Univers

Description Générale

Au début du 21éme siècle, les Terriens n'avaient que peu exploré l'espace. Ils n'avaient envoyés que quelques hommes sur La Lune, des robots d'exploration sur Mars et des satellites d'observation jusqu'à Pluton (avec un faible retour d'information). Il existait également de nombreuses navettes autonomes porteuses du message universel terrien. Les humains avaient quand même développés la vie dans l'espace à bord de stations à orbite géostationnaire : ***Mir*** (Paix en russe) et l'***I.S.S.*** (Station Spatiale Internationale).
C'est à bord de l'I.S.S. que fut développé le convecteur spatial. Cette technologie terrienne permettait de propulser un vaisseau entre deux bornes du convecteur en un temps record. Une version améliorée permettait la propulsion indépendante des vaisseaux. La seule difficulté étant de construire les bornes à proximité des destinations. En moins d'un siècle il existait des bornes à proximité de toutes les planètes du Système Solaire.
Un siècle plus tard, les Terriens atteignaient la Constellation du Centaure. La seule rencontre effectuée fût avec les Centauriens, des êtres à la peau bleue et doués d'intelligence. Ils n'avaient qu'environ 300 ans de retard sur la civilisation terrienne (ère des découvertes scientifiques majeures – 19éme siècle terrien). Le rapprochement entre ces deux espèces fût si difficile que la conquête spatiale entreprise par les Terriens fût stoppée net. *Etoiles Lointaines* prend place environ 180 ans après le premier contact… La conquête spatiale reprend dans un contexte étrange !
*Nous sommes en **2343**, les PJ devront faire face à la mainmise des Dankorans sur la galaxie de la Voie Lactée, avec notamment les planètes repeuplées avec des Solariens ou des Centauriens depuis de nombreux siècles. Certaines planètes sont des prisons où les Dankorans se servent à volonté pour leurs expériences, mais d'autres se sont libérées et ont développées de nouvelles civilisations et technologies. Mais surtout il s'agira de libérer les berceaux Solarien et Centaurien de leur présence malveillante.*

Histoire

An 2000, développement du convecteur spatial. Derniers tours de manège pour la station Mir. En parallèle, l'I.S.S., récemment mis en orbite géostationnaire autour de la Terre, voit ses ingénieurs travailler sur un projet secret. C'est en ***2011*** que ces derniers parviennent à la maîtrise d'un phénomène de distorsion spatiale, nécessitant l'usage de deux convecteurs d'énergie capable de projeter en un instant de l'un à l'autre toutes sortes de corps. Cette technologie intéressa rapidement quelques milliardaires et entreprises. Ils créèrent la désormais puissante Guilde Spatiale dans le but de développer les convecteurs, construire les vaisseaux capables d'utiliser les convecteurs, et planifier la colonisation du Système Solaire. Bénéficiant de gros moyens, la Guilde pouvait dès ***2023*** ouvrir des voies de circulation à destination de chaque corps habitable du Système Solaire. Même les plus gros corps de la ceinture d'astéroïdes entre Mars et Jupiter étaient équipés de bornes de convecteur spatial. Ces bornes de la taille des vaisseaux de la Guilde leur offrirent un monopole immédiat sur les voyages spatiaux et un contrôle total sur la colonisation. Tous les organismes civils en charge de l'espace (notamment les agences européennes, américaines, russes et chinoises) se tournèrent vers l'étude de cités autonomes afin de coloniser au plus vite les astres solariens. Ces programmes finirent par épuiser les budgets des différentes nations engagées à cause des résultats se révélant finalement trop lents pour offrir un retour d'investissement notable sur les budgets.

An 2066. Les Terriens ont colonisé toutes les planètes telluriques du Système Solaire. Propulsés par la Guilde Spatiale et installés par le Consortium qui octroya des fonds considérables dans le développement de cités autonomes à la place des organisations spatiales civiles disparues depuis 37 ans. La Guilde Spatiale est en plein essor et maintient un monopole agressif sur les voyages spatiaux. Le Consortium s'enrichit jour après jour avec le commerce de matières premières nouvelles et grâce à la location des cités autonomes aux colons ! La Guilde Militaire en formation commence déjà à fournir d'excellents miliciens aux autres factions et gouvernements persistants. Le Murmure des Ombres reste discret mais continue sa croissance. Selon les rumeurs, la guilde mafieuse chercherait à devenir propriétaire de la ceinture d'astéroïde. Contrés par le Consortium et la guilde Spatiale, le Murmure des Ombres chercherait à transformer cette région en nid de violence afin de la récupérer après toute perte de contrôle. La Lumière Astrale fait son apparition. Les adeptes sont de plus en plus nombreux, et réclament des lieux de cultes dans toutes les cités autonomes spatiales. La croissance de la Lumière Astrale est d'autant plus forte que les autres religions entrées en conflit général en ***2054*** ont perdus nombre de leurs meneurs et repoussé nombre de croyants par un tel déchaînement de violence !

An 2110. Depuis ***2095***, date depuis laquelle le Murmure des Ombres contrôle la majeure partie de la Ceinture d'Astéroïdes, les Solariens en quête d'expansion n'ont plus qu'une solution : sortir du Système Solarien vers la constellation la plus proche : Le Centaure. De nombreuses recherches sont réalisées pour faciliter le voyage et envisager l'ouverture immédiate d'un convecteur interstellaire. Environ 75 ans après l'apparition des premiers **psis**, la troisième génération parvient à faire accepter les pouvoirs psis et paranormaux sur Terre, notamment par l'intégration de certains d'entre eux au sein des guildes à des postes divers et importants. L'acceptation est totale quelques années plus tard à l'occasion de l'ouverture des premières écoles qui encadrent l'évolution des possesseurs de pouvoirs psis.

2138. Départ pour Alpha du Centaure.
Voir le Récit de l'Expédition : Alpha du Centaure

An 2150. Rencontre avec la première espèce extra-terrestre : les Centauriens. Echange diplomatique. Installation d'une borne du Grand Convecteur à proximité de Filmur. Les Centauriens ont approximativement 300 ans de retard technologique. Dans le Système Solaire, les Solariens ont déjà développé quelques écoles **technomagiques** (électrique, magnétique. Biotech et calorifique émergentes).

2156. Après 6 années de travaux, le Grand Convecteur fût ouvert depuis Filmur. La borne terrienne n'attendait que l'appel de la borne du corps expéditionnaire qui disposait du matériel nécessaire pour construire la seconde borne dans le Système Centaurien. Les Solariens rentrèrent accompagnés par un représentant du Peuple Centaurien : l'ambassadeur Menkor. Reçu par l'ambassadeur Dokisons de la Guilde Spatiale pour représenter l'humanité, ils donnèrent par la suite leurs noms aux bornes de leur système solaire d'origine. Les premiers accords interstellaires sont écrits. La Lumière Astrale subit une fulgurante expansion du nombre de croyants avec l'apparition des Centauriens dans le jeu universel de la vie. Très rapidement, la Guilde Spatiale met en place les voyages interstellaires réguliers. Les nombreuses factions solariennes planifient déjà la colonisation du Système Centaurien de façon plus ou moins bienveillante.
Incident de la borne terrienne

2160. Le rapprochement entre les deux espèces est difficile. Les Guildes ont mis en place des systèmes d'esclavage masqué et la Lumière Astrale est plus active que jamais. L'exploration spatiale des Solariens est stoppée net. Les Solariens acquièrent la planète Hasporo en tant qu'avant-poste stellaire, mais certains diront que les Solariens se sont littéralement accaparé la planète ! Les tensions sont grandes et la fin de siècle s'annonce houleuse.
Le mercenariat est en pleine explosion tant la Guilde Militaire est présente et offre ses forces armées aux plus riches. Le Système Centaurien recèle des matières premières nouvelles et encore inexploitées. Le Consortium ne tarde pas à prendre le monopole des extractions et des échanges, et explose ses bénéfices en moins de 3 ans de présence. Malgré des millénaires de présence sur le berceau centaurien, la faible résistance et le manque d'expansion de L'Oeil du Centaure permet au Murmure des Ombres de s'installer doucement, mais surement, sur Filmur. La Lumière Astrale, plus prosélyte que jamais, engage des combattants de la Foi et crée le rang de Moine. Son essor se fait en parallèle de la disparition une à une des religions centauriennes. Une seule religion résiste. Celle-ci, très ressemblante à une religion nordique terrestre, se nomme Nibelung. La lutte prend un nouveau tournant où sorts et armes jouent un rôle autre que d'apparat. La technomagie n'est pas en reste. Les Centauriens créent leur première école, la technomagie holographique. En parallèle, le Conseil de la Technomagie fonde l'école de nano-robotique et surtout l'école suprême : la technomagie des Arcanes. Le pouvoir et le savoir technomagiques deviennent incontournables. Cependant, seuls les technomages intégreront sans réelle difficultés des centauriens dans leurs rangs, bien avant les guildes. Enfin les Centauriens, au contact des Solariens psis et paranormaux prennent conscience de leurs capacités psis et de métamorphes.

2180. La ***Guerre Coloniale Martienne*** fait rage depuis un an. Les nombreuses populations des cités martiennes se sont soulevées afin de réclamer l'indépendance des colonies alors régies par la Guilde Spatiale. Celle-ci se retira au bout de deux ans de lutte sur de nombreux terrains. L'indépendance obtenue, les martiens créèrent l'***Union des Colonies Martiennes (UCM)***. Reprenant des échanges commerciaux et signant des accords, la Guilde Spatiale revint environ quinze ans plus tard et rouvrit le convecteur. L'orbite martienne recommença alors à voir des vaisseaux circuler.

2253. Un siècle après la rencontre entre les deux espèces, le Consortium se porte en avant et établi les bases d'un Système Monétaire Universel pour les deux systèmes solaires effaçant les anciens systèmes monétaires planétaires, voire locaux. Seules les activités du MO et de l'OC furent touchées par cette révolution. Nombreuses étaient les activités basées sur les contrefaçons de monnaies. Cela ne dura qu'un temps et une dizaine d'années plus tard, de nouvelles malversations financières voyaient le jour.

Mai 2343. La société interplanétaire humano-centaurienne n'évolue plus ou peu depuis environ 90 ans. *Le retour de la descendante royale Talia Virko sur le trône du Royaume Centaurien sur Filmur est attendu. La dictature va enfin tomber après quatre ans de violence et les conséquences vont probablement chambouler l'ordre stellaire établi.*

Voir Préhistoire stellaire
Voir la Frise chronologique

Les Solariens (approche)

Les Solariens représentent la nouvelle étape de l'humanité. Ils comprennent les terriens et les colons des autres planètes du Système Solaire. En deux siècles, la Terre, berceau de l'humanité, a vu évoluer les sociétés existantes à sa surface. Peu à peu les nations se sont effacées entraînant avec elles toutes les grandes religions et croyances de par le monde. En parallèle émergèrent des guildes (militaire, commerciale, spatiale…) profitant des avantages d'une conquête spatiale. Quelques rares organismes dits gouvernementaux persistent tant bien que mal face aux guildes. Parmi elles, on retrouve entre autres l'antique FBI toujours actif sur le continent des Amériques. Les peuplements se font autour de grandes villes dont les dirigeants ne possèdent qu'un pouvoir régional. Chaque dirigeant est plus ou moins affilié à une guilde, une école de technomagie, ou une des nouvelles religions. La principale religion émergente est la Lumière Astrale, une religion prônant l'amour de Mère Nature à l'échelle du cosmos.
Voir Solariens

Les Centauriens (approche)

Natifs d'une planète du système solaire appelé Alpha du Centaure (Filmur par ses habitants). Humanoïdes aux oreilles pointues, plus élancés que les solariens, ils se distinguent également par leur peau bleue. Cette planète possède deux lunes. La planète est constituée de deux continents, le principal (qui fait de Filmur la "planète verte"), habité par les Centauriens couvre 60% de la surface. Une région océanique décrit une couronne autour d'un territoire représentant 17% de la surface de Filmur. Ce territoire est délaissé par les Centauriens car il abrite un peuple pacifique et beaucoup moins évolué. La guerre n'a jamais existé (ni aucunes armes) dans cette région où l'on sort à peine de la préhistoire et où l'agriculture émerge peu à peu. Ce peuple primitif est composé d'Aroks et vit en Ezano… Les Centauriens ont été la première espèce extra-terrestre découverte suite à la conquête de l'espace par les Solariens. La planète est actuellement dirigée par un dictateur qui doit faire face au RLC (Rassemblement pour la Liberté des Centauriens). Les Centauriens sont toujours à la recherche de la descendante royale, unique prétendante légitime au trône.
Voir Centauriens

Nouvelles technologies

Voir Technologies

Maladies

Voir Maladies

Morales et courants de pensée

Parmi les grands courants de pensée du XXe siècle, rares sont ceux qui ont survécu à l'avènement des guildes et la rencontre avec les Centauriens. Pour autant tout espoir n'est pas perdu pour certains concepts tels que les Droits de l'Homme, la Liberté, l'Egalité, la Laïcité et la Démocratie. Même si les guildes sont extrêmement présentes et imposent leur vision du monde au plus grand nombre, il reste un degré de liberté individuelle. Cependant, la puissance et le prosélytisme de la Lumière Astrale empêchent toute forme de laïcité ou d'égalité. Les Droits de l'Homme ont beaucoup perdu de leur universalité face aux dogmes de la L.A. Certains diront qu'ils existent toujours sous une forme différente et qu'ils incluent même les centauriens et toute autre forme de vie intelligente.
La démocratie, même si elle n'est plus représentée par ce terme, persiste dans certaines régions. Le Royaume de Centaurie par son système de monarchie parlementaire octroie une grande place au peuple. De même, certains pouvoirs locaux, tels que les plus anciennes colonies solariennes, préfèrent travailler avec le peuple que contre lui pour le bien-être de tous.
A l'instar de ces concepts qui ont permis jusqu'au XXe siècle, la progression de nombreux pays, les grands concepts philosophiques évoluèrent au gré des avancées humaines et spatiales. Les grands penseurs retiennent surtout le lancement de la conquête spatiale, la chute des pouvoirs existants et son remplacement par les guildes, l'apparition des pouvoirs psychiques, l'avènement d'une religion unique, l'appropriation des sciences par les élites technomagiques, la découverte d'une espèce extra-terrestre et de leurs capacités de métamorphes.

Préhistoire stellaire

Cette section du wiki a pour objectif de vous présenter le passé de l'univers d'Etoiles Lointaines, de comprendre comment chaque civilisation est parvenu à cette situation.

Longues sont les démonstrations et questions scientifiques sur les peuples extra-terrestres vivants dans l'univers et la faible probabilité d'en croiser [1] (https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89quation_de_Drake|Drake) [2] (https://fr.wikipedia.org/wiki/Paradoxe_de_Fermi|Fermi) .
Pourtant, il existe des espèces extraterrestres bien distinctes. Il s'agit des **Humains** (que nous connaissons bien), des **Centauriens** (nos plus proches voisins), des **Filduriens** (une espèce aujourd'hui considérée comme éteinte), des **Dankorans** (ancienne, expansionniste et détentrice d'un très haut niveau technologique). Et toutes finissent par converger vers le fameux Système Centaurien.

Les Filduriens, les voyageurs interplanétaires

Les Filduriens ont dû quitter Fildur suite catastrophe écologique annoncée, voir Lendzide. Réfugiés pendant un temps sur Mars (période viable avant la Terre), ils ont pû constater l'apparition des prémices de la vie sur Terre.

A DÉVELOPPER

Les Dankorans, les conquérants

A DÉVELOPPER

Les Nibelung, de la réalité de la scission à l'origine des mythes

Scission chez les Dankorans et naissance du mouvement dissident Nibelung

A DÉVELOPPER

Les Solariens, l'appel des étoiles

2000-2300

Voir l'Univers d'Etoiles Lointaines.

Les Centauriens

2300 à aujourd'hui

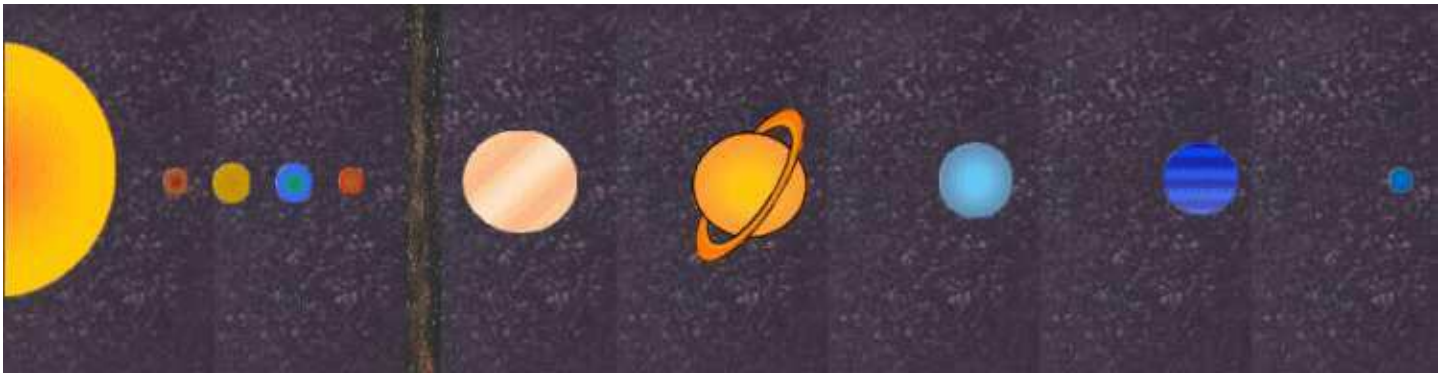
Par la présence des Solariens, les Centauriens ont fini par devenir une espèce spatiale et profiter du voyage entre les étoiles. Le vaste univers s'est révélé à eux il y a un peu moins de 200 ans avec ses bons et mauvais côtés.

Le jeu prend place à cette époque, à partir de l'année 2343, avec un échiquier déjà en branle.

Mondes

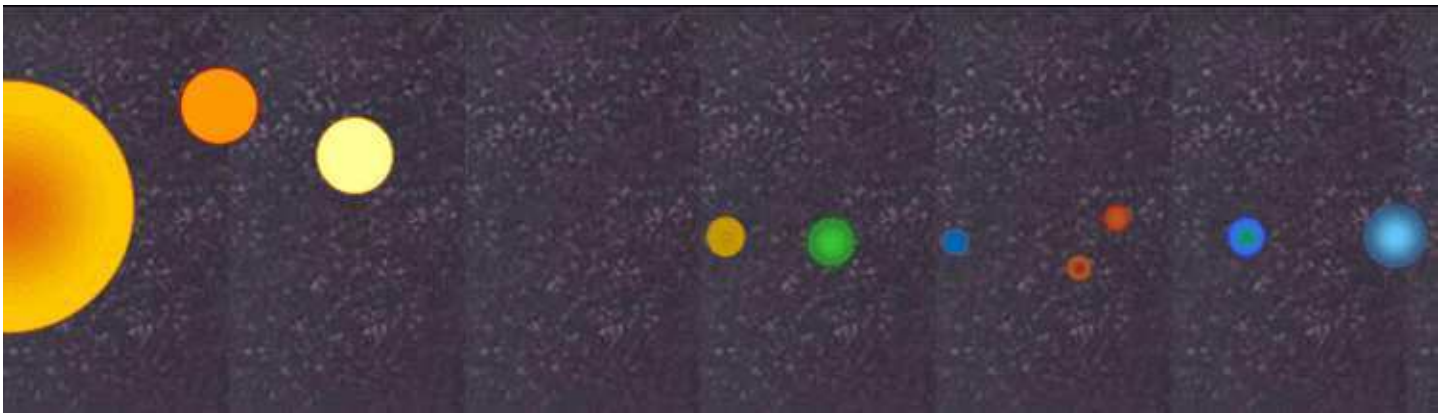
PLANETES ET ETOILES

Le Système Solaire (Solarien)
Berceau de la civilisation humaine
Rayon du SS Solarien : 6 millions de kms



Le Soleil
Mercure
Venus
La Terre & La Lune
Mars & ses deux satellites : Phobos & Deimos
Ceinture d'astéroïdes [Taille : Ø compris entre 1 km et 900 km - Quelques cailloux connus : Cérès Ø900km, Pallas Ø607km, Vesta Ø537km, Hygiea Ø450km, Euphrosyne Ø370km, Interamnia Ø330km, Davida Ø320km]
Jupiter (gazeuse) & ses 4 lunes : Io, Ganymède, Europe & Callisto. & 12 satellites
Saturne (gazeuse) & sa lune Titan. & 17 satellites
Uranus (gazeuse) & 15 satellites (dont Andros, …)
Neptune (gazeuse) & sa lune Triton. & 7 satellites
Pluton et sa lune 'jumelle' Charon

Le Système du Centaure
Berceau de la civilisation centaurienne
Rayon du SS Centaurien : 2.5 millions de kms



3 soleils : Proxima Centauri (le plus grand), Rigil Kentarus et Agena
Tellanda
Filmur & ses deux lunes : Talminoa & Ygharis
Hasporo (Avant-poste spatial concédé par les Centauriens aux Solariens) & sa lune gazeuse Eollia
Trakil & Sviss (planètes jumelles)
Vokial
Utreka (guerre des guildes)

Le Système Polaire
Berceau de la civilisation dankoranne

L'étoile Polaire (soleil)
Polaris / Dankor

Voir également les différentes civilisations de l'univers

- Solariens
- Centauriens
- Dankorans

Solariens

PREMIERE APPROCHE

LA TERRE

Son système politique

Le pouvoir local

Son système juridique et judiciaire

Son histoire

2011 – Emissions solaires exceptionnelles.
La technologie du convecteur spatial vient juste d'aboutir lorsque survient le plus grand phénomène spatial connu. Le Soleil entre dans une période de fortes émissions solaires. A l'apogée de ce phénomène, certaines émissions parvinrent jusqu'à la Terre. De nombreux satellites furent détruits tandis que d'autres, de grande taille, chutèrent occasionnant quelques victimes et quelques dégâts. Le pire fût atteint lorsque la trajectoire de l'une de ces émissions tombât sur un des trous de la couche d'ozone. Ces trous sont remarquables par la forte concentration de méthane et autres gaz polluants. Ce trou permît à l'émission de pénétrer l'atmosphère terrestre par une explosion massive des gaz. L'émission solaire décuplée par le méthane consomma l'oxygène et brûla tout en créant un spectacle unique. Le ciel fût embrasé durant deux jours par un feu exceptionnel dont le foyer se trouvait au-dessus du Pôle Nord. Ce brasier s'étendit sur la majeure partie de l'hémisphère Nord, tandis que les étendues glacées de l'Arctique subirent une fonte rapide et presque totale. Cette fonte provoqua la montée des eaux sur l'ensemble de la planète et généra de nombreuses migrations de population. Durant les mois qui suivirent, les habitants les plus faibles de l'hémisphère Nord durent s'équiper de masques à oxygène afin de pallier à un manque notable du fameux gaz vital à l'être humain.
Lors de cet événement, certains satellites étant totalement dédiés aux communications militaires, un conflit entre grandes puissances fût entamé. Il fût cependant rapidement essoufflé par l'affaiblissement des nations. Cela engendra par la suite une nouvelle génération de satellites beaucoup plus perfectionnés.
Il est à noter que l'ISS ressortît indemne des attaques solaires successives, et ce comme par miracle. Certains estiment qu'il s'agissait d'un signe pour continuer le développement spatial.
Aujourd'hui, les scientifiques considèrent cet accident comme l'élément déclencheur de la glaciation de l'hémisphère nord. Certains ont même posé une nouvelle théorie concernant l'extinction des dinosaures.
Enfin, on se demande toujours ce qui est à l'origine de ce phénomène solaire.

