engouffre dans un géoglisseur et démarre aussitôt. Krull tire immédiatement sur le véhicule afin d'essayer de le stopper et réussit à le toucher. Il dispose d'un Blaster Lourd qui fait 3D de Dommages (Puissance 1). Les 3 dés donnent 2, 6 et 3 soit un total de 11. Le véhicule perd 5 Points de Vie (5 étant la partie entière de 5,5) et ne subit pas de Coup Critique malgré la présence du 6 dans le jet (cf. paragraphe suivant).

© David Carles

Coup Critique – Dommages Spéciaux

Seuls les Pleins Dommages peuvent entraîner un Coup Critique. Les Demi-Dommages et les Dommages Particuliers ne peuvent entraîner de Coup Critique.

Révélations…

– Pourquoi ?
– Il a déjà atteint le seuil de déclenchement.
– Il réutilise déjà ses pouvoirs Psy !
– Il n'a certainement pas encore retrouvé tout son potentiel mais cela pourrait revenir vite. Cela pourrait d'ailleurs jouer en notre faveur.
– J'en connais un à qui ça ne va pas plaire.
– C'est un autre problème. Où en sont les derniers préparatifs de l'opération ?
– Tout est en ordre, tout devrait fonctionner comme prévu, dans les temps. Chacun est à son poste. Les mercenaires m'ont l'air réglos.
– Très bien, pour une fois l'éclipse sera vraiment l'occasion d'une grande fête.
– Et Cristal dans tout ça ?
– Ne t'inquiète pas pour lui, il sait ce qu'il fait.

Détruisant tout sur son passage, le Gwargle, qui devait mesurer dans les deux mètres vingt et dont les muscles noueux luisaient dans la pénombre de ce grand bureau mal éclairé, progressait inexorablement en se frayant un chemin à travers les rangées d'armoires disposées anarchiquement, derrière lesquelles la jeune Karaï trouvait refuge, ne devant son salut qu'à sa formidable capacité à esquiver les attaques de son adversaire en effectuant d'incroyables contorsions. Nel finit par être acculée contre un mur sans entrevoir d'échappatoire. Ragdar était déjà sur elle avant qu'elle ait pu envisager une quelconque solution de repli. Toute tremblante, elle gémit :
– Par pitié, je t'en prie…
– Ecrase la ! s'écria l'Anoréen surexcité qui suivait le spectacle depuis le siège de son bureau, dans lequel il était confortablement assis.
Le sourire aux lèvres, le puissant Gwargle brandit son poing et le projeta en direction du visage de l'Humaine qui semblait pétrifiée. Avec une rapidité stupéfiante, Nel se baissa au dernier moment et alors que le poing de son adversaire s'écrasa contre le mur en béton contre lequel elle était adossée, elle enfonça deux doigts dans l'abdomen de son adversaire au niveau du plexus mésentérique touchant ainsi un de ses centres vitaux et le paralysant aussitôt. Elle fit un pas de côté et d'un puissant coup de pied circulaire en pleine tempe, elle l'assomma et l'envoya au tapis. Dans un grand fracas, le géant s'écroula de tout son long sur les débris jonchant le sol.
-C'est trop facile ! fit elle en affichant un large sourire et en époussetant quelque peu sa tenue.
L'Anoréen bondit de sa chaise mais n'eut pas le loisir de s'échapper car en quelques fractions de secondes la Karaï était déjà sur lui et le prit à la gorge. L'athlétique jeune femme, dont le justaucorps serré de couleur sombre ne dissimulait rien des formes généreuses, intima l'ordre à l'Anoréen de lui dire où se cachait son principal commanditaire alors que sa main gantée resserrait son étreinte sur le cou décharné de sa proie.

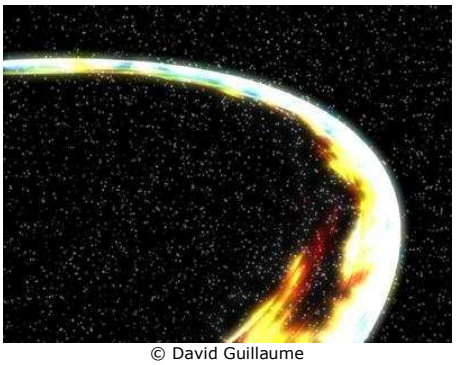
Dommages & Dégâts…

Coup Critique – Dommages Spéciaux…

Lors d'un jet de Dommages servant à déterminer les Dommages Généraux, s'il y a au moins un 6 c'est qu'il y a Coup Critique entraînant des Dommages Spéciaux. En plus des 6 PDV perdus, la cible des dégâts subit des Dommages Spéciaux. Dans ce cas, il faut lancer 2D et se reporter au tableau des Dommages Spéciaux correspondant.
Si le lancer de dés déterminant les Dommages Spéciaux n'a aucun effet car il est inapplicable, il faut procéder à un deuxième lancer et ainsi de suite.
Les armes simples ne peuvent infliger qu'un seul Coup Critique même s'il y a plusieurs 6 lors du jet de Dommages. Les armes couplées, asservies, combinées, multitubes, etc. peuvent infliger plusieurs Coups Critiques : jusqu'à 2 pour les armes couplées (2 armes asservies), combinées (en mode tirs simultanés) et bitubes, jusqu'à 3 pour les armes tritubes et 3 armes asservies, et ainsi de suite… Bien évidemment, il faut avoir obtenu au moins deux 6 pour infliger deux Coups Critiques, au moins trois pour trois Coups Critiques… Tous les autres types de Dommages ne peuvent entraîner qu'un unique Coup Critique, exception faite des chutes et collisions.