Développer glaciation

21xx – The Big One.
Date ? Le fameux plus grand séisme jamais attendu en Amérique. La péninsule de San Andrea s'est retrouvée détachée du continent pour former l'Archipel d'Ila (Isolated Los Angeles, prononcer "aïlay").

21xx - Ouverture du Grand Convecteur.

Date ? Destruction de la première borne Dokisons : Lune touchée et endommagée. Dérèglement gravitationnel compensé par des générateurs de gravité sur la Lune.

Sa géographie

Occupation des mers

Avant que la conquête spatiale ne commence véritablement, la démographie croissante imposa dans un premier temps la colonisation des mers fermées. Le choix des mers fermées était lié aux faibles marées permettant d'y installer des cités flottantes, des cités sous-marines (uniquement les bas fonds) et des iles solaires pour l'approvisionnement en énergie. Ces cités autonomes furent les prototypes des futures cités spatiales. Certaines d'entre elles sont toujours en activité sur Terre et d'autres planètes solariennes.

Siberia

C'est ainsi que l'on nomme cette contrée gelée de l'hémisphère Nord de la Terre, berceau Solarien. Elle est caractérisée par sa gigantesque cité : Domopolis. Cette cité est un royaume pour le célèbre et non moins redouté Murmure des Ombres. C'est en son cœur que l'on trouve les plus rares objets, mais également de très grands artisans pouvant travailler de l'équipement technomagique comme s'il s'agissait d'équipement courant !

Europia & Nouvelville

Gigantesque mégalopole européenne crée sur les restes de la guerre xxyyxx en Europe en 21xx. Cette guerre détruisit la plupart des grandes villes européennes. Nouvelville fut construite à partir de rien au cœur même de l'ancienne Europe. De nombreux districts, dont certains totalement sous le contrôle de guilde/école. Temples LA dispersés partout.

La Mer d'algues

L'ancienne mer Méditerranée est devenue la poubelle de la mégalopole Nouvelville. Les rejets de déchets et eaux usées se faisaient aux péninsules de l'Italie, Grèce, voire au cœur même de la mer. La mer est devenue tellement polluée qu'une espèce d'algue se nourrissant des déchets s'est développée au point de devenir plus présente que l'eau (env. 72%) et ce jusqu'à l'isthme de Gibraltar. Cette mer d'algues est une vraie soupe de vermicelle verte et bleue, toxique de surcroît.
Renommer Amériques, Afrique, Pacifique (Asie du sud + Océanie)
Palpredo est une province terrienne (plein cœur de l'Europe, entre France et Italie) où l'on retrouve nombre d'écoles de technomagie, et notamment une prestigieuse école des Arcanes. (Fouet de Palpredo)

LES COLONIES SPATIALES

Conquête du Système Solaire.
Période de règne de Solar Corp. Face à elle, la confédération Génovienne (agglomérat/conglomérat de nations perdurant tant bien que mal)
Fédération Jovienne (relatif aux 4 géantes gazeuses)
Atlantide
Visage de Mars

Colonies martiennes : Premières colonies ayant subit un début difficile et ayant entrainé une politique démographique et de gestion des ressources uniques.

Encelade : lune de Saturne, ou plutôt son quatorzième satellite.
C'est la première fois qu'une expédition peut voir de telles choses dans l'espace, en effet, la petite planète de 500 km de diamètre est active, elle est "victime" de cryovolcanisme, qui se caractérise par des geysers d'eau pure, sans sodium, ce qui prouve que cette eau ne vient pas d'un océan. La couche de glace qui protège la couche d'eau est épaisse de 19 km, ce qui rend une mission d'exploration impossible. La mission qui l'a démontré, c'est "Cassini-Huygens", un très grand succès, la petite sonde du même nom nous ramène même des clichés de Titan où l'on peut voir des fleuves asséchés, et même... des blocs de glace, des précipitations d'hydrocarbures, de mercure, des paysages terrestres, sauf un hic : il y fait moins deux cents degrés Celsius.

Titan
Titan est le satellite le plus important du système solaire, d'un diamètre proche de la Terre. Il recèle de grandes quantités d'azote et d'eau, et il est bien plus proche de la Terre que Mars elle-même.
L'échec de la terraformation
Le Consortium a entrepris la terraformation de Titan en 2072, afin de se ménager sa propre planète autonome, à l'image de Mars pour Solar Corp. Cette terraformation a été plus lente que sur Mars et interrompue avant son terme, en raison d'une reconsidération des hypothèses d'ensoleillement. En effet, Titan est un satellite de Saturne, et se retrouve périodiquement dans son ombre : la durée d'ensoleillement est donc bien plus faible que sur la Terre. Les terraformeurs estimaient que l'atmosphère qu'ils créaient possédait une inertie thermique suffisante pour que l'ombre de Saturne ne leur porte pas préjudice. Malheureusement, leurs calculs étaient trop optimistes : dès que Titan

entre dans l'ombre de Saturne, l'atmosphère se refroidit brutalement, créant des conditions hivernales. La composition de l'atmosphère titane, à haut effet de serre, crée des conditions caniculaires dès que l'alternance jour/nuit recommence. La période passée à l'ombre de Saturne est l'hiver ; il règne alors à la surface des températures de l'ordre de -10 à -15°. L'été est la période exposée au Soleil. C'est une période riche en tempêtes, où les températures vont de 35° à 40° le jour, et 20° la nuit. Les périodes transitoires, le printemps et l'automne, ne durent que deux jours. Cette alternance climatique est tolérable pour les êtres humains, qui disposent de systèmes de survie, mais non pour la faune et la flore issue de la Terre. En outre, pour favoriser l'effet de serre et faciliter la croissance de la flore, l'atmosphère est dotée d'une concentration très élevée en gaz carbonique. Les déplacements humains nécessitent un respirateur lorsqu'ils se trouvent à l'air libre ; sans respirateur, un homme standard s'évanouit au bout de quinze minutes et, sans secours, meurt au bout de deux heures. Aucun animal n'a pu survivre hors des enclos sur Titan, à ce jour.
Enrichir la faune et la flore
En effet, une firme dotée de grands moyens, le Laboratoire Xenomys, travaille à modifier le génome de plusieurs espèces animales et végétales afin de les rendre aptes à la vie sur Titan. La pierre angulaire de ces travaux repose sur des cellules primitives autochtones, découvertes dès l'exploration du satellite. Ces cellules, seule forme de vie extraterrestre découverte à ce jour sur le corps astral, sont adaptées à l'ensoleillement particulier de Titan. Les paléobiologistes ont émis l'hypothèse que des formes de vie plus avancées auraient existées dans un lointain passé du satellite, et sont à la recherche d'éventuels fossiles. Les chercheurs du Laboratoire ont réussi à produire la base d'un écosystème adapté à l'ensoleillement de Titan, une variété de cactus hybridée avec des cellules autochtones et des algues, ainsi qu'un rongeur pouvant se nourrir de cette plante. La plante, dénommée Gulka, a été disséminée sur Titan et se répand naturellement depuis maintenant une centaine d'années. Une espèce de rongeur pouvant se nourrir de cette plante, le Ratus titanus, a été produite, mais le laboratoire se refuse à laisser cette espèce dans la nature, par absence de prédateur naturel. La firme déclare poursuivre ses travaux sur une espèce animale comestible par l'homme, mais bien des rumeurs circulent sur des expériences plus douteuses.

Ceinture d'astéroïdes.
- La dangereuse ceinture abrite quelques unes des mines de métaux lourds les plus riche du Système Solarien. Malgré tous ses efforts, Stellar Corp n'est jamais parvenu à arracher le contrôle de ces mines des mains des mineurs belliqueux et individualistes qui les exploitent… le Consortium a bien tenté de rattraper la situation, mais celle-ci a eu la fâcheuse tendance à disparaître et la densité des astéroïdes dans cette région est telle que l'emploi de grands vaisseaux militaires présente de grands dangers. Stellar Corp a tenté de maintenir un blocus autour de la ceinture, mais les vaisseaux affectés sont trop peu nombreux et il est d'autant plus facile de passer au travers. Finalement, seul le Murmure des Ombres a su s'accaparer la ceinture à force de petits accords et progressant d'astéroïdes en astéroïdes.
- Les récupérateurs (piraterie et récupérateur de débris de vaisseaux spatiaux notamment dans le Système Solarien)
C'est dans la Ceinture d'astéroïdes que l'on rencontre la plus grande concentration de récupérateurs. Cette communauté végète dans cette région de non-droit et veille sur les débris récupérés au sein du Système Solarien. En effet, lorsque les récupérateurs ne sont pas à l'abri dans leur repère, ils naviguent à travers l'espace du Système Solarien durant de longs mois et récupère toutes sortes de débris de combats spatiaux qui ont animés le système solaire lors de la conquête spatiale et les guerres coloniales.
Outre les débris du passé, les récupérateurs savent être actifs et mener de véritables actes de piraterie. Leur mode opératoire est simple et efficace. Profitant de panne des vaisseaux voyageant aux abords de la ceinture (panne de leur fait ou accidentelle), les récupérateurs s'arriment au vaisseau en panne et se verrouillent de sorte à ce que leur départ non décidé endommagerait davantage la cible (avec risque de dépressurisation, percement de la soute à carburant, IEM destructive, par exemple). Après cela, ils proposent réparations et remplacement à des tarifs prohibitifs. Bien évidemment les navires pirates sont lourdement armés et font tout pour déséquilibrer l'échange...
- Cérès
Andros : Satellite d'Uranus, Société autarcique d'androïdes.
Satellites naturels solariens : récupérer les descriptions originales (cf. Quid)
Muses (cités sur X) : Clio, Melpomène, Thalie, Euterpe, Terpsichore, Erato, Calliope, Uranie, Polymnie

L'EXPEDITION « ALPHA DU CENTAURE »

Détail des recherches et de la préparation pour l'expédition par Solar Corp.
Stase, Grand Convecteur, Vaisseaux, …
Récit du voyage qui dura un peu plus de 12 ans.
Installation du Grand Convecteur à proximité de Filmur.
Le corps expéditionnaire parti pour rallier Alpha du Centaure était composé de deux cargos civils et d'une frégate de soutien. Les membres d'équipages comprenaient : XXX.
2110-2138 : 28 ans de préparation
2138-2150 : 12 ans de voyage
2150-2156 : 6 ans de mise en place du Grand Convecteur

Cela faisait 6 ans que de jeunes solariens de divers horizons et diverses formations s'entrainaient et se préparaient à ce voyage. (Techs, milice GM, psis, prêtre LA, TM, Solar Corp, guildiens du MO infiltrés, 2-3 membres Consortium, … avec les familles pour certains)

Frégate : technologie embarquée ? Armement ?

LA CULTURE SOLARIENNE

La religion et les mythes

Le système monétaire (avant l'universel)

Les habitations et les transports

- Le Pentagone : Longtemps laissé à l'abandon suite à la chute des pouvoirs gouvernementaux, il fût réinvestit dès la création de la Guilde Militaire qui en fît un bastion de commandement sur Terre. Tous les environs sont d'ailleurs voués à la GM sous la forme d'une gigantesque base militaire où se cachent nombre de secrets.
- Cartes thématiques des guerres solariennes, de la progression de la conquête spatiale et du contrôle planétaire par les guildes. (Faire idem pour Système Centaurien)
- MO : Leader ?
- Espérance de vie des Solariens : Approximativement 100 ans

Centauriens

PREMIERE APPROCHE

Les Centauriens ont été la première espèce extra-terrestre découverte suite à la conquête de l'espace par les Solariens (Terriens + Colons du système solaire). Ce sont des êtres à la peau bleue, et disposant d'une beauté exceptionnelle affermie par des oreilles pointues se dressant vers le ciel. Ces humanoïdes sont couramment de même taille que les Solariens, légèrement plus élancés, et disposent des mêmes capacités physiques.
Natifs de la planète appelée Alpha du Centaure (Filmur par ses habitants). Cette petite planète possède deux lunes. La planète est constituée de deux continents, le principal (qui fait de Filmur la "planète verte"), habité par les Centauriens couvre 60% de la surface. Une région océanique décrit une couronne autour d'un territoire représentant 17% de la surface de Filmur. Ce territoire est délaissé par les Centauriens car il abrite un peuple pacifique et beaucoup moins évolué. La guerre n'a jamais existé (ni aucunes armes d'ailleurs) dans cette région où l'on sort à peine de la préhistoire et où l'agriculture émerge peu à peu. Ce peuple primitif est composé d'Aroks et vit en Ezano…

Le premier rapport sur les Centauriens fait mention d'un commentaire d'un membre du corps expéditionnaire solarien « Alpha du Centaure » : « Ils sont semblables par certains côtés à ces créatures décrites dans des jeux pour adolescents reclus d'avant la conquête spatiale, appelés des elfes. A l'exception d'une peau bleue, ils disposent d'oreilles pointues et d'une allure svelte. Ils s'en distinguent cependant par une peur inconsidérée de l'eau ».
Force est de constater qu'ils sont vraisemblablement de piètres marins et rechignent même à l'envisager. C'est probablement de là que vient cette absence d'expansionnisme, bien plus présent chez l'Homme pour qui Océan puis Espace rimèrent avec Liberté et Voyage. En revanche, ce repli sur soi fait qu'ils renforcent leurs acquis et finissent par exceller, là où l'Homme ne ferait que survoler les interrogations.

FILMUR

Son système politique

Le pouvoir est tout d'abord entre les mains de la famille royale Virko et ce depuis de nombreux siècles. Le membre de la famille royale en place se réfère en permanence à ses conseillers. Ceux-ci sont les intermédiaires avec le peuple du Royaume de Centaurie. On peut parler de monarchie parlementaire.
Le Président du Conseil change tous les mois, il est nommé parmi les conseillers ou parmi le peuple si la demande en est faite. Son rôle se limite simplement à mener les réunions du Conseil et parfois pour les Centauriens, la possibilité de soumettre de nouvelles lois.

Les Conseillers Centauriens et hauts personnages du Royaume en activité

- **Conseiller Padone** : En charge des opérations militaires et des commandos royaux. Meneur du mouvement RLC (Rassemblement pour la Libération des Centauriens). Commanditaire de la mission ayant pour but de restituer le pouvoir et le trône à Talia Virko. Proche de Daltrim Faluos, gérant de l'école TMH de Filmur et descendant direct de son fondateur Feilujio Faluos.
- **Conseiller Linstent** : Conseiller aux affaires étrangères et spatiales. Ambassadeur plénipotentiaire du Royaume Centaurien pour le Système Solarien.
- **Lazlo Metteos** : Ambassadeur plénipotentiaire du Royaume Centaurien pour le Système Centaurien. Suit de près la Guerre des Guildes sur Utreka.
- **Conseiller Doussah** : Trésorier du Royaume de Centaurie. Accréditeur de fonds de missions pour les commandos royaux.
- **Conseiller Tallen** : Responsable des Services Techniques de Filmur, en charge de la gestion de la Cité de Filmur.
- **Conseiller Balaris** : Puissant et respecté marchand de Filmur. Son rôle ne s'arrête pas à la direction de sa chaîne de boutiques ou du pouvoir centaurien, il est également un guildien important du Consortium.
- **Conseiller Na Po Luh** : Grand archiviste royal, se consacre principalement à l'étude du passé filmurien d'un point de vue scientifique et mystique. Le mythe des Filduriens est son sujet favori.
- **Conseiller Infhuz** : Conseiller aux sciences et technologies centauriennes. Formé par l'école de technomagie centaurienne holographique. Lors des dernières élections, nombreux étaient à lui dire : « Vous n'aurez pas les Sciences Infhuz ! »
- **Conseiller Tuürpa** : Conseiller en charge de l'éducation.

(À voir : Le plan du Palais Royal, du Conseil Centaurien, de la Caserne et des Services Techniques)

Le pouvoir local

Blason de Centaurie

Le pouvoir local est accordé aux Hauts Seigneurs de chaque ville. Ceux-ci peuvent mener la politique qu'ils veulent mais doivent un profond respect au Royaume et aux Virko. Nombreux sont les fervents partisans de la royauté, mais certaines cités sont totalement isolées de par la conviction de leur Haut Seigneur.
Certaines de ces cités ne sont pas une réelle menace, leur Haut Seigneur n'ayant pour seule mission que de gérer uniquement leur cité en édictant ses propres lois. Cependant d'autres sont un véritable vivier d'opposants au pouvoir royal et cherchent par de nombreux moyens à déstabiliser le Royaume de Centaurie et amener Filmur au bord du chaos.
Racha Olyash en est le parfait exemple. Avec l'aide d'une force étrangère, il parvint à faire disparaître la jeune Talia Virko à la mort de son père et le trône se trouva délaissé. Quittant la cité portuaire de Vlammis où il régnait déjà en sournois seigneur, il devint dictateur et par la menace contrôla les conseillers. Il est actuellement en place et règne en despote depuis maintenant quatre ans.

Blason du R.L.C.

Blason des C.R.C.

Son système juridique et judiciaire

Chaque cité peut disposer de sa propre milice dont le but est de faire respecter les lois locales ou royales. La justice se veut publique dans un but éducatif et préventif.
Le Royaume dispose de ses propres forces armées. Celles-ci sont dirigées par le Conseiller Militaire. Elles sont composées de nombreux groupes spécialisés aux objectifs et missions aussi variées que discrètes. Chaque cité dispose de sa prison, y compris la cité de Filmur où celle-ci est située à proximité de la caserne royale.

Son histoire

Filmur signifie "*Notre foyer*" en centaurien
Son système politique royal et parlementaire est en place depuis de nombreux millénaires et il semble que ce soit le seul qu'aient connu les Centauriens. L'enlèvement de la descendante et la prise de pouvoir par Olyash

- **Famille royale des Virko.**

Grandes lignes du règne du père de Talia Virko. Jusqu'à sa mort et la dictature.

- **RLC (Rassemblement pour la Libération des Centauriens).** Sa bannière est similaire à la bannière des Commandos royaux mais avec des couleurs plus sombres et ternes pour signifier le triste état du Royaume de Centaurie actuellement aux mains d'un tyran.

Recherchent T. Virko et veulent remettre le pouvoir royal original en place. Aux ordres du Conseiller Padone.

- **CRC (Commandos Royaux de Centaurie).** Sous les ordres du Conseiller militaire, ils sont l'élite des forces armées du Royaume de Centaurie et ont généralement pour mission de servir et protéger la famille royale et les hauts représentants parlementaires. Ces commandos comptent dans leurs rangs des Centauriens comme des Solariens, ainsi que des technomages, psis et métamorphes suite à un acte de courage et de dévotion totale envers la famille Virko.

Sa géographie

Description des territoires (montagnes, forêts, déserts, plaines, cultures, cours d'eau, …)

Royaume de Centaurie

Capitale du Royaume de Centaurie

- **La Cité de Filmur**

Autres villes

- **Vlammis : Cité portuaire. Point de départ pour Ezano**
- **Megharan : sur le Chemin de traverse entre Filmur et Vlammis**
- **Pont-Aven**

Les Centauriens vivants dans la région des Lacs est considérée comme une population d'anormaux. Car vivre entouré d'autant d'eau est contre-nature.

- Odferlon
- Naimoihn, Setown, Nofrest, Vultari, …

Lendzide

Odferlon est la cité filmurienne la plus proche de la frontière lendzidienne. On y raconte de nombreuses histoires que l'on peut résumer ainsi :
L'Empire de Lendzide est un endroit très particulier de Filmur, et à la vérité fort mal connu. Situé sur une étroite langue de terre qui plonge dans la Mer d'Isolement en direction du territoire d'Ezano, cet état vit totalement replié sur lui-même, isolé du reste du monde par une immense muraille qui serpente à la base de toute la péninsule. Les Lendzidiens sont persuadés d'être les dignes descendants d'une antique race de Filmur, le reste de la planète n'étant peuplé que de sauvages plus ou moins dangereux. L'une de leur cité s'appelle d'ailleurs Centre du Monde. Quoi qu'il en soit, les orgueilleux Lendzidiens ne sont ni agressifs, ni dotés d'esprit de conquête : Ils vivent paisiblement derrière leur épaisse muraille et évitent tout contact avec des étrangers. On possède très peu de renseignements sur leur organisation politique ou leur mode de vie. Certains pensent que Lendzide est un véritable paradis, et que c'est la raison pour laquelle aucun voyageur n'a jamais souhaité en revenir. D'autres pensent plus simplement que si personne n'en est jamais revenu, c'est que les étrangers sont découpés en très petits morceaux dès la frontière franchie !

Fleuve transversal

Il est nommé ainsi car il traverse de part en part le Royaume. Cependant on ignore comment il débute ou comment il se finit au cœur des terres d'Edis Rehto. Coût d'une traversée :
100u/personne
150u/véhicule
Ces prix s'expliquent facilement. Seuls les Centauriens sont autorisés à faire traverser le Fleuve, or ceux-ci sont malades lorsqu'ils naviguent à cause de leur peur de l'eau. Ils amortissent donc au maximum les trajets.

Ezano

Outre les informations données en introduction de ce volume, d'autres se trouvent dans le scénario : **Le Saigneur d'Ezano.** Avec moult implications pour les PJ.

Edis Rehto, les terres abandonnées

Filmur ne se limite pas qu'au Royaume de Centaurie. Les terres abandonnées représentent environ les deux tiers de la surface de la planète. Pour d'anciennes raisons culturelles, ces terres couvertes de forêts denses et de montagnes élevées et dangereuses ne furent jamais civilisées. Avec l'arrivée des Solariens, les tentations furent grandes de s'apprivoiser ce territoire, mais les Centauriens parvinrent à le préserver. Tout du moins pour le moment …

LES COLONIES SPATIALES

Avec l'arrivée des Solariens, les Centauriens voulurent rester maîtres de leur système solaire. Ils concédèrent cependant une planète aux solariens en tant qu'avant-poste, mais gardèrent la gérance des autres corps, planètes et lunes du système Centaurien. Les Solariens héritèrent donc de Hasporo, tandis que les Centauriens colonisèrent une à une les planètes nouvellement découvertes.

Tellanda

Hasporo

Tellanda

Cette planète centaurienne est reconnue comme un havre de nature par la Lumière Astrale du fait de son écosystème particulier. Les colons sont peu nombreux. Un gouvernement exerce sa loi sur cette planète. Leur politique pacifiste est parfois qualifiée de lâcheté, mais il est couramment reconnu que le pouvoir tellandais n'ingère jamais dans un conflit quel qu'il soit, à l'exception d'Utreka récemment.
La neutralité, voire la recherche d'un équilibre de toute chose est le propre des tellandais.

Trakil

Sviss

Vokial

Utreka

Hasporo

Cette petite planète « bleue » fut tout d'abord prise par les Solariens dès leur arrivée, et n'étant par réclamée par les Centauriens, elle fût définitivement concédée aux Solariens. Elle est connue pour sa ressemblance à moindre échelle de la Terre, d'ailleurs la culture solarienne y domine totalement. Elle est l'avant-poste spatial des Solariens dans ce système. On y trouve à sa surface des plantes exotiques dont on peut extraire une molécule utilisée dans la confection de cachets antidouleur.

Trakil & Sviss

Ces planètes jumelles disposent d'un paysage adéquat et propice au développement des guildes et des écoles de technomagie. Les sites désertiques, maritimes, forestiers et montagneux sont nombreux et variés. Cette diversité peut combler quiconque cherche un type de paysage en particulier.

Vokial

Planète aux airs de paradis. La végétation y est luxuriante et comprend nombre de plantes capables de purifier n'importe quelle terre ou air pollué. La faune est à ce point variée et équilibrée que durant un certain temps nombre de safaris furent tenus au cœur des steppes et forêts. La planète est maintenant occupée par de riches familles centauriennes dans d'immenses fermes de cultures ou simplement de terres agréables aux yeux de toute espèce dotée d'intelligence capable d'apprécier la beauté de la nature. Les pèlerinages des adeptes de la Lumière Astrale sont d'ailleurs courants et le tourisme crée une manne financière supplémentaire pour les propriétaires terriens.

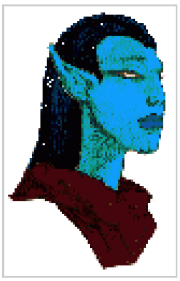
Utreka

Cette planète connut malheureusement une histoire complexe. De nombreux pouvoirs dirigeants se succédèrent sans jamais réussir à se maintenir et se faire respecter. Le pouvoir se retrouva alors divisé entre les guildes présentes qui prirent alors la direction d'un conflit armé pour la gérance totale de cette planète et l'exclusivité de ses ressources. Chacune ayant son intérêt à moyen ou long terme (terrain de formation pour la GM, spatioport et chantier de construction pour Stellar Corp, pillage de ressources uniques pour le Consortium, etc...). Utreka est aujourd'hui la proie de la fameuse Guerre des Guildes contre laquelle tout les pouvoirs centauriens et les mouvements religieux se dressent.

LA CULTURE CENTAURIENNE

Lignée royale des Virko

(de Jurio Deo Virko à Talia Virko) ? Quoi avant royauté ? Politique générale. Quels grands événements marquent cette lignée ? Pourquoi eux ? Qu'est-ce qui les caractérisent et leur permet de se maintenir au pouvoir ?



Talia Virko

La religion et les mythes

- Equivalent Nibelung
- autres mineures

Le système monétaire (avant l'universel)

Les habitations et les transports

- Architecture : médiéval centaurien évolué (à définir et faire des visuels)

La technologie

Généralités

À l'époque de l'arrivée des Solariens, les Centauriens avaient environ trois siècles de retard. Ils en étaient encore aux découvertes scientifiques majeures du 19e siècle terrien. L'apport de la technoscience surdéveloppée terrienne leur permit de rattraper aisément le retard tout en reprenant par la suite une progression naturelle. L'industrie ne fût jamais envisagée et encore aujourd'hui, les Centauriens y préfèrent l'artisanat, délaissant la fabrication à grande échelle aux organismes adaptés (guildes et écoles d'origine solarienne)

Technomagie Holographique

Un des rares domaines où les Centauriens peuvent se mettre sur un pied d'égalité avec les Solariens.
La culture de l'image chez les centauriens découle d'un narcissisme profondément ancestral. Depuis l'avènement de l'art moderne, domaine duquel les centauriens sont passés maîtres, ils n'ont cessé d'améliorer leurs techniques. L'élément créateur de l'école fût l'introduction de la vidéo par les Solariens à leur arrivée. Les Centauriens s'accaparèrent presque rapidement cette technologie tout en améliorant leurs savoirs de tous ordres.
Cette école de technomagie peut se vanter d'être la seule créée par les Centauriens. Elle accueille aujourd'hui des membres solariens. Du fait qu'elle soit la plus récente et qu'elle soit peu aidée par le Conseil de la Technomagie car centaurienne, il résulte une certaine faiblesse de son savoir et de son pouvoir. Elle tente cependant de combler le retard en créant nombre d'objets intégrant la technomagie holographique.
Créée en 2163 par un artiste royal répondant au nom, non moins artistique, de Feilujio Faluos. Bénéficiant des moyens royaux pour toute entreprise personnelle, il ne lésina pas le jour où il développa son premier artefact holographique. Il créa le désormais courant système d'holo-enregistrement et d'holo-projection.
La rareté des sorts n'ôte en aucun cas la valeur non négligeable de ces sorts en plein combat permettant la création de sosies, l'effacement ou l'illusion.

Les hybrides humano-centauriens

Ce qui marque ces êtres que l'ont refoule généralement car issus d'un acte contre-nature – l'union d'un membre de chaque espèce – sont leur traits mêlés de Solarien et de Centaurien. Cela se remarque à la couleur de peau, à la nature de leur peau également ou encore au trait le plus visible : les oreilles. Mais le résultat d'une telle union peut donner des personnages avec peu de différences avec le commun de l'une des deux espèces.
Quelques exemples : Altan Shakar (X-Cavator), peau bleue de Centaurien avec des oreilles de Solarien. Cirindelle (bazar de Glamrek), centaurienne aux cheveux blancs.

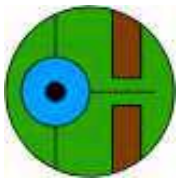
Les Métamorphes

Voir Les Métamorphes

Espérance de vie des Centauriens

Approximativement 160 ans

L'Œil du Centaure, la Guilde des Voleurs Centaurienne



Voir Guilde des Voleurs Centaurienne
L'œil du Centaure est dirigé par le Conseil des 7. Ce conseil compte donc 7 hauts personnages contrôlant chacun une guilde locale.

- **X1**, Cité de Filmur
- **Menavo**, Vlammis
- **Fanonza**, Odferlon
- **Hazendilh**, Fojad : Systématiquement accompagné d'enfants des rues dont Junior qui connait si bien la ville et ses environs que celui-ci est toujours désigné comme guide pour les "touristes". Il est bon de noter que Junior connaît très bien Gloumo, le fils de Borco le gérant du bazar de Glamrek.
- **X5**, Pont-Aven
- **X6** "l'Itinérant", (villex) Plaines du Nord.

Ex-assassin, malgré son pied à terre à (villex), il voyage beaucoup de guilde en guilde en bon homme de terrain.

- **Anudrekh**, Benklave : Ce vieux centaurien est sage et réfléchi. Il joue beaucoup sur son image apparaît toujours dans la pénombre de sorte que l'on ne voit jamais distinctement son visage.

Dankorans

Guilde Dankoranne (GD)

(**Non jouable**, Secrète, présente dans les Systèmes Solarien et Centaurien)

Dankorans : Race extra-terrestre non jouable (aka les méchants de l'histoire).

CE QUE L'ON SAIT ...

Natifs de la planète appelée Polaris du Système Polaire (Dankor par ses habitants).
Quelques Dankorans :
- cf. Scénario Le Saigneur d'Ezano, PNJ de la base secrète

Origine

Ils apparaissent vraiment pour la première fois sur Filmur, ils possèdent une technologie fortement avancée par rapport aux Solariens et encore plus face aux Centauriens. Une certaine élite possède des pouvoirs psis (télépathie principalement)
Leur apparence est humanoïde voire humaine. Leur peau est légèrement grisâtre laissant à penser que la personne est malade.
Le terme générique de Dankoran (avec majuscule) fait référence à la faction principale, et qui suit la doctrine originelle. Le terme dankoran (sans majuscule) inclue également les Nibelung.

Caractéristiques

50% de résistance aux poisons et virus (à l'inoculation et à chaque round d'effet)

CE QUE L'ON DECOUVRE RAPIDEMENT ...

Ils parcourent la galaxie à la recherche d'un enzyme pouvant les soigner. Leur espèce se meurt. Vraisemblablement les Centauriens primitifs (Aroks) peuvent apporter cette enzyme (Quant aux Centauriens ?).
Ils sont déjà présent sur Terre depuis une époque remontant à une certaine 'Seconde Guerre Mondiale' et vivraient dans le secret des grands hommes des différents gouvernements terriens. Leur présence aurait été détectée … (OVNI, apparitions, enlèvements pour ablations de parties génitales ou de muqueuses sur les humains comme sur les mammifères entraînant généralement la mort…).
Cependant, discuter avec les autorités de chaque monde qu'ils visitent, afin de faire des prélèvements, provoquant la mort du sujet de l'expérience, est trop long pour eux. Ils préfèrent, dès lors, user de la force sans autorisations sur la plupart de ces mondes – Comme en Ezano sur Filmur.
Tour à tour, Dankorans et Nibelung sont, en secret, à l'origine du développement du convecteur spatial, de l'émergence de la Lumière Astrale, de l'éveil des pouvoirs psychiques,… et ce dans le cadre d'un plan supérieur et d'une lutte lente mais féroce dont les Solariens et les Centauriens ignorent tout.
Pour en savoir plus, lire les scénarios et les fiches des différents personnages Dankorans

CE QUE L'ON CACHE ...

2011 – Terre, émissions solaires exceptionnelles.
Malgré la violence et la répétition des émissions solaires massives, l'ISS en ressortît indemne, et ce comme par miracle. Chose que tout le monde ignore (exception faite de très rares personnes dans le secret des dieux), la Station Spatiale Internationale était protégée par un bouclier dankoran.
Développer Faction Dissidente des Nibelung, et Faction Rebelle (Weelih, …)
Des Dankorans seraient apparus à proximité de Roswell

Les légendes de Nibelung

Recueil des légendes qui donnèrent vie aux croyances des Nibelung

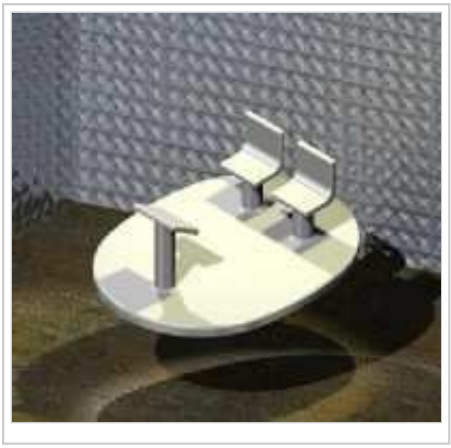
Lien Dankorans / Lumière Astrale

Sont indirectement à l'origine du mouvement centralisateur de la croyance en Mère Nature.
Un ou plusieurs dankorans parmi le Concile ?
Le Guide utilisé pour le rite de passage L.A. est un artefact dankoran.
Il s'agit d'un révélateur de pouvoirs psis capables de conférer des capacités supérieures à la normale ainsi qu'un apprentissage inconscient des sorts de la Lumière Astrale.
Comment fonctionne le Guide (révélateur mental/psi, appareil d'apprentissage) ? Combien de Guides ? Où se trouvent-ils ? Histoire de quelques-uns… Notamment durant les croisades.

Espérance de vie des dankorans

Approximativement 60 ans. Mais cela n'est pas réel quand aux capacités de cette espèce. En réalité, les dankorans ne réalisant plus de reproduction naturelle, se clonent et transfèrent par la suite leur esprit. Et ce environ tout les 60 ans, leurs corps ne pouvant se maintenir sans détérioration au-delà.

Le VLORAL



Le Vloral (au pluriel vloralenn) est un module de transport utilisé par les Dankorans. Cette plate-forme de transport peut transporter du matériel comme des hommes. Sa base est un disque sur lequel on retrouve toujours un pupitre de commande simple d'usage et parfois des sièges. La propulsion se fait par un système déjà connu sur Terre (mais dont on ignore l'origine sauf bien sur tout là-haut …), le GM (gravito-magnétisme). Ce système produit un vrombissement léger mais permet sur les gros vaisseaux une propulsion dix fois plus grande que la vitesse du son.

Quels épisodes sont relatifs aux Dankorans ?

Le Saigneur d'Ezano : Ils possèdent une base secrète révélée par les PJ
Retour sur Terre, la pyramide inca : Ils auraient également une base sur Terre au Mexique, sous une pyramide inca autour de laquelle des disparitions ont mystérieusement eues lieu
Sauvez Weelih : Le petit garçon dénommé Weelih, sauvé par les PJ est en réalité un Dankoran qui s'est s'oppose aux méthodes violentes et soumoises de ses congénères pour trouver une solution à leur problème

Voir également : Mythologie Nibelung, Régénothérapie

C.O.G.

C.O.G. : Acronyme désignant la ***Ceinture Orbitale de Ganymède*** (lune de Jupiter)

Description

Quiconque vous en parlera, il n'y a pas plus grand exemple d'association de haute technologie couplée à une industrie massive et de beauté naturelle que Ganymède. Domaine de **Obercus** (firme de construction spatiale : vaisseau, stations, satellites, …), cette lune, terraformée avec une grande réussite, a joué et continue de jouer un rôle important dans le Système Solarien dans la démonstration de la possibilité de lier industrie et nature tout en les menant à leur paroxysme.
La particularité la plus visible de cette lune est la colonie orbitale composée de multiples stations indépendantes rassemblées en une couronne de métal hébergeant des millions de personnes.

Ganymède est une lune magnifique comprenant deux continents et de charmantes îles. Autrefois totalement de glace, le climat désormais tempéré a permit d'y accueillir de grandes forêts, des jardins luxuriants, et des plaines verdoyantes à perte de vue. Les espèces animales sont variées même si peu d'espèces hostiles furent intégrées.
Il est cependant notable que les herbivores abondent et que les prédateurs carnivores sont rares. La nature a régulé seule cette situation en faisant apparaître de nombreuses espèces de plantes carnivores.

Histoire

Des aristocrates terriens, membres de la firme naissante Obercus décidèrent de s'implanter dans un premier temps sur Ganymède, sous le couvert de la cité provisoire des terraformeurs. Une dizaine de familles puissantes dans le domaine de la construction spatiale firent en sorte d'obtenir les meilleures exobiologistes et entreprises de terraformation, puis envisagèrent de finaliser une terraformation standard engagée quelques années plus tôt par Solar Corp.
Cette dernière vît dans un premier temps d'un mauvais œil cette appropriation de Ganymède, mais laissa faire à la condition de pouvoir siéger au sein du conseil supérieur de la firme et superviser une partie de la construction des vaisseaux de la flotte standard. Cela prît une vingtaine d'année à la firme pour achever leur œuvre.
En parallèle, des ingénieurs et le personnel de construction spatiale s'attela à la première série de vaisseaux destinés à être placés en orbite, base de ce qui allait devenir la Ceinture Orbitale de Ganymède. COG devint rapidement un fleuron du Consortium au sein du Système Solarien, et notamment par la fabrication des vaisseaux spatiaux standards.

A VENIR : Histoire de l'arsenal durant les différents conflits solariens

Population

Les habitants de la lune Ganymède sont peu nombreux. Il s'agit principalement des descendants des premières familles aristocrates terriennes, ainsi que de quelques guildiens privilégiés simplement tolérés car ils bénéficient de l'appui des puissantes organisations que sont les guildes.
Ces familles ont adopté un système d'union et de mariage particulier évitant les naissances consanguines. Les patriarches achètent de très jeunes enfants de la classe moyenne puis les enferment dans leurs propriétés. Ils sont alors éduqués pour exceller tant en culture, que dans les sports traditionnels terriens. Certains sont même sélectionnés pour leurs aptitudes particulières telles que les capacités psychiques. A la majorité, après des tests génétiques, mentaux et d'autres de même acabit, ces enfants obtiennent un titre d'aristocrates officiels. Le patriarche peut alors choisir ceux ou celles qui épouseront ses propres enfants. Les autres se verront accorder de hauts postes. Dans tous les cas, les familles biologiques se voient richement récompensés si leurs enfants donnent satisfaction.

La COG, quand à elle, compte plusieurs millions d'habitants dans les multiples stations et ressemble statistiquement à tout autre monde colonisé. On y retrouve des solariens comme des centauriens, l'ensemble des guildes et des écoles de technomagie. Même la Lumière Astrale tolère une station minoritaire Nibelung, mais uniquement à l'exact opposé de la ceinture.

Obercus dans le Système Solarien

Obercus assez présent dans tout le Système Solarien par les stations d'approche disposées à proximité des convecteurs de chaque planète. Ces stations sont à la fois des navettes de poursuites, des bastions blindés et des terminaux touristiques.

Obercus dans le Système Centaurien

Les stations d'approche ne sont pas équipées de convecteurs capables de joindre le Système Centaurien et sont trop grands pour passer le Grand Convecteur. Elles y sont donc absentes, mais la firme envisage de s'implanter grâce à Utreka par la victoire de Stellar Corp ou des accords obtenus par le Consortium avec un autre vainqueur. L'implantation d'Obercus sur Utreka signifierait une nouvelle tentative de terraformation, ainsi que la création d'une nouvelle génération de constructions spatiales.

Cités de Ganymède

Ces cités sont en réalités de simples domaines dépourvus de marchands et autres commodités modernes. Cependant, ils sont livrés tous les jours pour leurs besoins aussi divers que variés.
En revanche quiconque tenterait une approche de la lune sans invitation serait immédiatement interpellé par la police spatiale totalement dévouée aux familles aristocrates.

A REVOIR : Ancienne cité sous dôme des terraformeurs

La Ceinture Orbitale de Ganymède - C.O.G.

Le centre d'activité de la ceinture reste les chantiers de construction et les stations de recherche et développement. Cependant, il s'est créé un véritable monde autour de cette industrie florissante depuis sa création.
En dehors des ambassades guildiennes et des écoles technomagiques, ainsi que religieuses, on retrouve des hôtels, des restaurants, des marchands, des hôpitaux, des lieux de divertissement de différentes natures, …
Une station est totalement allouée aux forces de Police Spatiale de Ganymède, patrouillant à la fois en orbite de la lune et au sein des nombreuses stations de la ceinture. Ils ont tous les droits et ne répondant qu'aux ordres des familles aristocrates.

A VENIR : Dimensions + Fiche Ganymède terraformée

Andros

Andros est le nouveau nom du satellite naturel d'Uranus initialement nommé *Oberon* par les Terriens.
Cette lune terraformée d'Uranus, en totale autarcie, est dirigée par un triumvirat d'androïdes, gestionnaires performants, incorruptibles, dénués d'ambition personnelle.

Créés dans un premier temps, pour pallier le manque de bras, les Andros se généralisent et sont de plus en plus difficiles à distinguer des humains. Identifiables par l'absence de biorythme ou de pensée psychique *construite*.

Structure de la société Andros :

1. **Androïdes** (élite, dirigeants)
2. **Cyborgs et bioroïdes**
3. **Méchas et créatures artificielles** (considérés comme des animaux…)
4. **Naturels avec prothèses** (mécanisation légère)
5. **Naturels** (êtres purement biologiques tels que les humains et les centauriens)

Au sein de cette société,

- Il est préférable pour les Naturels de masquer leur biorythme (grâce à la technologie ou des pouvoirs psis de masse, …)
- Plus la mécanisation est forte plus le personnage est important, apprécié. A l'opposé, un Naturel est rejeté, voire tué sans aucune forme de jugement préalable.
- Les importations de nourriture sont encore nécessaires afin de pallier au besoin des cyborgs et bioroïdes.
- Les noms des androïdes (ainsi que les bioroïdes) se terminent généralement en –ex. [Perplex, Anuplex, Banex, Latex, Moulinex, Perdefex, Pharex, Artifex, …]

Cyborg : Naturel avec une très forte mécanisation.
Bioroïde : Androïde avec des greffes organiques.
Le ***triumvirat d'Andros*** est composé de trois androïdes répondant aux noms suivants : Comtex, Ponex, Telex.