Dommages Spécifiques

Certaines armes peuvent infliger des Dommages Spécifiques qui s'ajoutent aux Dommages Généraux et aux éventuels Dommages Spéciaux. Au même titre que les Dommages Généraux, les Dommages Spécifiques peuvent éventuellement provoquer des Dommages Spéciaux. Il existe ainsi des dommages spécifiques liés au feu et aux armes incendiaires, d'autres dus aux chocs électriques ou encore aux armes ioniques…



© David Guillaume

Chutes & Collisions

Les dommages subis au cours d'une chute ou d'une collision dépendent respectivement de la hauteur de la chute et de la vitesse de la collision ainsi que du type de collision (violente ou amortie).
Dans le cas d'une chute, une bonne réception (nécessitant un jet d'Agilité) permet de réduire les dommages d'1D cependant il n'est possible d'effectuer une bonne réception que si la hauteur de chute est inférieure à 9 mètres.
La nature du sol influe sur les dommages causés lors d'une chute : tomber sur une pile de cartons vides, sur du sable ou sur du béton change considérablement la gravité des dommages.
Le nombre de Coups Critiques n'est pas limité dans le cas d'une chute (sauf en cas de bonne réception) ou d'une collision violente.

Localisation des Dommages

Il est possible de viser certaines parties vulnérables du corps si la cible est un personnage ou de la carrosserie ou de la coque si la cible est un véhicule ou un vaisseau : en fonction de la taille de la cible, le Bonus de Taille (BDT) change (cf. chapitre concernant les Combats et le Tableau T3).
La localisation des dommages influe sur leur importance et sur leurs conséquences : un dommage en pleine tête double les dommages si la cible est un personnage organique ne portant pas de casque, toucher l'arme que porte un adversaire permet de le désarmer et d'endommager l'arme qu'il porte, etc. Les dommages spéciaux consécutifs à un coup critique sont également influencés par la localisation des dommages.

Révélations…

– Je n'ai jamais eu aucun contact avec lui… je le jure… mais La Salamandre…
– Dépêche toi ! Je suis très patiente mais pas longtemps.
– La Salamandre pourrait t'en apprendre plus…
– Tu as grandement intérêt à me dire tout ce que tu sais sur cette Salamandre si tu ne veux pas subir le même sort que ton sbire de pacotille…

– C'est bon, on a récupéré le matos, fit Kremp alors qu'il était en train de grignoter un NourriCube, nonchalamment accoudé à un meuble de taille moyenne.
– Et toi, où est-ce que tu en es ? enchaîna Sellya.
– J'ai une piste, répondit Klénia alors que l'écran mural s'allumait. Un certain Klavuss, surnommé la Salamandre. Il se trouverait dans cet immeuble du quartier Vrisbann, ajouta-t-elle en pointant du doigt une partie de la carte tridimensionnelle qui s'affichait sur l'écran mural de la pièce. Il s'occuperait de tout ce qui est logistique pour Acropolis pour le compte du Loup Noir. Etant donné qu'il n'aime pas trop se déplacer, il gèrerait tout depuis son appartement situé à l'avant dernier étage.
L'Anoréenne appuya sur l'écran tactile de son ComTerm. Sur le gigantesque écran, un zoom s'opéra alors sur le bâtiment, dévoilant sa structure intérieure.
– Les accès à cet immeuble sont hautement sécurisés, la seule faille que j'ai trouvée jusqu'à présent concerne les roulements des équipes d'entretien. Le personnel n'est pas toujours contrôlé, la routine s'installant, les vérifications ne sont pas très strictes… Des uniformes aux couleurs de l'unique société d'entretien et de maintenance habilitée à pénétrer dans ce bâtiment sont disponibles dans ces placards auxquels il n'est pas très difficile d'accéder. Pour la suite, je vous fais confiance pour vous débrouiller pour rejoindre l'endroit où se situe Klavuss.
– OK, mais c'est pas forcément gagné d'avance avec monsieur Discrétion…
– T'inquiète ma grande, on m'appelait « pattes de velours » chez les marines. Et qu'est-ce qu'il peut nous apprendre ce Klavuss ?
– Pas mal de choses, a priori, à vous de le faire parler, répondit Klénia. D'après certaines rumeurs, le Loup Noir serait en train de préparer une opération de grande envergure qui aurait lieu ici même à Acropolis, il aurait même fait engager des mercenaires. Je n'ai malheureusement pas plus d'informations.
– Peu importe, rétorqua Kremp, il n'aura pas le loisir de voir ce que ça va donner…
– T'emballe pas, lui lança Sellya, la partie s'annonce serrée.
– Et Vadra dans tout ça ? demanda Kremp.
– Ne t'inquiète pas pour lui, il sait ce qu'il fait, répondit Klénia.
– Tiens, tu lui remettras ça la prochaine fois que tu le vois, fit Kremp en lui tendant le katana protonique.