INFOBOX : Andros
Situation : Lune d'Uranus
Diamètre : 1520 km
Révolution : 13.4 j
Nature : Rocheux et manteau de glace
Température : -200 °C
Gravité : quasi-nulle / artificielle

Voir aussi : Mécanisation (MEC)

Colonies martiennes

Dans la **colonie X sur la lune Deimos (Mars)** dans le Système Solaire, période de la conquête spatiale. Agriculture difficile, par conséquent, ressources limitées. Forte démographie aux débuts de la colonie qui entraîne une famine. Décision est prise de contrôler la démographie. Les colons optent pour une solution prônant la vie et le renouvellement des habitants de Y. Donc afin d'éviter un contrôle des naissances, les colons imposent la règle suivante : A chaque naissance, le plus ancien colon dispose de dix jours pour vivre aux côtés du nouveau-né avant de suivre le rituel de sacrifice.
Les sacrifices ne sont qu'une façade, les corps sont immédiatement récupérés par Organik Grupp
La principale colonie de Y était CTY-alpha (Colonie Terrienne de Y, Site alpha) jusqu'au jour de la promulgation de la Loi, où on la renomma Nuwhopp.
Les prix sur Y sont doubles pour les étrangers qui doivent également subir des restrictions alimentaires.
Population moyenne : Z colons. Attitude des colons avec les visiteurs ?
Flux touristiques réglementés. Le nombre des visiteurs autorisés dans une colonie est limité et très contrôlés. Si la limite prévoit 2 places, seuls 2 personnes peuvent rentrer laissant le reste du groupe au spatioport (sur ses propres réserves). aucune denrée non autorisée ne peut entrer, le fonctionnement des ressources est auto-suffisant.

Hors des cités protégées se trouvent encore les vestiges des premières missions d'exploration. Quelques ilots d'habitations, laboratoires sommaires, véhicules pressurisés, etc...

Organik Grupp, Régénothérapie

Edis Rehto

Elément de campagne

(à déplacer)

Cadre :
Montagnes de haute altitude enneigées
Ballade dans un glacier immense
Cathédrale de glace > traversée
1 escalier > une salle de cérémonie antique (Fildurien ?)
Quoi activer ? Quand ? Comment ? Pourquoi (pas) ?
Activation TML possible à l'aide de bornes
Ou activation technologie lendzidienne/fildurienne spécifique (artefact à trouver au préalable)

Sources mix : Hellboy (donjon final) + 5éme élément (temple final)

L'objectif de la campagne est de faire entrer les élémentalistes comme les mauvais élèves de la technomagie dans l'univers d'Etoiles Lointaines. La campagne aura pour trame d'éviter ceci : Psycho et les J-Psis (lien wiki). Bien sûr celle-ci ne commence pas à la période décrite dans la nouvelle mais quelques mois plus tôt avec quelques anicroches avec des TML en devenir (expérimental). De plus à cette occasion est révélée l'existence de la Technomagie du Temps (qui pourra devenir un outil de réussite ou d'échec de la campagne face aux TML). Les PJ seront au secret de l'existence du Destruction Spell Digest et devront essayer de le trouver avant les TML, dans le cas contraire, ils auront fort à faire en poursuivant, interceptant et empêchant qu'un groupuscule de TML extrêmistes ne parvienne à ses fins. Plus les PJ peineront, plus les évènements de la nouvelle auront de chances de se réaliser. Pour rappel : de nombreuses planètes sont dévastées et le Système Centaurien disparaît à terme. Le plus fort de la campagne s'étalera (en théorie) sur quelques semaines (établir la frise chronologique de la Nouvelle) en l'année 2365.

Les Elémentalistes (TML)

École de technomages déchus rassemblés autour d'un principe/idéologie opposé au conseil de la technomagie
Idéologie ? Volonté de mêler le psychisme des êtres vivants, leur environnement et les sciences/technologies avancées.

Supérieur aux écoles TM mais inférieur aux arcanes bien que capable de rivaliser avec l'école maitresse
4 éléments : eau, feu, terre, air (TM origine : TMC (eau et feu), TMM (terre), TMN de haut niveau (air), principalement)
Spécifiques écoles TM propres à l'élémentalisme et autres combinaisons, et des nouveaux

Umbfaire Moinelle : TMA (+1 Campagne LEN) ou TML ?

Les Sorts Elémentalistes

Sorts d'air : Bonus / malus sur PER
- Invisibilité - Coup tranchant - Assommoir - Vol - Vent purificateur - Vélocité : Ce sort agit sur l'air immédiat au contact du corps du technomage qui peut alors agir deux fois par round. - Flèche : Le technomage fend l'air et frappe sa cible à l'aide d'une mini-rafale. Dégâts 1d6 - Etouffement - Mur de vent - Feuille morte (ralentit la chute) - Répulsion - Attraction - Silence : crée une zone vide d'air dans laquelle plus aucun son ne peut se propager. - Bourrasque : le TML pointe sa main ouverte dans la direction de son choix. Aussitôt, une forte bourrasque de vent se dirige dans cette direction. Test FOR facile pour ne pas être déséquilibré lorsqu'on est frappé par le vent.

Sorts de feu : Bonus/malus sur POU, puissance
- Toucher de feu : 1d6 - Sensation de brûlure - Ebullition : le technomage fait bouillir à distance le sang de sa cible. Dégâts : 2d4 / round + 1d4 / (2) niv. sup. - Feu de Bekennah : cf. colonne de feu TMC - Flammèches (6) : Le technomage projette de petites flammes vers sa cible. 1d4 flammèches +1 / 3 niveaux sup. Dégâts : 1d4+1 feu / flammèche. Niv 6-7-8 9-10-11 12-13-14 15-16-17 18-19-20 21-22 Dés 1d4 1d4+1 1d4+2 1d4+3 1d4+4 1d4+5 Dégâts Min 2 4 6 8 10 12 Dégâts Moy 11 15 18 22 25 29 Dégâts Max 20 25 30 35 40 45 - Pyrokinésie - Mur de feu - Autocombustion adverse

Sorts d'eau : Bonus / malus sur FOR
- Brouillard de guerre - Lance de glace - Tempête de givre - Inondation spontanée - Amidon - Mur d'eau - Marche sèche (répulsion)

Sorts de terre : Bonus / malus sur RES
- Armure de fer : Ce sort permet d'extraire par magnétisme le fer du sol ou des objets environnants pour se confectionner une armure de fer. Protection +1. Prép. 1 round. Durée 1d4+4 rounds. - Eboulement - Engloutissement - Mur de pierre - Bélier (niv 8, génère une forme de bélier capable d'enfoncer toute sorte d'obstacle. Dégâts 1d8 +2) - Tremblement de terre (x% de provoquer un autre séisme incontrôlable, ouvrir une faille….)

Sorts combinés :
Eau Terre Feu Air Cristal Poussière Souffle Eau x Boue Brume Terre x x Magma

- Erosion (Air+Terre / Eau + ?)

Élémentaire : créature artificielle. Différent des golems
Mêlé de psychisme ?
 Elémentaire de boue (eau+terre) Elémentaire magmatique (feu+terre) (dégâts auto au contact) Elémentaire de cristal (air+eau) (RES étonnante % glace) Elémentaire de poussière (air+terre) (50% d'être touché) Elémentaire de souffle (feu+air) (nuage de feu, déplacement lent mais destructeur – « terre brûlée ») Elémentaire de brume (eau+feu) plus grand, plus rapide que souffle. Elémentaire de dissimulation (fuite, piège, …)

- Backdraft (Souffle) : 2 rounds. 1. Crée un feu, 2. Fait le vide dans la zone où se trouve la cible. En libérant la zone, le feu s'étend soudainement tel un souffle brûlant tout sur son passage. Dégâts : 4d6 +1/niv, Zone d'effet : rayon 3m +1/4niv sup. - Entrave (boue) : zone d'effet où les adversaires ne pourront que difficilement se déplacer. Rayon : 3m. AGI-3 (sans effet mortel). - Entrave (cristal) : zone de givre (voir Entrave boue). Sauf AGI-2 + test à chaque round pour garder son équilibre. - Sables mouvants (poussière) : Ce sort crée une zone de sol mouvant pouvant engloutir la cible en 3 rounds. La cible doit réussir un test d'EDU moyen pour réaliser la situation + Test d'AGI très difficile pour s'extirper. La cible, totalement ensevelie, meurt d'étouffement au 4éme round. - Nuée de météore (magma) - Nuage incendiaire (souffle) - Eclair (poussière) : friction intensive de grains de poussière générant une charge électrique de plus en plus conséquente finissant par provoquer des projections d'éclairs en tout sens. Dégâts : 1d6/éclair, 1d4+2 éclairs/round. Durée : 3d4. Zone d'effet : 20m - Nuage givrant (cristal) - Brume (base brume – dissimulation, fuite, piège …)

Sort suprême
- Clonage (TML + Psi) - Croissance accélérée (4 éléments) : Ce sort transforme la végétation affectée en plantes épineuses. Toute créature pénétrant dans la zone d'effet (zone d'un rayon de 5m) subit 1d4+2 points de dégâts tranchants et 1d4+2 points de dégâts perforants par rounds. Prép. 1 round. Durée : 2d4 rounds. A BOOSTER !

Artefact
Climat Tact (one piece, arme Nami)

Autres : Leeloo (5e), néant, éclair, lumière, ténèbres

cf. JdR univers nippon/asiatique

Feu / Terre / Eau / Air - Moi / Autre - Animal / Végétal - Limbes / Objet (Fer)

La Cité de Filmur

Carte à revoir Description générale puis par quartiers, et des lieux importants

entrepôts vers spatioport copier quartiers de grandes villes existantes

Lendzide

Territoire de Lendzide

Les terres isolées de Lendzide selon les habitants d'Odferlon

Odferlon est la cité filmurienne la plus proche de la frontière lendzidienne. On y raconte de nombreuses histoires que l'on peut résumer ainsi :
L'Empire de Lendzide est un endroit très particulier de Filmur, et à la vérité fort mal connu. Situé sur une étroite langue de terre qui plonge dans la Mer d'Isolement en direction du territoire d'Ezano, cet état vit totalement replié sur lui-même, isolé du reste du monde par une immense muraille qui serpente à la base de toute la péninsule. Les Lendzidiens sont persuadés d'être les dignes descendants d'une antique race de Filmur, le reste de la planète n'étant peuplé que de sauvages plus ou moins dangereux. L'une de leur cité s'appelle d'ailleurs Centre du Monde. Quoi qu'il en soit, les orgueilleux Lendzidiens ne sont ni agressifs, ni dotés d'esprit de conquête : Ils vivent paisiblement derrière leur épaisse muraille et évitent tout contact avec des étrangers. On possède très peu de renseignements sur leur organisation politique ou leur mode de vie. Certains pensent que Lendzide est un véritable paradis, et que c'est la raison pour laquelle aucun voyageur n'a jamais souhaité en revenir. D'autres pensent plus simplement que si personne n'en est jamais revenu, c'est que les étrangers sont découpés en très petits morceaux dès la frontière franchie !

C'est en ces terres que se trouverait une des quatre pierres du Rat Gond'hin. La seconde pierre, celle dite de la terre, cachée dans Centre du Monde, la capitale des terres de l'Empire de Lendzide. Les aventuriers en quête de la pierre auront à être malins s'ils ne veulent pas affronter les troupes armées de Lendzide. Des troupes armées que l'on suppose dangereuses, mais non sans raison. La seule preuve cependant que l'on peut en avoir est de passer la frontière de Lendzide, puis la grande chaîne de montagnes, afin d'arriver dans la charmante cité de Sudkari.

Centre du Monde :
- Plan - Cité sous surveillance vidéo - Nature du pouvoir (lendzidien) - Milices ? - …

Pierre de la terre du Rat Gond'hin. De forme simple mais aux reliefs complexes, tient dans la main. Semble animée d'un pouvoir particulier. Dans quelle ville ?

Une étude approfondie des clichés pris par satellite révèle les informations suivantes.
Westoma : La ville la plus à l'ouest. Ceinturée par un véritable patchwork de cultures. La population locale est composée de paysans et de quelques combattants de faible niveau.
Nordhalg : Cité sylvestre au cœur de la forêt impénétrable du nord de Lendzide. Les Dhalggis, sa population y vit retirée.
Sudkari : Egalement appelée la ville aux mille collines se trouve au centre des terres où l'on croise les ankhegs, ces animaux typiques des terres du sud de Lendzide.
Estarol : La cité des senteurs nauséabondes. Perdue au milieu de marais, accessible qu'après avoir traversé le fleuve pollué en provenance de Centre du Monde. Estarol est une ville de haute criminalité, donc peu sure, mais c'est ici que l'on trouve les objets les plus intéressants des terres lendzidiennes.
Trindhu (Centre du Monde en Centaurien) : Capitale. Industrie polluante et anarchique. Cette zone industrielle étant apparue sur les photos satellites au cours des vingt dernières années.

Ville-Frontière : Ville morte (ou presque)
Ses habitants : reclus de la société lendzidienne (centauriens etc.)
Ville sentinelle avec vidéosurveillance, délaissée depuis la mise en place du bouclier.

Odferlon : Cité filmurienne en limite des terres lendzidiennes, se situe à quelques kilomètres du mur.

Pistes pour la campagne : voir Rumeurs, les Passeurs, Contact précédent (Razhu et/ou son disciple Auhdrad, autre…)

Le mur d'enceinte et le bouclier.

Le mur d'enceinte marque la limite du territoire lendzidien sur le continent. Pour toute personne se trouvant à son pied, celui-ci semble immense et pour cause, il monte jusqu'à 6 kilomètres au-dessus du sol et fait 1 kilomètre de largeur. Il n'y a aucune porte, ni passage visibles. Le seul moyen de le franchir serait d'utiliser les airs. Cependant les véhicules aériens sont totalement incapables de franchir un bouclier invisible à l'œil situé à la perpendiculaire du mur. Les Terres de Lendzide sont protégées par un puissant bouclier d'énergie qui les protége jusque dans l'espace bien après l'atmosphère. Cette anomalie avait d'ailleurs été la source de conflits lors de l'arrivée des Solariens dans le Système Centaurien car ils pensaient qu'une telle puissance pouvait être le signe d'une menace possible. Certains Centauriens pensaient autrefois qu'il s'agissait de magie, ils penchent désormais pour une très puissante technomagie. La réalité est bien plus marquante. Ce bouclier est un système dankoran de brouillage et de contrôle de l'environnement compris dans un périmètre défini. Ce bouclier est géré depuis la Tour d'Oammugh située à proximité de Trindhu, et celle-ci est fortement gardée. Mis en place depuis environ 400 ans, le but était d'isoler la population lendzidienne, descendante directe des filduriens) et d'observer son développement.

Les abords du mur et la faune locale.
(cf. Journal MJ 2bis)

Rumeurs
Auprès des différents contacts des PJ à Odferlon, ceux-ci peuvent entendre les rumeurs suivantes concernant la possibilité de traverser le mur.
- Technique de l'ankheg - Monter à dos de créature à base de terre - Traversée de matière - Téléportation

Bien d'autres aussi farfelues ou inconcevables sont évoquées, mais celles-ci proviennent des meilleures sources.

Nature du pouvoir

Le pouvoir est aux mains d'une guilde puissante. Sa vitrine est celle d'une guilde de voleurs contrôlant les échanges commerciaux, les forces armées et dirigeant par coups d'éclats le pays. Cependant derrière ces vices se cache un conseil composé de dankorans implantés depuis environ 400 ans. Ce conseil est d'ailleurs à l'origine des récentes installations industrielles qui dissimulent entre autre des laboratoires de recherches semblable à celui situé au cœur d'Ezano.

Adversaires & rencontres aléatoires

Dankorans soldats, Dankorans psis, Miliciens, TMA Razhu (dans sa propriété), Disciple de Razhu, Ankheg (collines), Hurleurs 2nde génération (Trindhu), Créature des marais (?), Guildiens (voleurs, bandits), Créature des forêts (?)

Rencontre avec un ankheg.

Rencontrer un ankheg au cœur des terres lendzidiennes est chose courante contrairement aux rares apparitions de l'autre côté du mur. Si les PJ croisent un Ankheg et parviennent à l'abattre, ils voudront certainement s'emparer de sa carapace. Il faut cependant la retirer avec un doigté particulier afin de ne pas l'endommager et ainsi pouvoir la travailler plus tard pour en faire une armure. Dépecer l'animal sera aisé pour tout personnage ayant des liens avec la nature (métamorphe), ayant des connaissances en biologie ou médecine, … Les autres personnages devront réaliser un test Difficile d'AGI. Le transport de la carapace est ensuite une autre épreuve. Le porteur devra être Bon en FOR et ne pourra rien porter d'autre dans ses mains car une carapace d'ankheg est encombrante. A cela vient s'ajouter que transporter une carapace d'ankheg est tout sauf discret. Les PJ se verront donc conseiller de cacher la carapace à proximité de la route du retour et voyager sans au cœur des terres de Lendzide.

Les Lendzidiens.

Lendzide : Histoire du passé lointain. Peuple avec très grande

technologie a quitté la planète puis, est revenu. Le peuple resté sur Filmur a abandonné toute technologie. Le retour des voyageurs fut discret et ceux-ci s'installèrent sur Lendzide, puis fermèrent tous les accès grâce à leur technologie et leur savoir
Premier peuple : Filduriens, êtres exceptionnels par rapport aux Centauriens. De nature reptilienne et non aquatique comme le porte à croire les études des Centauriens sur leur passé.
Pourquoi partis ? Pourquoi revenus ?
Problème climatique, météorite géante, volcanisme, radiations solaires excessive, etc.
Nouvelle terre d'accueil : Utreka (échec partiel), puis Mars (période de vie plus tôt que la Terre et conditions de vie similaires à celles que l'on connaît maintenant sur Terre et Filmur).
Ensuite revenu sur Filmur à bord d'un seul et unique vaisseau… A moitié enterré au cœur des terres lendzidiennes, le vaisseau ne révèle qu'une partie de sa structure sous la forme d'une tour. Cet édifice surnommé la Tour d'Oammugh comprend toute la technologie permettant la génération et le maintien du bouclier de protection.
Technologie fildurienne : mi-organique, mi-cristaux.

La culture lendzidienne

Bien que reclus et n'ayant quasiment jamais eu besoin de guerroyer, ils développèrent quelques armes et sorts bien spécifiques basés sur le STE et les pouvoirs psis.

Les Dhalggis

Peuple extra-terrestre sylvestre et primitif ramené par les filduriens d'une planète aujourd'hui détruite. Autrefois vaste, sa population compte désormais moins de 1000 individus. Ils ont l'apparence d'oursons bipèdes ne dépassant rarement la taille d'un jeune adolescent. Ils cultivent peu et vivent principalement des ressources forestières de la péninsule. Frêles combattants, ils ne manient que des frondes, des gourdins (parfois agrémentés d'une pierre taillée) ou des arcs pour les plus aguerris. Ils font toutefois preuve d'un grand courage en cas de danger en usant de malice afin de tromper un adversaire. Cependant, ce peuple étant très sociable, passé un premier stade de timidité, il n'hésitera pas à s'approcher des étrangers sans se soucier du danger.

Technologie

Arme à impulsion EM
Arme épileptique
TAD (Toxine Anti-Dankoran) (grenade, mine, sceptre, cartouche biotech, …)
Epée de choc psychique (30% POU -1, 1d6+1 +3 élec)
Sabre TT
Arme de masse
Artefact/arme unique contenant la pierre.
Savoir du Terra Elementis (STE)
Trancheur d'Uni Kalhour (5230 U)
Cette arme lendzidienne, plutôt dangereuse, est en réalité un disque que l'on tient en main. Réservé aux personnages disposant d'une AGI Bon, au risque de se blesser, il est hérissé de quatre courtes lames aiguisées. Lorsqu'on active le Trancheur, celles-ci entrent en rotation rapide autour du disque. Dégâts : 4d4+4 par round.

Sorts

Silence (LEN-6)
Une bulle de confidentialité d'un rayon de 2 mètres se forme autour de la cible (et bouge avec elle) pendant 10 minutes. Aucun son (que ce soit un bruit ou une parole) ne peut entrer ou sortir de cette bulle. Cependant ceux qui se trouvent à l'intérieur de cette bulle peuvent s'entendre entre eux.
Sphère de protection (LEN-7)
Ce sort génère une sphère capable d'absorber la moitié des dégâts reçus par le lanceur et agit comme un bouclier. Prép. 1 round. Durée 1d6 rounds.
Sanctuaire (LEN-8)
Ce sort crée une sphère autour du lanceur le rendant invisible. Il peut ainsi continuer à lancer des sorts de protection, mais ne peut en aucun cas attaquer, ce qui briserait la sphère. Durée : 1d6 rounds. Prép. 1 round.
Grand cri (LEN-12)
Au terme de l'incantation, le lanceur libère un cri terrible dans une zone conique de 10m de long sur 3m de diamètre à son extrémité. L'effort exigé de la part du personnage est tel que ce dernier perd 1d4 PV. Les créatures ayant 6 PV ou moins meurent instantanément si elles sont prises dans la zone d'effet. Les autres créatures doivent réaliser un test de RES Difficile. Si elles le ratent, elles sont étourdies pendant 2 rounds, assourdies pendant 4 rounds (PER -2), et perdent 2d4 PV. Pour celles qui le réussissent, elles subissent deux fois moins (PER -1). Durée : 1 round. Prép. 2 rounds.
Elémental de terre (LEN-15)
Ce sort permet de générer une créature totalement composée de terre à partir d'un volume de terre conséquent. La créature bénéficie d'un champ d'énergie particulier lui permettant de se solidifier comme de la pierre ou de projeter du sable fin. Ce champ lui confère une protection +2. La créature dispose de 6d4 PV. Elle peut frapper un adversaire avec un coup d'assommoir (2d4), une projection de sable fin (1d6) ou un jet de pierre (1d4). Prép. 1 round. Durée : 10 rounds.
Mirage
Sort de flou massif semblable aux effets de la chaleur en plein désert.
Terra Elementis
Invisibilité
Flammèches

SCENARIO

D'après les dernières informations reçues par le satellite en charge de la surveillance de Lendzide, le bouclier qui protégeait l'enclave ne fonctionne plus très bien et se coupe par intermittence. Les premiers signes furent la multiplication d'ankhegs aux abords d'Odferlon. Le service de surveillance en a aussitôt profité pour analyser les images prises. On a pu établir une première carte remise aux PJ. (Reprendre description sommaire des Terres de Lendzide).

Implication par un PJ technomage ou disposant de nombreux artefacts.
Dépouillage en règle !
Dans une taverne, une ruelle sombre, etc… le PJ se fait dépouiller et son unique piste se révèle être un obscur personnage de passage, un TMA déchu, meneur de troupes GM sur Utreka, Razhu.
Razhu possède de nombreux biens volés. Cependant, ceux-ci apportés par son disciple Auhdrad. Une dotation en tant que reconnaissance de sa formation aux Arcanes.
Auhdrad est insaisissable. D'après les dires, il se cacherait à Lendzide ! Or personne ne peut y entrer, et encore moins en sortir…
Razhu n'a pas tout, en gros 50% des artefacts volés.
- Il restitue sans rechigner tout équipement courant.
- Il négocie tout artefact ou objet de valeur.
- Il veut conserver les technologies inconnues.
Razhu connait Umbfaire Moinelle, ce fameux technomage des Arcanes ayant réussi une expérience exceptionnelle, et reconnaitra par conséquent toute création de ce collègue.

Passé le mur, les PJ avancent et approchent de Ville-Frontière. Ils sont arrêtés / téléportés / … puis se retrouvent à la Tour d'Oammugh. Armes confisquées ? Doivent se libérer …

Les Passeurs

Ils sont au nombre de trois et ont l'apparence de centauriens à l'accent fort. Bien qu'encapuchonnés, on peut remarquer leurs peaux plus sombres et des traits plus marqués. Il est possible de les rencontrer régulièrement à la taverne d'Odferlon, sur une table située dans l'ombre au fond de la salle principale.
Fiches des 3 PNJ.
Première rencontre avec les PJ :
Ils se feront passer pour trois voyageurs originaires d'Edis Rehto. Pour eux, Lendzide est impénétrable, et quand bien même cela le serait, le retour semble encore plus improbable. Bref, ils ne débiteront que le discours le plus usité sur le sujet.
Même en usant de compétences avec une grande réussite, les Lendzidiens ne changeront pas d'avis, ni de discours.
La nuit qui suit cette rencontre les PJ se font implanter des petits appareils sous la peau au niveau de l'omoplate droite. Test de PER très difficile durant la nuit. Si un PJ réussit, il subit un choc mental imparable (PER -1 temporaire et sommeil profond). Test de PER difficile pour remarquer la cicatrice, et ce uniquement si les PJ s'interrogent sur ce qui a pu se passer durant la nuit et pensent à examiner leurs corps.
Description de l'implant.
Seconde rencontre avec les PJ :
Avant de les aborder, les PJ peuvent remarquer un type louche quitter leur table. Et visiblement, un accord quelconque a été réalisé.
Description du type louche.
Si les PJ sont suffisamment malins, peuvent cette fois obtenir le même

accord…
Description de l'accord.
Si les PJ sont plus fourbes, ils peuvent tenter de suivre le type louche ou les passeurs. Ceux-ci se retrouveront au pied du mur au petit matin.

La traversée du mur

Les passeurs suivent toujours le même mode opératoire…
1. Ils marchent de longues minutes le long du mur, puis s'arrêtent soudainement sans le moindre repère à l'horizon.
2. Ils lancent un flou généralisé grâce au sort Mirage.
3. A l'abri des regards, ils activent un système hors de vue mais dont les effets sont surprenants ! Une chute de sable fin s'écoule le long du mur et la source est si lointaine au-dessus qu'elle semble irréelle.
4. Les Passeurs génèrent alors autant d'élémentals de terre que de voyageurs.
5. Ils montent ensuite à dos d'élémental sur le mur jusqu'à une altitude d'un kilomètre environ.
6. Un passage se révèle dans le mur. Alors que les personnages pénètrent dans le passage, du sable fin tombe des parois latérales et supérieure comme si celui-ci venait tout juste de se former. Le passage fait environ 2m de haut pour 80 cm de large. Un humanoïde peut donc s'y déplacer sans gêne.
7. Après environ 100m, une lumière discrète mais suffisante apparaît et guide les voyageurs. Un kilomètre de marche plus tard (soit environ 20 minutes), la lumière naturelle pointe au bout du passage.
8. Lendzide !

Si un PJ technomage dans le groupe.
Ecole de TMA lui demandera de retrouver Razhu. Il est fort probable qu'il se soit caché à Lendzide il y a de cela douze ans maintenant. S'il est toujours vivant, le PJ devra tenter de le ramener et de préférence vivant.
Razhu se terre dans une propriété de Westoma, perdue au milieu des terres de cultures paysannes. Celui-ci a eut le temps de former un disciple que les PJ croiseront s'ils se rendent à la Tour Oammugh.
PLAN. Micro-scénario.

Si PJ équipés de l'implant et se promenant sans les passeurs, ils sont interceptés dans la Ville-Frontière…

Tour d'Oammugh
Rez-de-chaussée : second disciple de Razhu (nom ? capacités ?) (Personnaliser ses sorts par rapport à son maître, plus faible qu'Auhdrad, un seul indice indiquant qu'il n'est pas Auhdrad !) 1er étage : (Horde de goules centauriennes)
2e étage : soldats en grand nombres / bande de voleurs des rues / Hurleurs v.2 / …
3e étage : le Boss : Auhdrad

Razhu, TMA déchu.
FOR : Moyen, RES : Bon. PV : 22. NIV : 12. AGI : Moyen, PER : Bon, EDU : Excellent, APP : Excellent, POU : Bon.
Sorts : Identification (5), Toucher glacial (5), Génération de créatures nano Niv.1 (5), Bouclier individuel (7), Image-miroir (7), Hâte (10+ / + Bracelet), Séquence majeure (11), Projection de particules en fusion (12), Troupe de Razhu (19-P).
Compétences : Focalisation (31%), Ambidextre (32%), Amélioration nano (30%), Leadership (48%).
Equipement : Robe TMA+1, Sac de billes (20), 7 cartouches nano, Sceptre de Razhu, 2 cartouches de nano permanents, Bracelets vivaces (Hâte 2x/j, 6 rounds / AGI+2), 4385 U. Protection : +3, TM+1.

Utreka

Utreka, la planète

Voir Utreka Ecosystème

Guerre ouverte sur Utreka

Utreka, planète géante du Système Centaurien est en proie à une guerre des guildes pour la conquête de cette planète encore peu peuplée.
Elle peut engager les PJ à moyen ou long terme sur cette planète afin de réaliser diverses aventures et grands nombres de combats. Les PJ seront amenés à intégrer une guilde ou à louer leurs services afin d'acquérir les moyens financiers pour repartir de cette planète grâce aux moyens d'une des guildes. Les guildes présentes sont : Stellar Corp recherchant une planète assez grande pour y construire ses flottes d'immenses vaisseaux en prévision de la reprise de la conquête spatiale, le Murmure des Ombres désirant un repaire planétaire au sein du système centaurien où toute force armée ennemie serait malvenue, la guilde militaire pour qui cette guerre n'a pour unique but que d'entraîner ses soldats et tester de nouvelles armes, et la guilde dankoranne jouant de ses relations et ses pouvoirs pour alimenter cette guerre et un peu s'amuser ! Le Consortium restant en retrait et profitant de l'occasion pour augmenter les prix sur les échanges d'armes et denrées rares… Bien qu'elle garde quand même un œil intéressé sur les matières premières uniques que recèle la planète et n'est certainement pas dégagée d'une aide à l'un ou l'autre des protagonistes en fonction de ses intérêts propres.
Stellar Corp emploie à grands frais des technomages puissants (Nano-robotique, Calorifique et Arcanes), tandis que le Murmure des Ombres se targue de leur subtiliser leurs équipements technologiques sur le champ de bataille et parfois ailleurs… La guilde dankoranne ne fait plus de secrets sur sa présence dans le Système Centaurien et au contraire en joue afin d'effrayer ses opposants qui ignorent tout de ce que les dankorans sont capables de faire ou non.
Cette guerre rencontre une opposition massive parmi les religieux. La Lumière Astrale dénonce une ignominie envers les êtres vivants et Mère Nature, alors que les Nibelung prônent encore et toujours une paix durable. Cependant les factions armées de chacun de ses mouvements sont finalement présentes sur le champ de bataille avec pour seul objectif de stopper cette guerre et atténuer les souffrances des combattants. Talia Virko et les différents dirigeants centauriens de Filmur et du Système centaurien en général ont décidés de se dresser contre cette guerre et les PJ font partie des chanceux et valeureux combattants auxquels on demande de jouer les ambassadeurs de la paix et de monter au front pour de grands idéaux !

Les protagonistes

Insérer tableau + flags factions

LES Factions Engagées LES COMBATTANTS Stellar Corp Technomages Nano-robotique, Calorifique, des Arcanes. Miliciens Murmure des Ombres Psis & Paranormaux solariens. Miliciens. Technomages Electrique. Mercenaires Biotech Guilde Militaire Miliciens, Space marines, Commandos. Factions de Technomages Magnétique & Biotech Guilde Dankoranne (avec l'appui du Consortium) Dankorans soldats, dankorans psis. Miliciens La Lumière Astrale Moines Les Nibelung Prêtres LES FACTIONS ABSENTES Œil du Centaure, Métamorphes, Ecole de Technomagie, Ecoles Psis, Représentants de pouvoirs politiques

Kryno Station

Plan + description

Champs de bataille principaux

La terraformation

(lancée en retard par rapport aux autres planètes centauriennes). Histoire générale. Causes de conflits. Pouvoirs ne se maintenant que difficilement. Ouverture de la guerre. Cette guerre a débuté en 2336 après la chute du pouvoir en place...
Utreka connut malheureusement une histoire complexe. De nombreux pouvoirs dirigeants se succédèrent sans jamais réussir à se maintenir et se faire respecter. Le pouvoir se retrouva alors divisé entre les guildes présentes qui prirent alors la direction d'un conflit armé pour la gérance totale de cette planète et l'exclusivité de ses ressources. Utreka est aujourd'hui la proie de la fameuse Guerre des Guildes contre laquelle tout les pouvoirs centauriens et les mouvements religieux se dressent.
La préparation de la conférence pour la paix est supervisée par le Conseiller Linstent (pouvoir Filmurien), XX (pouvoir de Tellanda) et YY (G.C.). Préparation des lieux et organisation de la sécurité partagée entre MO, SC, GM.
La Guilde Dankoranne émerge sur différents champs de bataille. Elle agit discrètement mais surtout efficacement. Elle gêne tous les autres protagonistes. La mise en marge de ce nouvel ennemi fera l'objet d'un point de discussion lors de la conférence. Certains rapports affirment qu'elle recevrait l'aide du Consortium (transport de troupe et ravitaillement).

Intervenants de la conférence

idem tableau

Faction Représentant Escorte Accompagnateur Stellar Corp 1 guildien supérieur 8 soldats de sécurité 1 des soldats Murmure des Ombres Guilde Militaire Général Kaplan 12 soldats (3 commandos, 8 space-marines, 1 technomage TMx) et un colonel Le colonel Zantos Guilde Dankoranne Conviée mais officiellement absente Lumière Astrale Nibelung Médiateurs Filmur / Pouvoir dirigeant centaurien Lazlo Metteos : Ambassadeur plénipotentiaire du Royaume Centaurien pour le Système Centaurien, suit de près la Guerre des Guildes sur Utreka. 5 membres des Commandos Centauriens 1 Commando Tellanda / Pouvoir dirigeant Albumir, ambassadeur (Nibelung avec HD) Korgis (centaurien, prêtre Nibelung) Consortium 2 hauts guildiens (représentants de deux firmes spatiales) 2 gardes solariens (1 petit et 1 grand de bonne stature physique : 1 dankoran psi & 1 dankoran soldat avec HD) Le garde de petite taille

Interactions inter-guildes et intérêts personnels

On peut penser que le Consortium, reconnue pour une constante neutralité dans les conflits, veuille que la guerre continue afin d'alimenter le marché de l'armement dont elle a la primeur, mais d'un autre côté, elle souhaite tout autant la victoire de l'une des factions engagées. Et ce notamment pour Stellar Corp avec qui les échanges commerciaux de matières premières auraient un intérêt certain de part et d'autre, plus qu'avec le MO ou la GM pour qui Utreka ne représente pas vraiment un gisement financier. Cependant depuis peu, les convictions du Consortium semblent se détourner de l'image conventionnelle du groupement multi-firmes et suivre un objectif obscur. Des rapports envisagent que le Consortium soit affiliée à la GD, et que cette dernière veuille faire se dérouler la guerre à sa façon.
Les pouvoirs centauriens penchent pour une coalition inter-guildes qui par la partition du territoire et du pouvoir espèrent obtenir une paix durable et sûre. Bien sûr, cela est difficile, chacun devra faire des concessions et il suffit qu'un seul intervenant refuse pour que la guerre reprenne de plus belle. De surcroît, il faudrait en premier lieu s'allier contre la GD et unir des forces disparates contre une faction discrète mais relativement puissante.
Une petite alliance pourrait se créer entre Stellar Corp et la Guilde Militaire, pour qui la cohabitation est envisageable et dont le partage d'Utreka ne présenterait presque aucune gêne. Mais pour cela, il leur faut se débarrasser des autres belligérants.
Un des guildiens du Consortium représente une firme de construction aéronautique proche de Stellar Corp. Ce lien peut être un point de départ pour des discussions concernant la vocation de port spatial qu'envisage de créer Stellar Corp. La surface de la planète étant peu encline à la vie courante, justifie à elle seule l'intérêt que portent le MO et la GM pour ce terrain de jeu idéal. En plus du fait que la guerre en cours ne fait rien pour améliorer l'environnement.
La Lumière Astrale s'oppose totalement à l'occupation de la planète et demande qu'elle soit rendue à Mère Nature afin de réparer les dégâts causés par les nombreux échecs de terraformations et la Guerre des Guildes. Elle dénonce le pillage des ressources que souhaitent faire Stellar Corp et le Consortium, même s'il s'agit d'un moindre mal par rapport aux armes de destruction massive que désire utiliser la GM. Seule le MO pourrait obtenir un avis favorable par défaut si elle décide d'en faire un lieu de vie malgré les conditions difficiles dues à l'environnement dégradé.
Les Nibelung quand à eux désirent avant tout éliminer toute menace

dankoranne. Pour cela, ils seront présents par l'intermédiaire des représentants de Tellanda et tenteront de démasquer les représentants dankorans afin de les empêcher de mener à bien toute ambition personnelle. Ils ne souhaitent bien entendu qu'aucun des protagonistes n'obtienne cette planète source de conflits, mais accepteraient toute décision qui mettrait un terme au conflit actuel.

Utreka (Campagne)

Dans les scénarios de la mini-campagne, les PJ sont considérés comme alliés du pouvoir centaurien, et comme escorte de l'ambassadeur filmurien. Le MJ est libre d'associer les PJ à n'importe qu'elle faction à condition de conserver la trame principale des événements (à savoir l'explosion de la bombe EMP. Les PJ auront la tâche d'éviter l'explosion ou au contraire de la garantir, restaurer les communications, trouver un moyen de quitter la planète…). Mais surtout les PJ auront avant tout pour mission de garantir la protection de leur supérieur ou commanditaire malgré les événements.
Variante : PJ envoyés par une guilde dans son intérêt bien entendu. Auront à mettre la bombe EMP par exemple ?

Bonus

Dans les vestiges d'une cité enfouie, révélée par les combats, un document unique sur l'histoire des filduriens relate quelques étapes de leur conquête spatiale :
Avant de quitter le système centaurien, les Filduriens avaient commencé à coloniser Utreka. La terraformation engagée en ce temps-là fut déjà un échec, cependant quelques cités émergèrent, d'autres s'enfouirent. Les cités en surface furent toutes détruites par le temps. Mais ce qu'il faut retenir, ce sont les technologies filduriennes présentes sur ce corps astral depuis des millénaires, tapies au plus profond des cités souterraines !
Cette information précieuse pour les historiens est extrêmement dangereuse dans le contexte actuel car chacune des guildes aura encore plus d'intérêt à acquérir cette planète.

Factions

Les factions de l'univers d'Etoiles lointaines sont :

- Les Ecoles

  Ecoles de technomagie
  Ecoles psis et métamorphes

- Les Religions

  La Lumière Astrale
  Les Nibelung

- Les Guildes

  Le Consortium
  Stellar Corp
  La Guilde Militaire
  Le Murmure des Ombres (voleurs solariens)
  L'Oeil du Centaure (voleurs centauriens)
  La Guilde Dankoranne (non jouable)

Relations Inter-factions

Ce tableau se veut généraliste et indique une tendance globale. Il y a évidemment des accointances et oppositions farouches exceptionnelles pour déroger à ce qui est présenté ci-dessous. Parfois cela sera précisé par un nota, ou détaillé sur la page wiki de la (des) faction(s) concernée(s).

Légende

Relations courantes et favorables

Neutre ou non défini

Echanges difficiles

Echanges impossibles, Opposition totale

Remarques

1. Les factions et sous-factions suivantes n'ont pas été prises en compte (*à venir en cas de développement suffisant, ou sur page dédiée*) : Dankorans, Centauriens (société, pouvoir), Solariens (société), Conseil de la Technomagie, Technomagie du Temps, Technomagie Elémentaliste, Lendzidiens, La Main Blanche, Anti-Psis, Neutres-Psis, Guildes Mineures, ...
2. La faction Psis englobe les psis conventionnels, qu'ils soient Solariens ou Centauriens, mais également Anti-psis ou Neutre-psis. Voir la page des Psis.
3. Le Consortium, la Guilde Militaire, Stellar Corp et le Murmure des Ombres sont en total conflit sur Utreka. En temps normal, le Murmure des Ombres est redouté et leurs actions guère appréciées, sauf si leurs "interventions" sont commanditées par les guildes elles-mêmes.
4. Les technomages biotech sont plus que malvenus face à la Guilde Militaire (le côté armement biotech de masse), sauf si bien sûr ces derniers parviennent à les embaucher. Auquel cas, la menace est bien différente.

Très bonne entente

	TME	TMM	TMC	TMB	TMH	TMN	TMA	PSI	PAR	MET	LA	NIB	CON	SC	GM	MO	OC
TME	.																
TMM		.															
TMC			.														
TMB				.													
TMH					.												
TMN						.											
TMA							.										
PSI								.									
PAR									.								
MET										.							
LA											.						
NIB												.					
CON													.				
SC														.			
GM															.		
MO																.	
OC																	.

Guildes

Les guildes majeures

Le Consortium (CON)

(Dite la Guilde Commerciale (GC), Gère les échanges commerciaux)

Stellar Corp (SC)

(Dite la Guilde Spatiale (GS), Contrôle les voyages spatiaux & les convecteurs)

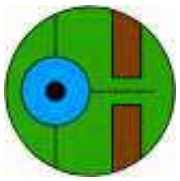
Guilde Militaire (–)

(Dite la Guilde Militaire (GM), Gère et forme les puissances armées et les unités policières)

Les guildes de voleurs
Il existe deux guildes de voleurs dans l'univers. L'une Solarienne et l'autre Centaurienne. Un statu quo est instauré entre les deux, l'une empiétant rarement sur le territoire de l'autre (jouant notamment de l'éloignement entre les deux systèmes solaires). La Guilde Solarienne comprend des membres centauriens et inversement, mais ceux-ci restent rares et exceptionnels. Quand un voleur appartenant à l'une des guildes empiète sur le territoire de l'autre, le conflit est réglé entre les deux maîtres de guilde ou les dirigeants locaux. Si le voleur n'agissait pas sous la direction de sa guilde ou si celle-ci nie tout lien, c'est la guilde victime qui décide du sort de l'intrus.
La guilde centaurienne est très fortement ancrée sur Filmur et y règne en maître depuis 5 siècles en marge du pouvoir royal. Son histoire lui offrait une solide défense, et lorsque la guilde solarienne arriva, elle pût la repousser. La guilde solarienne est plus récente mais cependant plus puissante. Son histoire rapide liée aux prémices de la conquête spatiale en fit une guilde puissante au sein du Système Solaire avant de lâcher son dévolu sur le Système Centaurien.

Le Murmure des Ombres (MO)

(Dite la Guilde des Voleurs Solarienne (GVS), Suit une éthique particulière)



L'Oeil du Centaure (OC)

(Dite la Guilde des Voleurs Centaurienne (GVC), Suit une éthique particulière)

Les guildes mineures
Les guildes mineures sont nombreuses et pas toujours bien identifiées. Certaines sont créées à une échelle locale et d'autres sont d'envergure interplanétaire mais sans le panache ou les moyens des grandes guildes.
Leur fonctionnement est généralement assez simple : il s'agit d'organismes de formation dans un domaine spécifique et qui délivre des employés aux autres guildes. Leur source de revenu est un quota prélevé sur les salaires de ses anciens membres dispersés au sein d'autres guildes ou pouvoirs locaux, au titre de royalties pour la formation réalisée.

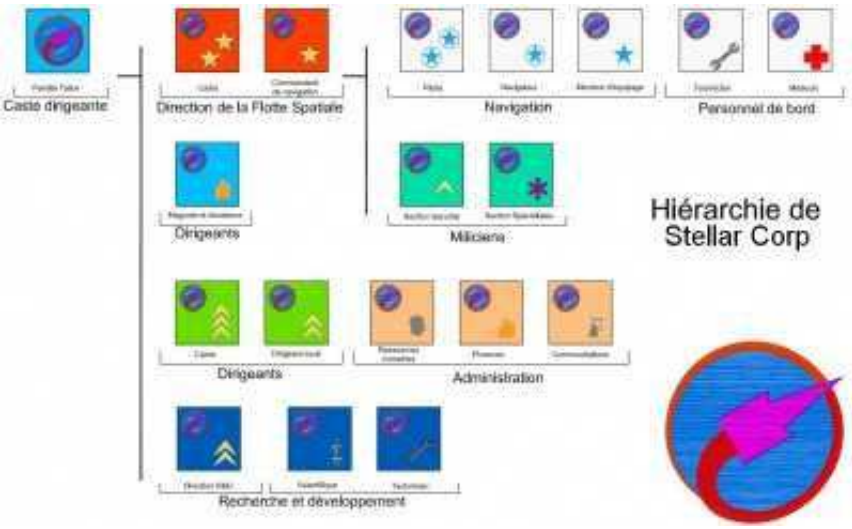
- Guilde des Médecins
- Guilde des Musiciens
- Guilde des Artisans
- Guilde de la Justice (forme des juges, des exécutants etc... et dispose de tribunaux pour qui en demande)
- Guilde des Journalistes
- Guilde Bancaire (gère l'infrastructure bancaire du SMU, produit les cartes bancaires)
- Guilde des Enseignants (forme des enseignants et prodigue son programme aux plus jeunes Solariens et Centauriens)
- Guilde des Corsaires
- ...