Affrontements & Combats

Une Époque Mouvementée

Les combats et plus particulièrement les combats au sol sont monnaie courante dans la vie trépidante d'un aventurier sillonnant les galaxies jumelles. Rapides, mouvementés, meurtriers, ils imposent à ceux qui y sont impliqués de posséder des aptitudes supérieures à la moyenne dans les domaines spécifiques aux combats. Un soupçon de réussite peut également s'avérer nécessaire lorsque l'issue de l'affrontement est incertaine. Mais l'adresse et la réussite, si elles sont bien souvent indispensables, ne sauraient être suffisantes. En effet, seuls ceux ayant réussi à échafauder d'ingénieuses stratégies ou à improviser des tactiques bien pensées peuvent prétendre avoir une chance de s'en sortir régulièrement vivants.

Initiative

Dans le but de déterminer l'ordre d'Action, il est nécessaire d'effectuer un jet d'Initiative pour chacun des protagonistes. Ce jet fait intervenir la compétence Rapidité.
Un jet d'Initiative s'effectue comme suit :

Jet d'Initiative = Rapidité (RA) + BDR

BDR : Bonus de Rapidité. Il est donné par le tableau d'état d'alerte (Tableau T11) auquel peuvent éventuellement s'ajouter d'autres BDR dépendant de différents équipements.

Le personnage ayant obtenu le plus grand score est le premier dans l'ordre d'action, le personnage ayant obtenu le deuxième score est deuxième et ainsi de suite. En cas d'égalité, il est nécessaire d'effectuer un deuxième jet pour les protagonistes concernés, cependant le résultat du premier jet compte vis à vis des autres personnages.

Exemple : Si il y a deux 3ème ex æquo, le second lancer déterminera lequel est 3ème et lequel est 4ème et en aucun cas l'auteur du meilleur lancer, s'il réussit un meilleur jet que le deuxième, ne passera 2ème.

Actions

Une fois l'ordre d'action déterminé, c'est le début du 1er Tour de Combat. Le 1er Tour de Combat, et chacun des Tours suivants, sera fini lorsque chacun des personnages aura accompli ce qu'il souhaitait faire lors de ce Tour, on passe alors au Tour de Combat suivant. Un Tour de Combat ne durant qu'environ deux secondes, il impose l'Unité d'Action aux différents protagonistes : chaque personnage ne peut réaliser qu'une unique action principale.
Une action principale est une action importante mobilisant toute l'attention d'un personnage. Il s'agit par exemple du tir, du corps à corps,… La plupart des actions de combat sont des actions principales durant un Tour de Combat. Une action complémentaire est une action qu'un personnage peut effectuer en complément d'une action principale ou d'autres actions complémentaires, il s'agit par exemple des déplacements courants, des actions de communication,… Ce type d'actions se combine donc avec une action principale et peut s'étendre sur plusieurs Tours de Combat. Une action de réaction est une action particulière qu'un personnage effectue en réaction à une action d'un autre personnage et qu'il peut effectuer même si ce n'est pas à son tour d'agir. C'est par exemple le cas de l'esquive, de l'initiative,… Une action de réaction est considérée comme instantanée et peut donc s'effectuer en complément des autres actions entreprises par un personnage.
En suivant l'ordre d'action, chacun des PJ et des PNJ annoncera son action principale et éventuellement son action complémentaire avant de la réaliser. En ce qui concerne l'Esquive, celle-ci sera utilisée lorsque le personnage sera visé par un tir ennemi ou un jet d'explosif même si ce n'est pas à son tour d'agir.
Les principales actions d'un combat au sol (les actions les plus courantes) sont décrites par la suite : tirer, lancer un explosif, combattre au corps à corps, utiliser des pouvoirs psy, esquiver, se déplacer.

Révélations…

Emergeant du tunnel sous vide, le MétroGlisseur venait d'arriver en station. Alors qu'il décélérait brutalement, le fauteuil Anti-G, dans lequel était assis Kremp, pivota lentement pour s'orienter vers la porte latérale. L'écran intégré à l'accoudoir se replia automatiquement dans celui-ci. Une fois arrêté, le MétroGlisseur s'éleva de quelques centimètres afin d'établir une étanchéité parfaite avec le demi-tube en verre faisant office de support pour les portes palières. Celles-ci s'ouvrirent alors en parfaite coordination avec les gigantesques portes vitrées du Glisseur, les premières glissant vers la partie supérieure du demi-tube alors que celles des éléments de la rame glissaient en dessous de celle-ci. Kremp s'extirpa du confortable fauteuil, sortit sur le quai et prit l'ascenseur le plus proche pour rejoindre la Zone de Convergence de Telniann, un quartier animé du district Sud d'Acropolis. Arrivé au niveau de la Dalle, le HornsGoth se fraya un chemin parmi la foule et se dirigea vers une zone un peu plus calme. Quelques dizaines de mètres plus loin, il s'arrêta et regarda autour de lui.
« Il doit être à la bourre comme d'habitude. » songea-t-il.
– Hey, mon frère ! fit une voix dans son dos.
Kremp se retourna, interloqué, croyant vaguement reconnaître une intonation qui ne lui était pas totalement étrangère. Il se retrouva nez à nez avec un Anoréen vêtu d'une combinaison particulièrement ample dont les couleurs bigarrées n'étaient pas du meilleur goût.
– Jay ?
– Et ouais c'est moi ! Mon ancienne tête semblait ne pas convenir à certaines personnes qui ont la fâcheuse tendance à avoir la rancune tenace.
– Je ne reconnais même plus ta voix !
– Tant qu'à faire, j'ai pris le forfait complet. Ça m'a coûté un max mais j'en ai eu pour mon argent.
– A part ça, qu'est-ce que tu deviens ?
– Pas riche en tout cas !
– Arrête tu vas me faire pleurer !
– Tiens voilà ton émetteur miniaturisé, fit-il en lui tendant un tout petit boîtier blanc. Fais attention, c'est un véritable petit bijou technologique. Alors évite de trop le tripoter avec tes gros doigts maladroits, si tu vois ce que je veux dire.
– Je comprends mieux pourquoi t'as pas que des amis, fit Kremp en mettant le boîtier dans sa poche.
– Hey, oublie pas mon fric !
– Tiens, dit-il en lui tendant une carte de paiement. Tu peux vérifier, y a le compte.

Affrontements & Combats…

Tir

Après avoir annoncé qu'il va tirer et précisé quelle cible (personnage, objet, véhicule…) son personnage vise, le joueur va procéder à un jet d'Armes de Poing (AP) ou d'Armes Lourdes (ALP, ALT, AL) selon le type d'arme utilisée voire d'Armes Blanches (AB) s'il s'agit d'une arme blanche de jet ou d'une arme blanche de trait. Ce jet va servir à déterminer avec quelle précision le personnage tire sur la cible qu'il a choisi de viser.
Le jet se déroule comme suit :

Jet de Tir = Compétence d'Arme (AP/AL/AB) + BDC + BDP + BDT

BDC : Bonus de Combat. Généralement le BDC de l'Arme auquel peuvent éventuellement s'ajouter d'autres BDC dépendant de différents équipements.
BDP : Bonus de Portée. Il est donné par le Tableau T2.
BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le Tableau T3. Il vaut 0 pour un personnage.

Dans le cas où le personnage qui tire, vise un autre personnage, le jet d'Arme doit être supérieur au jet d'Esquive de l'adversaire visé pour le toucher. Dans le cas contraire l'adversaire a esquivé. En cas d'égalité, il y a demi-Esquive, pour plus d'informations cf. Esquiver.
Dans le cas où le personnage vise une cible fixe ou immobile (un objet, un bâtiment, un personnage qui n'esquive pas), il n'y a alors pas de jet d'Esquive, le jet d'Arme doit être supérieur ou égal à 5 (Très Facile) pour être réussi.

Unité d'Action : Sauf exception, il n'est possible de tirer qu'une seule fois par Tour avec une arme si elle n'est pas automatique.

Viser : Il est possible de viser une cible (il faut être en mesure de la viser) pendant un Tour de Combat afin d'obtenir un bonus pour la toucher au Tour suivant. Ce Bonus de Combat est égal à la Mantisse (c'est à dire au nombre de dés) de la compétence Volonté (VO) du personnage.

Feu Nourri : Si un personnage tire sur la même cible (personnages, véhicules, bâtiments, objets…) pendant plusieurs Tours de Combat successifs, il obtient 1 point de Bonus de Combat (BDC) supplémentaire pour le 2ème tir, 2 points de Bonus supplémentaires pour le 3ème tir, et ainsi de suite avec pour limite le nombre de D (la Mantisse) de sa compétence Volonté (VO).

Corps à Corps

Il faut être à Bout Portant/Corps à Corps (BP/CC) pour engager un combat au corps à corps mettant en jeu soit le combat à mains nues (CC, AM), soit le combat à l'arme blanche (AB) ou à l'arme de corps à corps (CC). Après avoir annoncé que son personnage engage un combat au corps à corps du type qu'il souhaite (AB, CC, AM), à moins qu'il ne soit déjà engagé au corps à corps, le joueur va procéder à un jet d'Armes Blanches (AB), d'armes de Corps à Corps (CC), ou de combat au Corps à Corps / Arts Martiaux (CC/AM). Ce jet se fera en opposition avec un jet semblable de l'adversaire, il servira à déterminer lequel des deux a pris l'avantage sur l'autre dans ce corps à corps.

Dans le cas de l'utilisation d'une arme (AB ou CC) le jet s'effectue comme suit :

Jet de Corps à Corps = Compétence d'Arme (AB/CC) + BDC + BDT

BDC : Bonus de Combat. Généralement le BDC de l'Arme utilisée auquel peuvent éventuellement s'ajouter d'autres BDC dépendant de différents équipements.
BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le Tableau T3. Il vaut 0 pour un personnage.

Dans le cas du combat à mains nues :

Jet de Combat à Mains Nues = Compétence de Corps à Corps (CC/AM) + BDC + BDT

BDC : Bonus de Combat. Généralement le BDC de la Technique de Corps à Corps utilisée (donné par les Tableaux T10) auquel peuvent éventuellement s'ajouter d'autres BDC dépendant de différents équipements.
BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le Tableau T3. Il vaut 0 pour un personnage.