Plus la guilde est vaste et puissante, plus elle est la proie de conflits internes. A cela viennent s'ajouter des opposants aussi puissants que les écoles ou les religions, les conflits sont dès lors nombreux et complexes. Cependant, il existe des relations entre les différentes factions du fait d'activités courantes.

Stellar Corp

Guilde historique puisque qu'elle fût la première fondée à l'aune de la conquête spatiale. Elle s'emploie à grands frais, à se constituer une armada de vaisseaux d'exploration dans le but de reprendre la conquête spatiale. Dans ce cadre, elle tente d'acquérir la surface d'Utreka afin d'y développer de nouvelles technologies et son orbite afin d'y construire ses vaisseaux de nouvelle génération. La majeure partie de ses moyens financiers proviennent de fonds privés, comme il fût toujours depuis sa fondation, mais également des péages des convecteurs (qui lui permettent d'être autosuffisante).

Histoire et Organisation



Création en 2011 de Solar Fleet. Assez proche du Consortium dans sa forme de départ, Solar Fleet restera rapidement centré sur le voyage spatial, puis la colonisation. Contrôlé par des magnats en recherche de développement et non seulement d'une manne financière, ceux-ci oeuvrent pour la réussite spatiale. Profitant de fonds colossaux et réguliers, la firme prit une ampleur et put lancer des gros projets tels que les convecteurs planétaires, la terraformation, puis la colonisation, Stelnet et sa première flotte digne de ce nom.
Solar Fleet devient Solar Corp en 2024, à la suite de l'ouverture des convecteurs planétaires au sein du système solarien et la création de Stelnet. L'ensemble des projets furent maintenus et boostés par cette première étape d'appropriation du système. La chute puis la fermeture de toutes les organisations spatiales civiles ou gouvernementales leur permit de maîtriser définitivement le sujet.
Un autre projet vit le jour en 2110. L'élaboration d'un programme d'exploration vers Alpha du Centaure. Les recherches prirent fin en 2136, année du départ d'un voyage unique qui allait durer 12 ans.
Puis en 2156, quelques mois à peine avant l'ouverture du Grand Convecteur, l'organisme prend le nom définitif de Stellar Corp. Depuis cette époque sa structure s'apparente à une hiérarchie typique d'une grande entreprise exception faite de la Caste dirigeante des Tallov et de la branche de la Flotte Spatiale dominante. En effet, les puissants guildiens se retirèrent les uns après les autres et seul restèrent trois hauts dirigeants qui se trouvèrent être de la même famille. Depuis cette époque dite de la désertion, prenant fin en 2164, Stellar Corp est devenue une gigantesque entreprise tenue d'une main de maître par une famille d'ordre dynastique, les Tallov.

Membre de la Famille Tallov. A la tête de Stellar Corp. Dispense la politique de la guilde et gère sa trésorerie en amont des magnats et donateurs.
Magnats et donateurs. Ces proches de la Famille Tallov sont à l'origine des provisions financières de Stellar Corp. Siègent à la table des Dirigeants et Cadres lors des grandes réunions.
Cadre de la Flotte Spatiale. Haut membre de la Direction de la Flotte Spatiale. Représente les Tallov en toutes circonstances. Parfois gérant d'une agence de Stellar Corp. Equivalent d'un général de la Guilde Militaire.
Commandant de navigation de la Flotte Spatiale. Membre de la Direction de la Flotte Spatiale. Il fait la jonction entre les ordres de la Famille Tallov et la partie opérative de la Flotte. Généralement capitaine de vaisseau.
Pilote de la Flotte Spatiale. Poste le plus prestigieux de la guilde, celui de pilote de vaisseau spatial. Travaille avec les navigateurs à ses côtés et sous les ordres directs du Commandant de navigation.
Navigateur de la Flotte Spatiale. Membre d'équipage formé aux manœuvres militaires, il connaît parfaitement les cartes stellaires. Il est formé à l'usage intensif des IA embarquées.
Membre d'équipage de la Flotte Spatiale. Personnel d'équipage multifonction.
Tech de la Flotte Spatiale. Personnel d'équipage en charge de l'entretien du vaisseau d'affectation et des moteurs.
Médecin de la Flotte Spatiale. Personnel de bord primordial totalement rompu à toutes les techniques d'ordre médical, qu'il s'agisse de chirurgie ou de greffe de prothèse, de psychologique ou d'autres techniques comportementales, et bien sûr de guérir le moindre petit bobo.
Section de Sécurité de la Flotte Spatiale. Unités armées de Stellar Corp. Généralement associée à la Flotte, certains détachements sont chargés de la sécurité générale de la Guilde en tant que milicien.
Section des Spécialistes de la Flotte Spatiale. Combattants émérites de la guilde. Cette section comprend des meneurs pour les troupes en la présence de commandos, de technomages, de psis ou des métamorphes.
Cadre de l'administration. Haut membre de la Direction Administrative de Stellar Corp. Représente les Tallov en toutes circonstances. Parfois gérant d'une agence de la guilde.
Dirigeant local. Membre de la Direction Administrative de Stellar Corp. Il fait la jonction entre les ordres de la Famille Tallov et les services administratifs de la guilde. Généralement gérant d'une agence locale.
Ressources humaines. Service en charge de la répartition des moyens de la guilde, qu'il s'agisse de la main d'œuvre ou des moyens techniques.
Service financier. Service en charge de la gestion et de la répartition des moyens financiers de la guilde.
Service Communications. En charge de l'image de la guilde tout autant que des transmissions internes.
Employé administratif. En charge des basses tâches administratives de la guilde.
Direction de la Section Recherche & Développement. Autre branche importante de la guilde. Il s'agit de la section à l'origine des modèles de vaisseaux et des techniques spatiales.
Scientifique de la Section Recherche & Développement. Tête pensante des innovations propres à la guilde et la conquête spatiale.
Tech de la Section Recherche & Développement. Poste unique en son genre. Personnel en charge de la construction et la manipulation des prototypes de la guilde et de la technologie spatiale.

- Quelques firmes sous la coupe directe de Stellar Corp

Strikken StarDrive (Strikken Cie est née à l'aube de la conquête spatiale et subsiste toujours aujourd'hui grâce au développement d'un produit unique et exceptionnel : le convecteur spatial)

La flotte spatiale

Fer de lance de la Guilde, ses vaisseaux spatiaux sont leur meilleur outil de promotion. Fruits de recherches de haute technologie spatiale, ils sont la propriété de la Guilde Spatiale à moins de ne débourser énormément d'argent.

Classes de vaisseaux standards de la flotte

Voir Voyages spatiaux

Tarifs des voyages spatiaux à travers les convecteurs

Par passager 50 U
Par passager (+ de 10 personnes) 15 U
Groupe (50 à 100 p.) 450 U
Groupe (100 à 500 p.) 1000 U
Groupe (+ de 500 p.) 2000 U

Marchandises : Nourriture 70 U
Marchandises : Divers 100 U
Marchandises : Armes 120 U

Voyage diplomatique 40 U
Voyage professionnel 80 U

Tourisme 150 U

Vaisseau de la Guilde Spatiale 50 U
Vaisseau de pouvoir 100 U *(Concerne guildes, dirigeants, écoles, ...)*
Vaisseau privé personnel 150 U

Vaisseau de transport civil 200 U
Vaisseau de commerce 400 U
Vaisseau standard armé 500 U
Vaisseau de guerre 700 U

Voyage hors du système 2500 U
Voyage au cœur du système 250 U

Certains prix peuvent paraître exorbitants, mais certaines personnes ont déjà une chance énorme si elles doivent faire ne serait-ce qu'un voyage au sein d'un système solaire et emprunter à l'occasion les convecteurs de la Guilde à la place de convecteurs embarqués beaucoup plus répandus. Ensuite, les professionnels et les transports de marchandises voyagent légers entres deux bornes d'un convecteur, et ne s'assurent un accompagnement armé qu'à l'extérieur des bornes. Enfin, les guildes et les autres formes de pouvoirs ayant généralement de grands moyens et ne se déplaçant pas pour rien peuvent largement se payer les frais de péage.

Devise :

L'INFINI EST NOTRE FRONTIERE

Blasons de Stellar Corp

Blason de la Famille Tallov

Blason des Magnats et Donateurs

Blason de Cadre de la Flotte Spatiale

Blason de Commandant de Navigation de la Flotte Spatiale

Blason de Pilote de la Flotte Spatiale

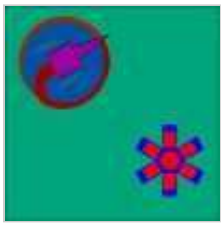
Blason de Navigateur de la Flotte Spatiale

Blason de Membre d'équipage de la Flotte Spatiale

Blason de Tech de la Flotte Spatiale

Blason de Médecin de la Flotte Spatiale

Blason d'Agent de Sécurité


Blason de Spécialiste

Blason de Cadre Administratif

Blason de Dirigeant Local

Blason des Ressources Humaines

Blason des Finances

Blason des Communications

Blason d'Employé Administratif

Blason de la Direction R&D

Blason de Scientifique R&D

Blason de Tech R&D

Le Consortium

Guilde commerciale discrète sur son fonctionnement mais extrêmement présente. Son pouvoir est quasiment absolu car elle s'immisce sur toutes les planètes et au sein de nombreux pouvoirs dirigeants. Son ambition est mal connue mais le profit est son dada. Cette guilde ne manque jamais de moyens financiers ni juridiques. Inattaquable sur son terrain, elle est également défendue par des technomages, des psis ou de simples miliciens trouvant un intérêt très personnel à travailler pour un employeur richissime.
Ses membres sont principalement des dirigeants de grandes corporations spécialisées à l'image de la secrète société minière X-Cavator ou de puissants et reconnus marchands, tel que Alderbi Balaris de Filmur.
Les conflits internes sont nombreux au sein de cette guilde où les mouvements d'argents sont la source de mouvements d'humeurs. Il n'est pas rare d'entendre au cours d'une réunion de hauts guildiens : « *Je vais déféquer ce fils de pute !* » suite à une manœuvre commerciale déloyale bien que totalement légale du point de vue de la Guilde.

Description des produits rares et marchés importants. Denrées courantes et nature des transactions.

- Quelques guildiens

Alderbi Balaris (Guildien, Conseiller Centaurien et puissant marchand planétaire de la Cité de Filmur – Malgré ses nombreuses étiquettes, il est parmi les plus honnêtes et parmi les plus respectés des membres de la Guilde. Il est, de plus, parmi les proches de la famille royale des Virko)
Baltor Viral (Régulièrement contré par Tissian Tikor)
Bessydie Maelstrom
Bjoxen (Dirigeant de X-Cavator)
Edgar Delleste (Dirigeant d'Organik Grupp)
Friedkin Trunkin
Galen Kadissa
Jikaël Emeno
Kedo Hime
Ottom Azur (guildien au fort caractère capable de marchander avec le Murmure des Ombres jusqu'au cœur même de la Ceinture d'Astéroïde)
Ruhott (centaurien, représentant de la guilde à Vlammis, détenteur du très recherché Hal'Manakk)
Tissian Tikor (opposant systématique de Baltor Viral)

- Quelques firmes sous l'égide directe du Consortium

Byblos Industry (Fabricant d'équipement standard pour les vaisseaux spatiaux. Cette firme ayant rapidement inondé le marché de ses produits standards est aujourd'hui victime du marché noir)
Core Machinery / Kanaharu Corp (Fabricants de vaisseaux de classes standards)
Callisto Fried Meat (Groupement agricole aux multiples vitrines de restauration)
Global Forces (équipementier de la GM)
Obercus (firme de construction spatiale : vaisseau, stations, satellites. Notamment à l'origine de C.O.G.)
Organik Grupp (firme dont le domaine principal est la technologie biotech. Elle serait à l'origine du projet Psions)

Twani Global Corp (Regroupement de manufacturiers et fabricants de droïdes et de prothèses)
X-Cavator (doit sa réussite à ses foreuses réalisant un travail exceptionnel et à la découverte du talminium, nouveau minerai énergétique – Son siège se trouve sur Triton sous le dôme de Nakeropolis à proximité des premiers sites miniers de nouveaux métaux lourds découverts lors de la conquête spatiale)

Zemo Droïdes (Sous-traitant en robots)

Devise :

SEUL CE QUE NOUS IGNORONS N'A PAS DE PRIX

Organik Grupp

Organik Grupp (firme dont le domaine principal est la technologie biotech. Elle serait à l'origine du projet Psions)

Recherche sur les Psis

Régénothérapie

Guilde Militaire

C'est aux débuts des voyages via les convecteurs spatiaux solariens, que ce développa la Guilde Militaire. Elle fût fondée par ceux que l'on appelait « Cowboys », des chasseurs de prime, de petite ou grande envergure, afin de lutter contre des organisations mafieuses qui commençaient à faire régner leurs propres lois dans le Système Solaire. Parmi ces cowboys, un homme se démarquait. Son style parlait pour lui, son nom était Spike Spiegel, célèbre chasseur de prime, capitaine du Bebop, connu pour avoir attrapé un bon nombre de malfaiteurs, mais qui, malheureusement pour son compte en banque, arrivaient généralement morts au moment de toucher la prime.
Aujourd'hui, c'est avant tout une école militaire qui forme des bataillons entiers de mercenaires « prêts à servir ». Même si les membres formés sont à la solde d'un dirigeant local ou d'un puissant guildien, nombre d'entre eux conservent un lien avec la GM et sont prêts à retourner leurs armes contre leur commanditaire si cela va dans l'intérêt de la guilde. C'est notamment vrai en ce qui concerne la Guerre des Guildes d'Utreka. Cependant, nombreuses furent les désertions dans un sens comme dans l'autre, généralement à cause de la prime offerte par les guildes adverses.

La structure de la guilde s'articule autour de grades hérités des hiérarchies encore en usage avant le début de la conquête spatiale.

Cadet. Jeune guildien fraîchement arrivé auquel sont données toutes les tâches ingrates afin de l'endurcir. Il est formé aux techniques de base de combat à mains nues ou armé.

Soldat 1ére Classe : Milicien. Soldat de combat terrestre et aquatique. Il est formé au combat et aux armes propres à ses milieux, ainsi qu'à la conduite de véhicules terrestres et aquatiques, conventionnels ou armés.

Soldat 2nde Classe : Space Marine / Pilote. Soldat de combat terrestre, aquatique et spatial. Il est formé au combat et aux armes propres à ses milieux, ainsi qu'à la conduite de vaisseau conventionnels ou armés.

Sergent. Sous-officier et chef d'équipe de soldats. Il connaît toutes les techniques de combat, armes et véhicules utilisés par ses soldats et sait se battre comme tels.

Lieutenant. Sous-officier en passe de devenir Officier. Ce grade est conservé durant une période de cinq à huit mois au cours de laquelle, il sera rompu aux techniques de management et de stratégie. Il connaît toutes les techniques de combat, armes et véhicules utilisés par les soldats et sait se battre comme tels.

Major. Premier grade d'Officier. Commandant d'escouade de combat. Ce soldat émérite est rompu aux techniques de management et de stratégie. Il connaît toutes les techniques de combat, armes et véhicules utilisés par les soldats et sait se battre comme tels.

Colonel. Second grade d'Officier. Commandant de vaisseau ou de factions spécialisées. Ce soldat émérite est rompu aux techniques de management et de stratégie. Il connaît toutes les techniques de combat, armes et véhicules utilisés par les soldats et sait se battre comme tels. Son grade lui permet cependant de ne plus se trouver sur le terrain ou de pouvoir garder une position reculée lors des batailles. Il est également le représentant des Généraux lorsque la présence de la Guilde Militaire est demandée.

Général. Ces guildiens ont largement fait leurs preuves en tant que soldat puis d'officier. Pour eux la guerre n'est plus un métier mais un art. Hauts stratèges et grands combattants, ils sont au nombre de six et représentent la caste dirigeante de la Guilde. Quatre d'entre eux sont dans le Système Solarien. Le cinquième est basé sur Filmur. Le dernier est en mission sur Utreka et mène la Guerre des Guildes pour le compte de la GM.

Il existe des guildiens spécialisés, ainsi que de nombreuses sections spécialisées comprenant des technomages, des psis ou des métamorphes ; ou équipées de façon à garantir les communications, le transport des troupes, les actions commandos, …

Techniciens. Non combattants. Ils ont la charge de maintenir en état les locaux et les communications de la Guilde. Ils ont la gestion de l'arsenal militaire (armes, équipements, véhicules, …). Ce travail est parfois ingrat mais permet de passer directement Milicien, Médecin ou Sous-officier après quelques années sans combattre.

Administratifs. Non combattants. Ils ont la charge de la gestion administrative de la Guilde. Sous les ordres directs des Médecins, des Officiers et des Généraux.

Agent de sécurité. Soldat de 1ére classe en charge de la sécurité de lieux et des personnes au nom de la Guilde Militaire. L'agent de sécurité est parmi les guildiens les plus employés à l'extérieur de la Guilde.

Commando. Soldat de 3éme classe, agent d'infiltration, expert en combat et pilotage. Capable d'agir seul ou en groupe, rapidement, efficacement et surtout discrètement, il fait la fierté de la Guilde lors des batailles dites propres.

Médecin. Sous-officier non combattant. Bien que sachant manipuler des armes simples, il est avant tout médecin. Il maîtrise les opérations chirurgicales et peut prodiguer sans difficultés des soins sur des blessures légères, moyennes ou graves sur un champ de bataille. Il est l'égal du sergent ou du lieutenant lorsque la santé des soldats est en jeu.

Stratège. Sous-officier non combattant. Bien que sachant manipuler des armes simples, il est avant tout un stratège au service des officiers. Il est capable à tout moment d'analyser la situation d'un champ de bataille et de décider de la meilleure stratégie à utiliser afin d'apporter la victoire à la Guilde.

Soldat psi. Soldat et sous-officier aux compétences particulières. Il n'a suivi aucune formation propre à la Guilde Militaire mais il y est totalement dévoué depuis sa sortie de l'école psi et use de ses pouvoirs pour le compte de la Guilde. Celle-ci recrute d'ailleurs directement dans les écoles psis. Les psis sont en charge de l'éveil de capacités psis chez les soldats puis de leur formation.

Soldat technomage. Soldat et sous-officier aux compétences particulières. Il n'a suivi aucune formation propre à la Guilde Militaire mais il y est totalement dévoué depuis sa sortie de l'école de technomagie et use de ses pouvoirs pour le compte de la Guilde. Celle-ci recrute d'ailleurs parmi toutes les écoles technomagiques, y compris des Arcanes. Les technomages sont en charge de la formation des soldats à l'usage d'équipements technomagiques.

Soldat métamorphe. Soldat et sous-officier aux compétences particulières. Il n'a suivi aucune formation propre à la Guilde Militaire mais il y est totalement dévoué et use de ses pouvoirs pour le compte de la Guilde. Celle-ci recrute difficilement les métamorphes – étant par nature opposés à toute forme de lutte ou de guerre – mais parvient cependant à intégrer certains d'entre eux afin qu'ils forment les soldats d'un point de vue non militaire.

Scientifique. Sous-officier non combattant. Bien que sachant manipuler des armes simples, il est avant tout un scientifique. En charge du laboratoire de recherche et développement, il s'occupe de l'amélioration de l'armement et de l'équipement de la Guilde. La recherche de nouvelles armes est toujours le cœur de sa vie. Bénéficiant de fonds sans faille pour la recherche de la part de ses supérieurs, ses trouvailles sont souvent brevetées et revendues hors de la Guilde. Ce processus confère une certaine notoriété aux services R&D de la Guilde Militaire.

Section Transport de troupes. Composée de soldats de 2nde classe, cette faction pilote les véhicules terrestres et aquatiques, ainsi que les vaisseaux spatiaux de transports de troupe. Occasionnellement leur travail concerne le transport d'armement ou d'équipement.

Section Communications. Composée de cadets ou de miliciens, cette faction à la charge de la transmission des ordres et de l'observation sur le champ de bataille. Cette faction comprend le SRCE - Service des Renseignements et de Contre-Espionnage : un service totalement dédié à l'espionnage faisant parfois appel aux commandos pour affiner des informations ou pour démêler un problème.

Autres sections mineures

Escouades **EHI** (Environnements Hostiles et **I**nconnus)

Devise :

LES JUSTES SE RECLAMENT DE LA FORCE

Ecus de la Guilde Militaire

Ecu de Général

Ecu de Colonel

Ecu de Major

Ecu de Lieutenant

Ecu de Sergent

Ecu de Soldat 2nde classe : Space-Marine/Pilote

Ecu de Soldat 1ère classe : Milicien

Ecu de Cadet

Ecu de la Section Sécurité

Ecu de la Section Transport

Ecu de la Section Communications

Ecu de Médecin

Ecu de Stratège

Ecu de la Section Technomages

Ecu de la Section Psis

Ecu de la Section Métamorphes

Ecu de Soldat 3ème classe : Commando

Ecu de Scientifique

Ecu d'Agent Administratif

Ecu de Technicien

Le Murmure des Ombres

2020. Sur Terre, l'annonce de la possibilité du voyage interplanétaire à grande vitesse fit réagir nombre de communautés et groupe mafieux. Ceux-ci voyant venir l'aubaine de l'expansion spatiale, se rassemblèrent. Sachant qu'ils commerçaient plus ou moins ensemble auparavant, les négociations furent rapidement lancées. Cependant chaque grand chef voulut mener. Il fut alors créé l'Assemblée des Douze comprenant le membre le plus imminent de chaque groupe.

Ses premières activités furent nombreuses et variées et permirent l'enrichissement rapide de l'Assemblée. Les membres de la guilde fraîchement créée pouvaient bénéficier d'un enrichissement personnel, d'équipement, de soutien et de l'intégration à un groupe en marge du pouvoir légal vacillant. Les membres devaient en contrepartie réaliser les basses tâches que commandait l'Assemblée : Location de service de protection ou de transport, Racket, Contrefaçon et fausse monnaie, Jeux illégaux, Prostitution, Opérations légitimes pour la guilde.