Pour toucher, il faut que son propre jet soit supérieur à celui de son adversaire. Dans le cas contraire, c'est lui qui a réussi à toucher. En cas d'égalité, chacun a esquivé les coups de l'autre. Il est à noter qu'il est possible, au corps à corps, qu'un des adversaires utilise une Arme Blanche ou de Corps à Corps alors que l'autre utilise des techniques de combat à mains nues.

Révélations…

La gigantesque baie vitrée de leur appartement inondait désormais la pièce principale de lumière. Klénia, d'une pression sur son ComTerm, accentua la photosensibilité des surfaces vitrées afin de disposer d'une luminosité modérée. Sellya qui venait de finir un encas énergétique vint la rejoindre. S'asseyant à coté de l'Anoréenne, elle prit la parole.
– J'aimerais te poser une question.
– Bien sûr, vas-y.
– Tu sais bien que je ne travaille qu'avec des gens en qui j'ai une totale confiance, ce qui suppose que je connaisse un maximum de choses sur eux. Et je n'ai jamais réussi à savoir ce qu'il faisait avant de rejoindre la Guilde.
– Moi non plus, c'est comme s'il n'avait pas de passé.
Sellya lui lança un regard suspicieux. Klénia, sur la défensive, se sentit obligée de se justifier.
– J'ai fait analyser la fléchette qui était enfoncée dans mon cou ainsi que deux autres que j'ai récupéré près des débris de l'armure qui devait disposer d'un lanceur intégré. Elles étaient enduites d'une sorte de Curare mélangeant différentes drogues et des poisons mortels tels que le HP-4 et le Trexion. Jamais je n'aurais dû m'en sortir sans l'aide d'un ou plusieurs antidotes appropriés. Et pourtant.
– Comment est-ce possible ?
– Je n'ai rien compris sur le moment lorsque l'autre a fait allusion à des pouvoirs Psy mais après coup tout est devenu limpide. C'était en effet le seul moyen possible dans ces circonstances et c'est certainement en les utilisant qu'il a réussi à le blesser alors qu'il était lui même gravement touché.
– C'est un Psy ? Pourquoi nous l'aurait-on caché ?
– Je ne sais pas.
L'image de Kremp s'afficha alors sur l'écran mural en même temps que des signaux lumineux de différentes couleurs. Klénia accepta la communication.
– J'ai récupéré l'émetteur, fit-il, je me dirige vers le quartier Vrisbann, j'en ai pour une demi-heure en prenant les Express.
– Je te rejoins là-bas avec tout le nécessaire, répondit Sellya.

Affrontements & Combats…

Corps à Corps…

Si un des protagonistes est touché, les Dommages qu'il subit sont donnés, selon le cas, par le Code de Dommages de l'arme ou par les Tableaux T10 dans le cas de techniques de combat à mains nues.

Unité d'Action : Une fois qu'un combat au corps à corps est engagé, que ce soit par vous ou par un de vos adversaires, il constitue votre action principale et vous ne pouvez en accomplir d'autre. Si vous avez déjà accompli une action principale au cours d'un Tour de Combat et qu'un personnage vous attaque au corps à corps vous devrez impérativement utiliser votre compétence Agilité (A) pour faire le jet en opposition avec le jet de corps à corps de votre adversaire. Si votre jet est supérieur cela signifiera que vous avez esquivé l'attaque, s'il est inférieur votre adversaire vous aura touché, en cas d'égalité il y a Demi-Esquive (cf. Esquiver). Dans ce cas particulier, il faut ajouter le Bonus de Portée (qui vaut obligatoirement +5) au jet de corps à corps de l'attaquant.

Esquive

L'Esquive est une action de réaction et ne compte pas comme une action principale. Un personnage ne peut réaliser un mouvement d'esquive que s'il est conscient qu'il est attaqué. L'Esquive consiste globalement à anticiper les attaques adverses et à se rendre plus difficile à atteindre en effectuant de rapides mouvements imprévisibles.
Dans le cas où un personnage est attaqué, il peut tenter d'esquiver l'attaque. Il utilise alors sa compétence Agilité (AG) et le joueur réalise un jet en opposition avec le jet d'attaque de son assaillant. S'il le réussit, il aura esquivé et ne subira aucun dommage, dans le cas contraire il se verra infliger les dommages de l'attaque qui le visait.
Le jet d'Esquive s'effectue ainsi :

Jet d'Esquive = Agilité (AG)

Si ce jet est strictement supérieur au jet d'attaque l'esquive est réussi, s'il est strictement inférieur il est raté. Dans le cas d'une égalité des 2 jets, il y a Demi-Esquive sauf dans le cas d'un jet d'explosif. Dans ce cas, le personnage subit l'intégralité des dommages de la zone primaire.
La Demi-Esquive permet de diviser par 2 le jet de Dommages de l'assaillant, de plus elle interdit la possibilité de provoquer des Dommages Spéciaux même s'il y a un ou plusieurs 6 dans le jet de dommages.

Unité d'Action : Le jet d'Esquive ne s'effectue qu'une fois par Tour de Combat (sauf exception) et sert à déterminer pour chacune des attaques portées si elles ont fait mouche ou non.

Déplacement

Le déplacement est une action complémentaire optionnelle qui s'ajoute à l'action principale du personnage et aux éventuelles actions de réactions. En plus de Tirer, de lancer un Explosif, d'utiliser des objets ou ses Pouvoirs Psy,… un personnage peut se déplacer sur le champ de bataille.
Sur un terrain solide les déplacements possibles sont : marcher, courir, sprinter, ramper, faire une roulade, escalader/grimper, monter/descendre une échelle… Dans un milieu liquide : nager en surface, nager sous l'eau…Dans un milieu gazeux : « nager » dans le gaz…
Avec l'aide d'équipements tels qu'un propulseur dorsal : voler…
Le Déplacement d'un personnage dépend du Type de Mouvements de celui-ci. La plupart des personnages possèdent des mouvements de Type 1 quand ils sont en pleine possession de leurs moyens. Lorsqu'un personnage est blessé, il se déplace plus difficilement, c'est pourquoi il possède alors des mouvements de Type 2 qui sont plus limités que les mouvements de Type 1. Les déplacements maximaux par Tour de Combat sont donnés par les TABLEAUX T4 (T41, T42 et T43).
Les déplacements peuvent entraîner des malus concernant les actions principales (cf. Tableau T9). Ainsi courir, ramper ou faire une roulade donnent un malus de -1D pour Tirer, Lancer des Explosifs, utiliser des Pouvoirs Psy pour une attaque physique… Si un personnage sprinte, il voit ces mêmes jets divisés par 2.
Ils peuvent également donner des bonus pour certaines actions. Faire une roulade donne un bonus de +1D pour l'Esquive. Être couché ou ramper permet d'être plus difficile à toucher.
Il est facile de convertir les déplacements en mètres en une vitesse (et inversement), soit en divisant par 2, on obtient alors la vitesse exacte en m/s, soit en multipliant par 2, on obtient alors une bonne approximation de la vitesse en km/h.

Révélations…

Nel venait d'arriver dans le quartier Telniann. Elle prit une longue passerelle assez étroite qui descendait en pente douce vers la Zone de Convergence dont le sol en grande partie transparent permettait d'apercevoir les allers-retours incessants des MétroGlisseurs souterrains. Sur sa gauche, un VertiGlisseur chargé de passagers s'apprêtait à s'élever dans les airs le long de la vertigineuse tour surplombant le quartier. Ce dernier était construit suivant une architecture assez particulière, de monumentales arches métalliques supportant les niveaux intermédiaires qui se situaient à 500 mètres au-dessus de la Dalle inférieure, elle-même située à une bonne centaine de mètres au-dessus du niveau de la mer. L'agencement de l'ensemble avait été pensé de manière à ce que la clarté des zones basses soit satisfaisante malgré la densité de construction les surplombant. La jeune humaine s'approcha d'un Anoréen revêtu d'une grande combinaison aux couleurs criardes, allongé sur un banc public. Il semblait dormir profondément, la tête posée sur un grand sac solidement attaché à un de ses poignets.
– Hé Jay, réveille toi !
– Hey, salut ma chérie, toujours aussi belle à ce que je vois ! s'exclama-t-il en se retournant.
– T'as eu ma commande ? lui demanda-t-elle alors qu'il se levait.
– La voilà, lui dit-il en lui tendant un colis assez imposant qu'il venait de sortir de son sac, tu vas voir c'est léger comme une plume et ça file comme l'éclair.
– T'as intérêt vu ce que ça m'a coûté !
– J'ai des infos pour toi tu sais.
– Ça m'intéresse pas, j'ai pas besoin de tes infos hors de prix.
– J'ai vu Kremp…
– Hein, mais qu'est-ce qu'il fait ici ?
– Tu veux la suite, envoie la monnaie !
Elle sortit aussitôt une carte de paiement et la brancha sur celle que lui tendait ostensiblement l'Anoréen. Elle pressa le bouton de validation pour confirmer qu'elle acceptait le montant que lui demandait Jay.
– Il fait partie de la Guilde de KeyVass maintenant.
– Ah bon et qu'est-ce qu'ils font ceux-là ? demanda-t-elle en appuyant à nouveau sur le bouton.
– Je sais pas trop mais il m'a pris un émetteur miniaturisé.
– Pour quoi faire ?
– J'en sais rien mais ça avait l'air pressé. C'est à peu près tout ce que je sais.
– Tu m'as ruinée mais ça valait le coup, fit-elle songeuse.
– Hey, on m'appelle pas JayJay la fouine pour rien, ma chère !

À suivre…

Foire aux Questions

Origines & Évolution

Q : Pourquoi avoir créé *Twin Galaxies* alors qu'il y a déjà beaucoup de jeux de rôle disponibles, qu'il s'agisse de JDR commerciaux ou amateurs, notamment dans des genres assez classiques comme la Science-Fiction et le Space Opera ?