« **Nuit des longs couteaux** » qui donnera son organisation finale à la guilde

2040. La Guilde est aux mains de Manuel Rareiz, dirigeant tyrannique et premier Grand Maître.

2095. La Ceinture d'Astéroïdes est devenue une zone de non droit. Seuls les plus gros astéroïdes, desservis par des convecteurs, disposent d'un certain ordre politique et judiciaire. Cependant les autres corps délaissés ont vu apparaître des bases privées dont beaucoup sont affiliées au MO. Toutes sont des vitrines pour les activités illégales de la Guilde. 2156 à 2160 : Conquête du Système Centaurien.

Danoral Hortax, le Grand Maître en place marque les guildiens de son fort caractère, ce qui fait de lui un meneur indiscutable. Sa politique s'appuie sur des moyens suffisants et un dévouement complet des membres de la Guilde. Le terrain est étudié et préparé pour l'installation sur Filmur. Celle-ci est envisagée sur 10 ans.

Sur Filmur, des membres du MO se sont installés sur place en infiltrant le Consortium ou la Guilde Spatiale, les premières guildes réalisant des échanges réguliers avec les Centauriens. Ceux-ci s'implantèrent sous la couverture de Solariens, guildiens commerçants et développèrent progressivement de petites activités afin de créer une première caisse de fonds sur Filmur. Ces activités furent la location de service de protection ou de transport, la prostitution de Solariennes et bien évidemment quelques opérations légitimes afin de faciliter leur développement. Malgré tout, cette organisation était faible et ne pouvait compter que sur des membres triés sur le volet. Les meilleurs furent choisis et envoyés par le Grand Maître et sont menés par un de ses proches.

2160 à 2343 : Recul du MO dans le Système Centaurien. Dans le Système Solarien, la Ceinture d'Astéroïdes est définitivement et totalement une zone de non droit. Les convecteurs à proximité ont été piratés et sont désormais sous le contrôle du MO.

2343. Son actualité se trouve sur Utreka où elle fait partie des protagonistes de la Guerre des Guildes, luttant pour l'obtention de la planète.

Organisation actuelle.

L'autorité du Grand Maître de la Guilde est relativement forte et centrale. Les Lois de la Guilde sont acceptées par tous ses membres. Il y a cependant de la place pour une démarche locale. Notamment de la part d'anciens guildiens, qui sont également conseillers du Grand Maître, qui peuvent prendre quelques décisions importantes concernant les affaires de leur territoire. Le Grand Maître est la plupart du temps juste, et les punitions infligées sont méritées. Lorsqu'il a une décision à prendre, il est généralement despotique. Il n'en réfère à personne avant, c'est sa décision et il n'y en a pas d'autre possible. La plupart des activités de la Guilde sont adaptées aux voyages spatiaux, et principalement la location de service de protection ou de transport, et les opérations légitimes pour la guilde.

Section d'assassins : *Le Soupir de la Mort*

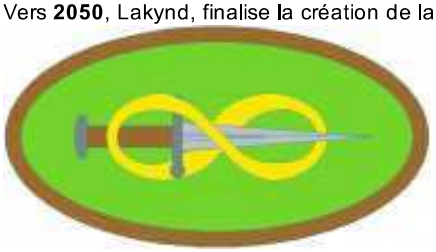
Devise

DERRIERE CHACUN, UNE OMBRE

L'Oeil du Centaure

Voleur centaurien

Aux environs de l'an **1850**. Tout d'abord issue du rassemblement de marginaux et laissés pour compte de la société filmurienne, la première organisation fit en sorte de permettre la survie des plus défavorisés et s'organisa autour d'un conseil qui délivrait une parole rassurante et encourageante, tout en menant un combat très souvent au-delà des lois afin de garantir malgré tout les moyens de subsistance de l'organisation. Le conseil respecté de tous créa un code d'éthique que les membres du groupe s'attelèrent à respecter et à vanter. La Guilde prît réellement forme lorsqu'ils rencontrèrent un groupe de voleurs en quête d'une relique ancienne et sacrée. Ceux-ci leur apprirent nombres de techniques concernant des activités illégales. Le temps passant, ils se conformèrent au code d'éthique et finirent par intégrer le groupe de marginaux.
2000 à 2037 : période de troubles.
Vers **2000**, Judtobath, un des principaux membres du conseil décède. Son remplaçant Kaenoth Dozzat très autoritaire profite en 2005 de la mort « accidentelle » dans un incendie de 3 autres membres du conseil (l'enquête n'a jamais aboutie mais de forts doutes pèsent sur Kaenoth Dozzat comme étant le commanditaire). Prendre sous sa coupe et faire chanter le dernier membre vivant fût assez aisé. Il fît disparaître les deux derniers membres et pût enfin prendre le pouvoir. Voulant à tout prix cacher ses forfaits, il fît taire son complice et conserva secrets et pouvoir jusqu'en **2037**.
Sous l'égide d'un ancien guildien ayant connu l'époque du conseil, un groupe de voleurs s'organisa afin de déstabiliser Kaenoth Dozzat. Le 15 août **2037**, Boléon Raleito dit Boléon **III** mena le groupe jusqu'au pouvoir en passant par la case assassinat. Le Conseil se reforma à partir des sept membres du groupe de voleurs. Depuis cette époque le recrutement d'un nouveau membre comprend une période de test qui tend à éliminer ce risque de subordination et d'impérialisme.
Vers **2050**, Lakynd, finalise la création de la section des Assassins, et prend la tête de ces combattants particuliers.



Dans un premier temps, la section des Assassins agissait pour le compte de la Guilde, puis la Lumière Astrale fît appel à leur organisation discrète et efficace pour terminer la Croisade d'Enseignement ralentie en **2206**.
2160. Les guildiens doivent faire face à l'apparition des Solariens. Satisfaits de leur situation sur Filmur, ils n'ont aucun esprit de conquête ou d'expansion et cherchent avant tout à préserver leurs acquis.
2300. La Guilde dispose d'une organisation aboutie depuis maintenant 130 ans. Elle n'a plus souffert de guerres intestines et bénéficie d'un profond respect interne et externe. Ses actions ont d'abord pour but sa survie et l'expansion n'est en aucun cas une priorité. Les décisions sont prises par le Conseil des 7. Le nombre premier et impair permet toujours d'obtenir un résultat des votes à la majorité quelque soit le sujet et permet ainsi à la Guilde d'avancer et d'évoluer dans l'intérêt de l'ensemble des guildiens. Le conseil donne ses ordres et les fait appliquer par sa première ligne hiérarchique qui comprend les chefs locaux. Chaque chef local a en gérance un territoire et la protection des guildiens et de leurs familles vivant sur ce territoire.
Les activités de la guilde sont restreintes mais permettent la survie de la communauté dans le respect du code d'éthique établi lors de sa création. Elle se livre aux jeux, à la prostitution, au racket, à la contrefaçon et à la fausse monnaie. Les deux derniers n'ayant pour but unique de maintenir à flots la balance des comptes de la Guilde et non de faire un quelconque profit. Ainsi son enrichissement reste faible mais lui permet de rester en marge de la société filmurienne sans en souffrir. L'expansion de la Guilde est ainsi faible et se limite à des actions événementielles dans le Système Centaurien et délaisse totalement Utreka malgré la présence annoncée du Murmure des ombres.

La devise servant de fer de lance aux actes exceptionnels de la Guilde :

NECESSITE FAIT LOI

Guilde Dankoranne

Ce qui est sûr avec les Dankorans, c'est que l'on ignore tout d'eux et surtout s'ils sont réellement présents dans les systèmes Solarien et Centaurien. On dit d'eux qu'ils sont infiltrés partout : dans tous les pouvoirs planétaires, au sein des guildes comme des écoles. Seules les religions semblent épargnées. Cela viendrait notamment du rôle que tiennent les Nibelung. Ceux-ci prétendent être là pour repousser ces êtres extérieurs venus pour détruire les civilisations connues. La Lumière Astrale quand à elle ne semble nullement s'en préoccuper.

Toujours selon les Nibelung, les Dankorans seraient infiltrés sur Terre, comme sur Filmur, et n'hésiteraient pas à exterminer les populations civilisées solariennes et centauriennes dans un but unique et pouvant générer une menace terrible pour l'univers entier. Les rapports les plus récents, en recenseraient dans les terres protégées d'Ezano sur Filmur, couverts par le pouvoir dictatorial, lui-même aux mains des Dankorans. Mais l'infiltration la plus représentative serait au sein du Consortium où les Dankorans disposeraient de moyens quasiment illimités et de couvertures multiples grâce à la structure multi-firmes afin de mener à bien des expériences autant sur les Solariens que les Centauriens, ainsi que pour développer des technologies meurtrières.

Là où la menace dankoranne prend pied, c'est lorsque la description de ces êtres ressemble fortement aux créatures extra-terrestres relativement souvent aperçues sur Terre à la fin du XXe siècle. De petits humanoïdes à la peau grise, au crâne surdéveloppé et avec deux globes oculaires si sombres que certains les qualifiaient d'abyssaux.

Nul autre discours paranoïaque ne parvient à la cheville de la menace que représente la Guilde Dankoranne, cependant les rapports se font de plus en plus réguliers et précis sur leurs agissements en secret et le danger qu'ils pourraient représenter…

Voir également : Dankorans

Guilde des Corsaires

Cette guilde a tout de la faction de pirates spatiaux. La subtilité du nom de Corsaires vient du fait que Stellar Corp serait derrière l'entretien de leur flotte. On raconte aussi que la GM et le Consortium ne seraient pas non plus étrangers au maintien de leur existence. Cela serait justifié par l'intérêt mercantile de faire accompagner et protéger tout transport spatial.

Les relations avec le Murmure des Ombres et l'Oeil du Centaure ne sont pas exclues, mais évidemment rien d'officiel.

Guilde Bancaire

Cette guilde n'est pas la plus puissante mais dispose d'un levier non négligeable.
Institution unique ayant en gérance le SMU (Système Monétaire Universel), la production des cartes bancaires, mais également bureau de contrôle des échanges commerciaux.
A la fois le meilleur et le pire ennemi du Consortium, et des autres guildes majeures.

Actes notariés : 1d10 % du montant initial (frais supplémentaires à l'achat d'une habitation ou gros véhicule)
Frais de dossier bancaire / Transaction : 1d6 % du montant initial (en cas de grosse transaction, ou demande de contrôle par la Guilde Bancaire)
Prêt avec intérêts : 1d10+1 % (les créanciers ont la vie dure, il est bien normale que la GB prenne une assurance minimale)

Système Monétaire Universel

Le **Système Monétaire Universel** est basé sur un système d'échange électronique de fonds. L'argent est totalement dématérialisé. En l'absence de moyen d'échange (carte bancaire par exemple), le troc prend place pour les plus pressés et discrets, ou alors le nom du créditeur est utilisé auprès des banques du SMU. A l'instar de la Guilde Bancaire, ayant tout pouvoir sur le SMU, chacune des guildes veillent au bon maintien de ce système et s'assurent le meilleur retour de la part des utilisateurs. Les créances ne faisant pas long feu.

On parle en **Unités de Crédit (U)**.

Tout à chacun dispose d'une **carte bancaire**. La plupart des opérations (paiement, versement, transfert, etc...) sont réalisables à partir d'une simple carte. L'appareil comprenant un mini écran couleur et un clavier complexe. Le décryptage et le hacking sont possibles dans une certaine mesure. Il existe des appareils plus complexes pour notamment le piratage, mais aussi, à l'inverse pour sécuriser au maximum son argent et les opérations financières individuelles. Le restant des opérations pouvant se faire au guichet de n'importe quel office de la Guilde Bancaire.

Les prix sur les marchés sont relativement stables, même si chaque commerçant est libre de se faire sa marge, et se doit de rester ouvert à toute négociation.

Ecoles

La Technomagie

L'ensemble des écoles de technomagie forment une institution garante d'un savoir scientifique immense et en permanente progression.

Les jeunes solariens et centauriens peuvent entrer dans les écoles suivantes qu'après un cursus traditionnel où l'on enseigne des programmes universels et uniquement à partir de l'âge de 20 ans. Il n'est pas rare de voir des technomages porter des prothèses suite à des accidents au cours de leur formation ou de combats, ou parfois par choix personnel. Ceux-ci en profitent généralement pour s'équiper en fonction de leurs pouvoirs technomagiques avec des prothèses artefacts.

2127. Kaarl Onuedum, physicien génial et un peu fou, spécialiste des champs électromagnétiques est victime d'un accident vasculaire cérébral qui fini de lui faire perdre la tête. Cet homme né sur Vénus en 2100 va alors s'inscrire dans l'histoire du siècle qui s'ouvre à lui et fomenter une révolution unique en son genre. En 2133, atteint de la folie des grandeurs, il prétend à qui veut l'entendre être le nouveau messie, appuyant ses élucubrations par des « tours de magie ». Ses actes hauts en couleurs sont en réalité des applications de son savoir technologique dans le domaine de l'électromagnétisme. Il venait alors de développer la lévitation magnétique et était parvenu à intégrer le système nécessaire dans une simple ceinture d'aspect quasi anodin. Deux ans plus tard, attirés par son discours et sa puissance, il fît de nombreux adeptes parmi lesquels quelques scientifiques ayant perçu le potentiel technologique du personnage, et suffisamment de jeunes membres du Consortium pour constituer une mise de départ à ce qui aller devenir la technomagie.

2138. Onuedum est peu à peu écarté du récent Conseil de la Technomagique car jugé trop instable par les scientifiques, politiques et guildiens membres. Cela mît alors définitivement fin aux prétentions mystiques du physicien fou.

Un an aura suffit pour créer trois écoles de technomagie différentes dans trois domaines distincts afin de développer au mieux chacune. La première bénéficiant des avancées technologiques de Kaarl Onuedum fut l'école électromagnétique. La seconde fut encouragée par le Consortium désirant en tirer un quelconque profit. La biotechnologie étant en permanente évolution du fait de la découverte de nouvelles faunes et flore dans le Système Solaire, ce domaine devint le privilège de l'école biotech. Enfin afin d'obtenir un trièdre dont le Conseil serait le sommet, l'école de technomagie calorifique fit son apparition et eût pour but de développer le contrôle des énergies calorimétriques. Cependant certains scientifiques voulurent rester en dehors de toute considération d'un domaine d'application et se concentrèrent sur ce qu'on appelle désormais les métasorts. Ces applications technologiques, fruits d'un travail d'artisans, sont valables pour la plupart des écoles et reviennent à des opérations simples et générales dignes de tout technomage.

La toute première école fût un bon exemple pour les autres. Les recherches dans le domaine de l'électromagnétisme donnèrent rapidement lieux à quelques sorts et artefacts. Cependant pendant les cinq ans où l'école dû se mesurer aux autres, elle fût la proie de décisions dangereuses qui créèrent deux mouvements distincts en son sein. Il en découla l'avis du Conseil suivant : L'école de Technomagie Electro-Magnétique sera désormais scindée en deux écoles, l'une travaillant sur l'énergie électrique, répondant aux moindres demandes du Conseil, et l'autre sur les phénomènes magnétiques qui suivrait les idées premières d'Onuedum.

Technomagie Electrique (TME)

Fondée en 2143 par Sir Kuiffer Mey, membre du Conseil de la Technomagie, cette école terrienne s'est spécialisée dans la génération et le contrôle de l'énergie électrique. Son fondateur ne fit malheureusement pas long feu, un jour où il testait le prototype d'une nouvelle combinaison de technomage électrique, il fit la bêtise de mettre le pied dans une flaque d'eau. Il s'électrocuta à en mourir. C'est depuis cet incident bête que chaque école décida de développer une protection efficace contre sa propre technologie – argumenté dans un rapport à l'époque par un : « On ne sait jamais ».

Technomagie Magnétique (TMM)

Ses membres furent un temps dirigés par le Conseil de la Technomagie avant de prendre leur indépendance sous l'égide d'un proche d'Onuedum. Ce revirement engagea l'école dans un processus unique. Son catalogue de sorts cessa de se développer et les artefacts ne furent plus améliorés. Malgré sa faiblesse apparente, son autonomie lui offre de pouvoir intervenir où bon lui semble sans l'accord du Conseil de la Technomagie. Cependant, depuis quelques dizaines d'années, l'école s'oriente vers une recherche proche des Arcanes et tente de recouper son savoir avec celui de l'école de technomagie électrique.

Technomagie Calorifique (TMC)

Considérée comme la plus ancienne et la plus prolifique, elle fût créée et dirigée par deux frères scientifiques Bo Gdan et Of Gdan. Chacun travaillant sa spécialité, ils pouvaient également combiner leurs connaissances. Of Gdan travaillait depuis quelques années sur les effets du Froid. Bo Gdan, un excellent cuisinier par ailleurs, était chercheur et travaillait sur la chaleur. En 2140, la compétition entre frères avait engendré la création des deux premiers sorts : Feu ardent et Toucher glacial. En 2142, ils parvinrent ensemble cette fois à la création de leur premier artefact : la masse calorifique. Malgré quelques dissensions qui poussent certains à ne développer que des sorts de chaleur et d'autres que de froid, l'école est devenue très puissante par une multiplication des sorts distinguant chaud et froid, mais également par la communion des deux extrêmes.

Technomagie Biotech (TMB)

Ecole atypique en véritable opposition avec la Lumière Astrale. Cela se traduit par des sorts pouvant modifier profondément la nature humaine d'un adversaire. Généralement redoutée sur les champs de bataille où ses attaques bactériologiques peuvent décimer en quelques minutes des troupes non préparées.

2147, Jance Vack, grand technomage siégeant au Conseil émît le discours suivant :

> *« Oui, nous formons une organisation réactionnaire, secrète et puissante. Nous dispersons nos technomages partout. Nous connaissons nombre de sorts pour assurer notre suprématie, et même au sein de nos écoles, nous procédons avec délibération et discrétion.*
> *« Cependant, permettez-moi de répondre à certaines questions et accusations qui nous viennent souvent aux oreilles. Les technomages jouissent-ils de la richesse, de privilèges, de la puissance, et sont-ils dispensés d'obéir aux lois qui régissent ce monde ? L'honnêteté nous oblige à répondre : oui, à des degrés divers qui dépendent des circonstances et des contingences.*
> *« Dans ce cas, les écoles de technomagie seraient-elles un groupe fermé, limité ? En aucune sorte. Nous nous considérons, évidemment comme une élite scientifique. Mais nos portes sont ouvertes à tous, bien que peu de nos élèves franchissent le stade d'apprenti.*
> *« Notre politique ? Plutôt simple. L'ère spatiale a mis une arme*

terrible dans les mains de mégalomanes qui se trouvent au sein de guildes puissantes. Il existe des connaissances qui, si elles étaient mises à leur disposition, pourraient leur assurer un pouvoir tyrannique. C'est pourquoi nous contrôlons la dissémination de la connaissance.
« On nous stigmatise du nom de divinités autosacralisées ; on nous accuse de pédantisme, de conspiration, de condescendance, d'arrogance, d'être obstinément persuadés de notre bon droit. Ce sont là les moindres critiques qu'on nous adresse. On nous traite d'insupportables paternalistes et, dans le même temps, on nous reproche de nous désintéresser des affaires humaines. Pourquoi n'utilisons-nous pas notre influence à soulager la peine des hommes, à prolonger leur vie ? Pourquoi affectons-nous de nous retirer dans un plan intellectuellement supérieur ? Pourquoi ne transformons-nous pas l'habitat humain en un royaume d'utopie, alors que nous possédons les moyens d'y parvenir ?
« La réponse est simple – et peut-être décevante. Nous pensons que ce sont là de faux biens ; que la paix et la satiété sont synonymes de mort. Malgré sa brutalité et ses excès de cruauté, nous envions à l'humanité archaïque ses expériences ardentes. Nous prétendons que la récompense après l'effort, le triomphe après l'adversité, l'accomplissement d'un projet longuement poursuivi, procurent plus de satisfaction qu'une prébende nutritive puisée à la mamelle de pouvoirs bonasses. »

En **2163**, le Conseil de la Technomagie ordonna la création de deux écoles supplémentaires. Cela faisait douze ans que les Solariens étaient arrivés dans le Système du Centaure. Toutes les écoles existantes s'étaient implantées et avaient fortement intéressé les Centauriens. Ils firent alors la demande au Conseil de pouvoir développer leur propre technomagie. C'est ainsi que furent rapidement créées l'école de technomagie holographique sur Filmur et l'école nano-robotique au sein du Système Solarien.

Technomagie Holographique (TMH)

Cette école peut se vanter d'être la seule créée par les Centauriens. Elle accueille aujourd'hui des technomages solariens. Le fait qu'elle soit issue principalement du savoir centaurien, son pouvoir reste faible, mais elle est cependant promise à un grand avenir digne de l'école calorifique. Elle tente de combler le retard en créant nombre d'objets intégrant la technomagie holographique. Chose remarquable à cette école, à l'entrée de chacun des lieux d'enseignement, on peut lire : *Veuillez éteindre tous vos équipements à l'entrée de cet établissement sous peine de sanctions. L'usage en est limité aux salles spécifiques.* Le gérant actuel est Daltrim Faluos, descendant direct de Feilujio Faluos, fondateur de l'école TMH sur Filmur.

Technomagie Nano-robotique (TMN)

Afin de marquer sa présence sur Titan, lune aussi grande qu'une planète, le Conseil de la Technomagie y installa l'école principale de nano-robotique. Le temps démontra ensuite qu'il ne s'agissait pas d'un mauvais choix. Cette lune jamais terraformée était le terrain idéal pour y développer des générateurs nano-robotiques. Là où les biologistes peinaient à instaurer la vie, les technomages multiplièrent les créatures artificielles à base de nano-robots sans la moindre difficulté. L'environnement extérieur aux dômes étant peu accueillant, rares furent les colons, tant et si bien, que l'école de technomagie nano-robotique pu développer sereinement grand nombre de sorts et d'artefacts. Aujourd'hui, cette école fait la fierté du Conseil par sa réussite.