R : Tout d'abord pour le plaisir de la création. Créer un univers aussi complexe et riche que celui des galaxies jumelles ainsi qu'un système de jeu qui soit adapté à cet univers et qui en plus d'être facile à appréhender et à utiliser se devait de ne pas être trop simpliste n'est pas chose aisée. Mais commencer à y parvenir et obtenir un début de résultat est particulièrement gratifiant.
Par ailleurs, l'univers de *Twin Galaxies* se veut libre de contraintes et apte à proposer de nombreuses possibilités de jeu car il ne s'enferme dans aucun manichéisme ou chronologie prédéfinie. Les personnages que l'on peut y interpréter peuvent tout à fait y tenir des rôles de première importance sans se soucier de la cohérence de leurs actes vis à vis d'une éventuelle trame globale. Par l'intermédiaire de leurs personnages, les joueurs peuvent ainsi pleinement s'exprimer sans se sentir entravés par un quelconque carcan.
Notre ambition avec *TG* est également de créer un univers de science-fiction qui ne soit pas totalement sombre et glacé et qui conserve une dimension « humaine » bien présente. La coloration principale de cet univers SF est donc le Space Opera. Mais si *TG* favorise l'héroïsme, il sait rester vraisemblable en proposant des technologies plausibles et en essayant de conserver une certaine cohérence d'ensemble.

Q : Combien de personnes participent ou ont participé à la création de ce Jeu de Rôle ?

R : C'est assez variable comme c'est souvent le cas dans le cadre de créations amateurs. Si le nombre a fluctué à travers le temps, il y a toujours eu un ou deux passionnés qui ont entretenu la flamme depuis 1992. En 2002, une nouvelle étape a été franchie en proposant *TG* en libre téléchargement à la communauté rôliste de la toile. Cette démarche a principalement pour but de partager ce JDR avec le plus grand nombre mais également de le faire évoluer en tenant compte de vos éventuels remarques, critiques et commentaires.

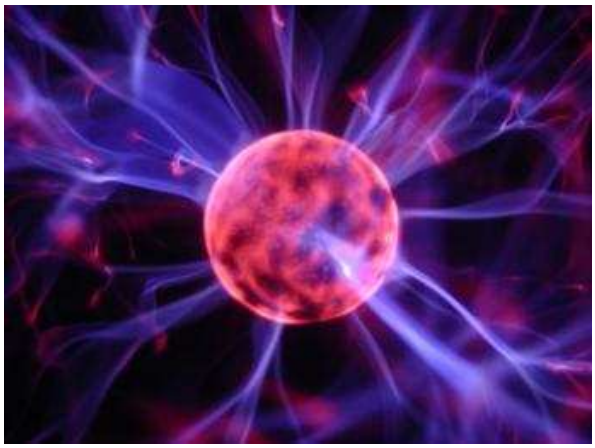
Développement & Contributions

Q : De nouvelles Versions sont régulièrement publiées. Est-il nécessaire de disposer de la toute dernière Version afin de pouvoir jouer ?

R : Non, bien sûr. Chaque Version publiée, même s'il ne s'agit que de versions de développement, a d'ores et déjà bénéficié de nombreux ajouts et modifications suite aux différents tests menés et aux améliorations générales qui sont régulièrement apportées et est, par conséquent, tout à fait jouable en l'état. Il n'est en réalité aucunement nécessaire de suivre l'évolution des règles et de l'univers version par version. Une version téléchargée ou imprimée il y a quelque temps est ainsi tout à fait valable et peut être utilisée sans problème.
Après un certain temps, alors qu'il y a eu pas mal d'évolutions, il peut s'avérer intéressant de télécharger la dernière version en date afin de profiter pleinement des plus récentes améliorations.

Q : Est-ce que les différentes évolutions régulièrement apportées risquent de chambouler radicalement le jeu au bout d'un certain temps ?

R : Normalement non car nous nous efforçons de toujours développer le jeu dans le respect d'un certain nombre de données fondamentales sur lesquelles *TG* est basé depuis ses tous débuts. Il s'agit notamment (pour n'en citer que quelques unes), en ce qui concerne l'univers de jeu, de proposer un monde multipolaire structuré par une problématique centrale forte, articulée autour de conflits idéologiques majeurs et, en ce qui concerne le système de jeu, de fournir un ensemble relativement simple, facile à prendre en main tout en étant complet.
Dans cette optique, nous avons toujours opté pour des évolutions en douceur afin d'enrichir l'ensemble sans perdre l'esprit d'origine. Bien évidemment, il est inévitable que divers ajustements soient apportés tout au long du développement afin de corriger certains défauts et d'une manière générale dans le but d'améliorer ce JDR. Il est à noter que plus le développement avance, plus ces changements sont mineurs.
Par ailleurs, le type de diffusion choisi (format numérique via un site Internet) permet, contrairement à d'autres, d'apporter régulièrement des modifications afin, notamment de remédier aux faiblesses du jeu. Il serait dommage de ne pas en profiter alors n'hésitez pas à nous signaler tout bug rencontré et d'une manière générale à nous faire part de vos impressions et de votre ressenti concernant *TG*.



© INGEN

Scénarios & Campagnes

Vivez de trépidantes aventures dans des myriades de systèmes !

Opération Seirens

Les PJ sont chargés par leur Clan de se rendre sur Seirens dans le système Sortesken afin de vérifier l'existence et le cas échéant de localiser une base avancée qui aurait pour but de devenir la tête de pont d'un Clan adverse.

Astéroïde K138

Peu sont ceux qui connaissent le chemin à suivre pour se rendre à l'Astéroïde K138. Et pourtant nombreux sont ceux qui s'approvisionnent en matériels de toutes sortes à bas prix grâce à cette plate-forme tournante qu'est le K138.

© NASA

Le Simulateur

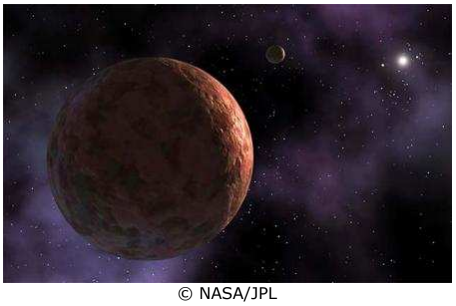
On peut le dire clairement, les PJ ont merdé lors de leur dernière mission et leurs supérieurs n'ont pas vraiment apprécié. Ils ont cependant décidé de leur donner une chance de se racheter en participant à une séance d'entraînement dans le simulateur qui va également leur permettre de les tester.

La Pyramide de Cristal

Nos héros sont en train de prendre du bon temps à Atlantis 4 sur Star Dust II. Une bonne surprise les attend mais elle sera vite suivie par une autre surprise, moins bonne celle là. Réussiront-ils à surmonter les épreuves de la Pyramide de Cristal ?

Imbroglio sur Némidia

Ce scénario, qui a pour thème l'espionnage, va emmener les PJ sur une planète assez méconnue afin d'y retrouver un scientifique qui ne donne plus signe de vie depuis un certain temps. Ils ne seront cependant pas les seuls à être sur sa piste.



© NASA/JPL

Les Cobayes

Horreur et angoisse sont au rendez-vous dans ce scénario qui propose aux PJ de partir effectuer le sauvetage de l'équipage d'une station orbitale spécialisée dans l'extraction de gaz.

La Guilde de l'Oubli

Les Personnages sont engagés par une mystérieuse organisation qui leur promet beaucoup d'argent s'ils réussissent à mettre la main sur une carte mémorielle contenant des infos de première importance.

Un Train d'Enfer

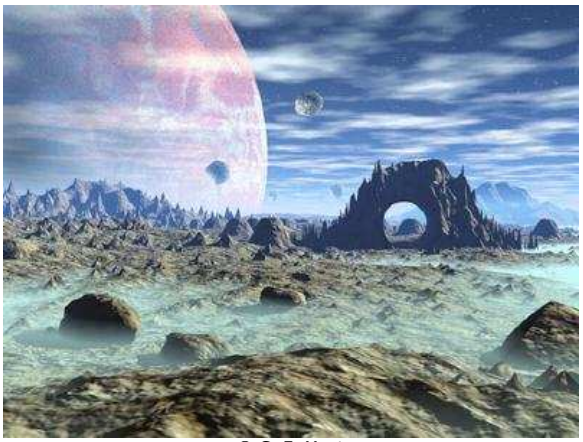
Tout va trop vite pour les Personnages, membres d'une des brigades spéciales de Walito IV, qui sont à la poursuite d'un dangereux Psy déviant. Après ce qu'ils pensaient être un aller simple pour l'enfer, ils auront droit à un retour compliqué.

Desseins Machiavéliques

Les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être au cours de cette mission diplomatique de la plus haute importance pour les Personnages des joueurs.

Le Pacte de Cendres

Une campagne en sept épisodes qui propose aux joueurs de parcourir les différents systèmes d'une petite coalition en proie à de graves difficultés politiques et éventuellement de prendre parti en faveur de l'un des camps impliqués.



© G. E. Mont

Vivez des aventures hors-normes à travers des myriades de mondes au milieu des luttes incessantes que se livrent les quatre Clans qui ambitionnent de dominer leurs rivaux. Parcourez des mégalopoles surpeuplées, traversez des paysages de toute beauté, retrouvez des vestiges sacrés, inspectez des stations orbitales abandonnées… Découvrez les galaxies jumelles, les milliards de systèmes qui les composent, les sept espèces intelligentes qui les peuplent et les différentes factions qui essayent d'élargir leurs sphères d'influence par tous les moyens…

Incarnez un personnage qui se retrouvera au centre des intrigues les plus palpitantes et des aventures les plus trépidantes, au sein d'une équipe d'intrépides aventuriers tous prêts à s'entraider. Apprenez à maîtriser différentes techniques pour vous sortir des situations les plus désespérées, faites appel à votre intelligence pour résoudre les dilemmes les plus inextricables, comptez sur votre réussite pour parvenir à surmonter les épreuves les plus périlleuses.

Accomplissez des prodiges, terrassez les plus redoutables adversaires, triomphez des plus incroyables péripéties mais faites le avec style, faites le dans le monde de *Twin Galaxies* ! L'avenir des galaxies jumelles se trouve peut-être entre vos mains…

TG Concept
Tout l'esprit de *TG* en seulement 40 pages.