En **2175**, le Conseil de la Technomagie commence à percevoir une menace de la part des écoles. Certaines commencent à devenir puissantes et à agir parfois en contradiction avec les ordres. Afin de pouvoir continuer ou tout du moins essayer d'en garder le contrôle, le conseil commanda la création de l'école de technomagie des Arcanes. Celle-ci devait rassembler l'ensemble des savoirs des autres écoles et travailler sur des sorts combinant les diverses connaissances technomagiques.

Technomagie des Arcanes (TMA)

Créée en 2175, plus puissante et prestigieuse que les autres, car elle combine les technologies issues de l'ensemble des écoles et conserve jalousement tous ses secrets et les fruits des recherches menées en son sein. Directement dirigée par le Conseil de la Technomagie, l'école impose ainsi sa supériorité et dispose d'un profond respect.

Base de Données des Arcanes

Cette Base de Données des Arcanes (BDA) regroupant toutes les connaissances technomagiques, et bien plus, est stockée dans l'école TMA de XX sur YY. Dans un premier temps, elle fût stockée sur Terre avant la création de la première école TMA dans laquelle on déménagea les plus grandes connaissances solariennes. La BDA est tellement immense qu'il est impossible de posséder ne serait-ce qu'une partie de taille convenable sur soi. Lorsqu'un technomage réalise l'identification d'un artefact, il se connecte directement à cette base de données selon un protocole qui lui est propre et qui lui fût enseigné dans son école.

Le Conseil de la Technomagie

Fondé autour de Kaarl Onuedum et composé de jeunes membres du Consortium. Onuedum en fût rapidement écarté pour être, tout d'abord, dirigés par de grands magnats. Les savoirs et les connaissances s'accumulant, les plus grands scientifiques et technomages reprirent peu à peu le contrôle du Conseil afin d'obtenir une véritable autonomie. Nous sommes en **2146**, le Conseil de la Technomagie s'oriente vers une politique d'appropriation des connaissances. Afin de mener convenablement cette politique, elle intègre des membres de chaque guilde en son sein et disperse ses connaissances au compte-goutte en dépêchant des technomages aguerris dans leur domaine auprès des firmes désirant user d'une quelconque technologie. Aujourd'hui les technomages sont formés puis deviennent des chefs techniciens au sein des guildes et des firmes de haute technologie tout en conservant le secret sur les savoirs qu'ils détiennent. Les membres du Conseil sont devenus une caste dirigeante supérieure disposant de grandes connaissances et de combattants puissants lui octroyant le respect des multiples et diverses factions existantes. Seule la Lumière Astrale est véritablement chagrinée par la politique de contrôle des connaissances par les seuls technomages, craignant la naissance d'un nouveau mysticisme fondé sur la puissance de la technologie auquel le commun des mortels ne saisit le mécanisme.

Devise du Conseil de la Technomagie :
Un petit peu de science est une chose dangereuse, une vaste science est un désastre.
Ce que les détracteurs de la technomagie paraphrasent dédaigneusement ainsi :
La science est véritablement dangereuse, l'ignorance du voisin est une bénédiction.

2341, des bruits courent au sein des laboratoires de recherche des écoles de technomagie. Le Conseil cacherait plus de choses que l'on ne veuille le croire derrière les murs des Arcanes. L'école de Technomagie des Arcanes travaillerait sur une nouvelle discipline : la Technomagie du Temps. Si cela se révèle exact, les écoles primaires seraient directement menacées et alors leur seule solution serait de se rassembler.

Pouvoirs Psychiques

Sont désignés par pouvoirs psychiques tous les pouvoirs liés aux capacités de l'esprit et/ou du cerveau. Cela signifie donc que les lanceurs de sorts psis comprennent : les Psis conventionnels, les Paranormaux, les Métamorphes, les Prêtres de la Lumière Astrale, les Dankorans et les Nibelung.

Psychisme

Malgré le fait que les pouvoirs psis soient acceptés par le grand public depuis près de 3 siècles, cette communauté reste entourée d'un grand mystère.

Les psis conventionnels

En **2035**, les habitants d'un village Mormon de Caroline du sud voit sa population atteinte par d'étranges phénomènes. En effet, après bien des croisement consanguins de nombreux jeunes enfants du village prétendent entendre les voix de leurs petits camarades ou montrent d'étranges prédispositions. Les exorcismes successifs ne donnèrent cependant aucuns effets… Des années plus tard, amenés à un stade de compréhension supérieur par rapport à celui de leurs parents les jeunes abandonnèrent la tradition mormone et travaillèrent à développer ces étranges pouvoirs. Toutefois, voyant leur taux de natalité diminuer ils décidèrent d'essaimer dans le système solarien. Leur descendance fut appelée « psi ».
Acceptation (2110)
Jusqu'à de nos jours, nouveaux pouvoirs ….

Les psis centauriens

Il y en a peu, mais ils existent. Ils disposent des mêmes capacités. Cependant, l'histoire ne nous dit pas quand et comment ils obtinrent ces pouvoirs.

Les E.S.P.E.S.

Groupement d'**Ecoles Supérieures des Pouvoirs Extra-Sensoriels**. Ces écoles sont aujourd'hui présentes dans toutes les grandes capitales spatiales afin de recueillir les jeunes solariens et quelques centauriens disposants de capacités psis. Leur but est simplement de les former à l'histoire du psychisme et de les aider à maîtriser leurs pouvoirs.

Les anti-psis

Ce pouvoir n'est pas un pouvoir psi à proprement parler. C'est une capacité innée passive que possèdent certains rares humains ou centauriens, et qui ont la faculté d'annihiler tout pouvoir psi dans un certain rayon. Tout pouvoir psi utilisé dans l'aire d'effet est diminué du niveau d'Anti-psi (c'est à dire qu'un pouvoir de niveau 17 utilisé dans la zone d'effet d'un Anti-psi de niveau 8 se comportera au mieux comme un pouvoir de niveau 9, ce qui signifie également qu'un Anti-psi de niveau 17 ou supérieur crée une zone de nul qui bloque toute utilisation de pouvoirs psis...). Étrangement, il n'existe à l'heure actuelle aucun anti-psi de niveau 8 ou +. Pour le moment...
Certaines organisations de grands psis pourchassent sans relâche les Anti-psis, qui sont bien souvent inconscients de leur état (ce qui facilite d'autant la tache des psis). Un Anti-psi est souvent découvert par un cherche-psi qui voit son pouvoir graduellement annihilé dans la zone d'effet du nul. Les Anti-psis sont rares, même s'il semble que leur nombre augmente inexplicablement depuis quelques années ...
Longtemps persécutés et mis à l'écart de la civilisation (ceux-ci ne sont généralement que peu gênants à l'écart des grandes cités), ils sont maintenant recherchés pour leur capacités devenues des plus appropriées pour la lutte contre les dankorans psis.

Champ d'action anti-psi (estimations)

Niveau 5 : 10 mètres de rayon d'effet
Niveau 8 : 50 m
Niveau 11 : 250 m
Niveau 14 : 1 km
Niveau 17 : 4 km
Niveau 20 : 15 km
Niveau 22 : 50 km

Les neutres-psis

A mi-chemin entre les psis et les anti-psis, le neutre-psi est capable de résister à n'importe quel sort psi. Malheureusement pour lui, cela est également valable pour les sorts de guérison ! Encore plus rare que les anti-psis, la neutralité psi est de l'ordre de la maladie exceptionnelle.

Les Psions

Les psions sont des psis mineurs, génétiquement recréés par Organik Grupp, peu de temps après l'analyse du génome de Kelen Shark (2076-2131). L'identification de certains gènes à l'origine des effets psis a permis leur introduction chez un être humain classique, par modification génétique majeure.
Ces individus, dénommés Psions, furent mis au point au cours des années 2170. Cette lourde technique a un taux d'échec énorme, et actuellement Organik Grupp ne "possède" qu'une petite dizaine de ces individus d'exception en activité. Tous sont utilisés, à l'instar des miliciens et commandos spécialisés, dans des missions d'importance pour la firme. La plupart bénéficient, en plus de leurs modifications génétiques, d'implants cybernétiques parmi les plus perfectionnés et discrets du marché.
L'objectif réel du projet Psion est de recréer un psi viable, et les premiers enfants fécondés à partir d'OGM (ovules génétiquement modifiés) ont vu le jour il y a trois ans (2340). Personne ne sait encore quelles sont leurs capacités réelles.
Seuls les laborantins du projet savent que les Psions actuels possèdent un pouvoir psi (et un seul) au niveau 5. Les pouvoirs auxquels ils ont accès sont : Clairaudience, Nécromancie, Célérité et Télékinésie. Bien qu'obéissant aveuglement aux ordres de la firme, les psions sont de nature instable.
Les recherches les plus avancées feraient état d'une autre capacité : les Psions seraient capables de traiter les ondes radios et donc d'intercepter des communications.

Paranormal

Il n'y a pas vraiment d'école pour paranormaux, mais plutôt des refuges où on les aide à vivre avec, et parfois à utiliser ce don de naissance. Capacités réservées aux Solariens.

Métamorphes

Centauriens possédant une capacité naturelle à modifier leur morphologie mais aussi parfois leurs caractéristiques en celles d'animaux.
Les métamorphes disposent d'yeux aux iris d'un vert profond, bien que ce caractère physique ne leurs soient pas exclusif.
Les métamorphes sont parfaitement intégrés à la société. Ils ne se distinguent pas des autres, restent discrets au grand jour, mais sont toujours respectés pour leurs capacités "naturelles".

Religions

La Lumière Astrale

Croyance généralisée et basée sur le pouvoir de Mère Nature

La première apparition officielle de la communauté religieuse de la Lumière Astrale eut lieu sur Terre vers la fin du 21e siècle. Les autres religions s'essoufflaient et les nations s'écroulaient les unes après les autres face aux guildes et autres mouvements corporatistes. A cette époque, il n'existait que quelques Adeptes recherchant le savoir profond de la Nature et de l'Univers, et de rares Croyants. La découverte des convecteurs spatiaux offrit de grandes opportunités pour ce mouvement naissant. Face aux guildes encouragées par la conquête spatiale, la L.A. se développa et créa le rang de Prêtre. Ceux-ci tentèrent de s'immiscer parmi tous les mouvements non religieux. La véritable révolution qui entraîna l'essor de la Lumière Astrale fût la rencontre avec les Centauriens. Cette rencontre renforçait une des croyances de base sur la vie extra-terrestre. La croyance Solarienne envers Mère Nature s'élargit définitivement à l'échelle de l'Univers connu. C'est à cette grande étape que les Prêtres obtinrent leurs pouvoirs. Les Grands-Prêtres usèrent de leur influence auprès de la communauté religieuse et créèrent le rang des Moines afin de lutter et d'éradiquer les dernières religions centauriennes. La seule religion qui leur résista fût celle des Nibelung. Déjà présente sur Terre, elle existait également sur Filmur. Cette menace semblant être universelle, elle devint un opposant farouche. Le temps passant et les combats se généralisant, certains moines devinrent des équivalents des Grands-Prêtres. Bien que peu nombreux, ces moines émérites pouvaient maîtriser à la fois la puissance de n'importe quel sort luminescent et de l'ensemble des technologies luminescentes. Mais surtout, disposer de tout cela de façon quasi-illimitée, permet à cette instance élitiste, appelé le Cercle des Paladins, de mener n'importe quelle bataille au nom de Mère Nature avec un taux de réussite effrayant.

La croissance de la Lumière Astrale

Celle-ci peut être ramenée à quatre époques spécifiques

- Première Epoque : Fondation (2065-2156) :

  Fondation officielle de la L.A. en 2065 après un peu plus d'un demi-siècle de vie recluse de ses adeptes et meneurs
  Accroissement régulier des adeptes et des croyants
  Création de la caste des Prêtres

- Seconde Epoque : La Lumière Astrale Universelle (2156-2174) :

  Rencontre avec les Centauriens. La croyance en Mère Nature prend un tournant universel
  Les prêtres de la L.A. entament un processus de conversion de l'espèce centaurienne
  Les prêtres de la L.A. obtiennent leurs premiers pouvoirs grâce aux artefacts appelés Guides. Principalement des pouvoirs de guérison
  Création de la caste des Grands-Prêtres

- Troisième Epoque : La Croisade d'Enseignement (2174-2206) :

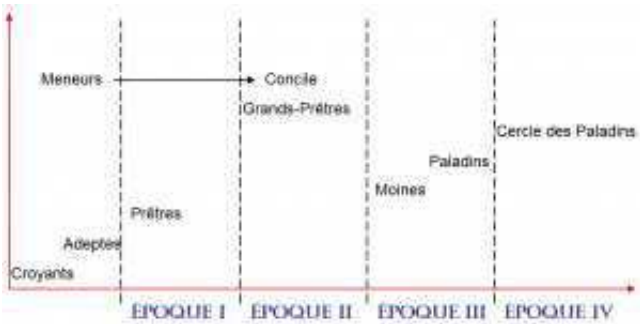
  La croisade d'enseignement est une manière polie de parler du prosélytisme réalisé en terres centauriennes
  Développement de la caste de combattants de la L.A. : les Moines et les premiers Paladins
  Développement des pouvoirs offensifs et défensifs. Maîtrise des pouvoirs de guérison
  Développement de la technologie luminescente suite à la découverte sur Filmur d'artefacts très anciens basés sur cette technologie

- Quatrième Epoque : Universalité (2206-2343) :

  Création du Cercle des Paladins
  Maîtrise de l'ensemble des pouvoirs de la L.A.
  L'organisation principale de la L.A. est figée et maintient son monopole religieux par la foi et parfois par la terreur
  Chasse aux Nibelung et aux mouvements sectaires. Plus aucune opposition religieuse n'est acceptée

Son organisation

La forme définitive actuelle est la suivante :



Concile : Formé à partir des meneurs à l'occasion de la fondation de la L.A., il prit sa forme définitive au cours de la Seconde Epoque. Il est composé de 21 sièges permanents qui nomment un nouveau Grand-Prêtre au sein du Concile lors de la mort de l'un de leurs membres. Cette classe de dirigeants distribue les mots d'ordres et discute de l'évolution du mouvement religieux.
Grands-Prêtres : Ils disposent d'une liberté locale totale dans le respect du credo du Concile dont ils reçoivent les ordres directs. Ils ont la gérance des lieux de cultes et de ses adeptes par des subdivisions régionales.
Cercle des Paladins : Corps élitiste ayant à sa charge de gérer les « armes de la foi ». Parfois en opposition avec le Concile, il reste cependant son bras armé en toutes circonstances.
Paladins : Membre du Cercle ou non, il s'agit avant tout d'un puissant Moine. Credo : Search, Convert Or Destroy
Moines : Furent et restent les premiers combattants de la foi. Composé d'adeptes promus au rang de prêtre et doté d'un équipement permettant de mener une croisade pour le Concile au nom de la L.A. Les moines sont les premiers recruteurs de fidèles, usant parfois de moyens très démonstratifs.
Prêtres : Qu'ils soient soigneurs, enseignants, ou gardiens de temple, ils sont les intermédiaires entre les classes dirigeantes (Concile et Grands-Prêtres) et le peuple (Adeptes). La plupart sont des Adeptes ayant obtenus des pouvoirs grâce au Guide.
Adeptes : Appellation donnée aux croyants les plus fervents. Ceux-ci ont parfois rencontré un Guide
Croyants : Simples adorateurs de la L.A. et Mère Nature. Bien qu'ils soient les plus nombreux, ils sont loin de s'investir totalement au nom de Mère Nature comme le souhaiterait le Concile.

Les rituels

A Développer - le Guide, rituel funéraire, ...

Nibelung

Prolongement de croyances terriennes dites Nordiques – Variation proche chez les Centauriens

Paladins

Le paladin de la Lumière Astrale n'a rien à envier au personnage chevaleresque de l'époque médiévale sur Terre. Fer de lance, emprunt de bonté, de justice et défenseur des croyants. Les temps modernes en ont fait un représentant d'une éthique idéale et le symbole du plein pouvoir de la Nature et de l'équilibre qui doit être.
Combattant que l'on dit inflexible, vertueux et proche de la perfection afin de ressembler à Mère Nature dont il tire sa Foi. Il lutte contre l'injustice et pour la défense des croyants. Il s'oppose systématiquement à toute atteinte envers la Nature (manipulation des morts, transformation du vivant, technologie destructive, ...). Il est l'un des rares lanceurs de sorts pouvant porter une armure et un bouclier.
Prêtre de haut rang, il est le compagnon idéal d'une troupe, voire meneur d'une force armée, pour le mental et la santé. Toujours fidèle à sa parole, il reste autant que possible courtois et généreux. Dans l'absolu, il suit un code de moralité et de discipline extrêmement strict.

Le Cercle des Paladins

Les Paladins

Les Inquisiteurs : troupe de paladins exerçant au crépuscule de la Croisade d'Enseignement. Techniques bourrines et interrogatoire sous la torture (rien à envier à l'inquisition des anciennes religions).

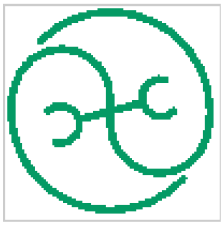
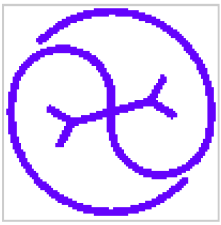
Ils sont au nombre de 4 paladins. Aux noms, armes et techniques différentes. Ensemble, ils peuvent réaliser la fameuse *Ordalie des Paladins*.

- Truth et sa masse d'arme. « La vérité écrasante »
- Light et son arbalète de lumière. « La lumière perçante »
- Faith et son sabre. « La foi tranchante »
- Strength et son gant. « La force frappante »

Les paladins déchus

Un paladin totalement déchu perd ses capacités psychiques et ne pourra accéder au mieux qu'aux capacités de prêtre (avec des tests à POU-3). La déchéance n'est applicable qu'en présence d'un Guide.

Blasons de la Lumière Astrale

				
Blason de la Lumière Astrale	Blason de Moine de la L.A.	Blason de Cercle des Paladins de la L.A.	Blason de l'Ordre des Grands-Prêtres de la L.A.	Blason de Concile de la L.A.

Technologies

STELNET

StelNet, le réseau de communication universel interstellaire
Successeur de l'antique réseau de communication terrestre Internet. Développé très rapidement dès les prémices de la colonisation solaire. Ce système de communication universel fût réellement efficace le jour où fût écrit le protocole de transmission pouvant utiliser les faisceaux entre convecteurs spatiaux. Aujourd'hui, une transmission via le Grand Convecteur est chose courante. Un dialogue reste difficile mais les échanges de données ne demandent que quelques minutes malgré l'immense distance entre les deux systèmes solaires.
Apporté par les Solariens, et adopté par les Centauriens, il fût tout d'abord développé par Solar Fleet qui créa le premier protocole « longue distance » et permit sa transmission par les convecteurs. Après dix ans d'utilisation et une réussite exceptionnelle, Solar Corp autorisa les échanges extérieurs. Peu à peu, les autres factions (guildes, écoles, …) acquirent des parts de ce projet. C'est au bout de 17 ans d'existence que StelNet devint civil et accessible à tout le monde depuis des postes indépendants.
StelNet est cependant redouté par nombre de personnes dont notamment les fugitifs, les espions en mission secrète et les financiers, car si ceux-ci traversent le Grand Convecteur, leur voyage entre les deux systèmes dure trois semaines. Durant ce temps, la vie continue à l'extérieur et des enquêtes sont menées, des actions prises, … puis les informations sont transmises au système solaire d'arrivée et le plus généralement le dernier jour du voyage. Si bien que les financiers se font voler de juteux marchés, les espions sont démasqués avant même d'avoir entamé leur mission, et les fugitifs appréhendés sans problème !

D'un point de vue technique :
Les transmissions lasers permettent l'échange de plusieurs téraoctets de données en quelques secondes, et ce, relayés par les satellites, les convecteurs ou encore les zeppelins à énergie solaire.

NOUVELLES ENERGIES & TECHNOLOGIES

Des ressources énergétiques ont disparues, d'autres ont évoluées pour devenir familières et de nouvelles sont apparues.
Les ressources énergétiques se sont rapidement épuisées sur Terre. Notamment dû au développement spatial, les ressources traditionnelles (charbon, pétrole, nucléaire, …) furent épuisées ou affaiblies en 2035 ce qui engagea une crise. Cette crise signa la fin des institutions gouvernementales. Depuis cette date, le pouvoir est aux mains des guildes, mais ne s'applique qu'à des échelles locales.
Afin de conserver leur autonomie et assurer leur puissance, les guildes développèrent de nouvelles ressources énergétiques. Parmi elles, on peut citer :

L'Hydrate de méthane (ou glace qui brûle)
Prélevé dans les fonds marins, on extrait du gaz des blocs de glace. En dehors de son usage classique dans des centrales de transformation, cette glace est remarquable du fait qu'on peut l'enflammer. La chaleur faisant fondre la glace (extrêmement lentement car dense du fait de son ancienneté) libère peu à peu le gaz qui s'enflamme. Phénomène qui fait désormais l'apanage des technomages calorifiques.

Le CHRONO ou Cold Hot Resistant Ore Nacred Outside (minerai résistant au chaud et au froid d'aspect nacré)
Découvert en 2088 sur les planètes jumelles Pluton et Charon, cette nouvelle matière fût tout d'abord une gêne lors des tentatives de terraformation sous dôme.
Matériau totalement résistant aux températures extrêmes, ainsi qu'au phénomène de choc thermique. D'aspect nacré, il fût beaucoup utilisé comme matériau de joaillerie et de nombreux bijoux furent créés pour les nobles. Ce matériau n'est transformable que par la taille, ce qui implique que l'on ne peut opérer aucune déformation ou ajout de matière. De plus, ce type de travail entraîne une perte non négligeable accentuant davantage sa valeur.
En 2140, par le biais de la création de l'école de technomagie calorifique, le CHRONO devient le matériau de base des artefacts calorifiques. Grâce à ce matériau, les frères Gdan créèrent rapidement la masse calorifique contenant un générateur de chaleur et pouvant résister jusqu'à un très haut niveau de température.
Depuis cette époque, d'autres carrières de CHRONO fûrent découvertes sur Tellanda, qui semble composée de CHRONO à 62.37% selon des estimations récentes. De nos jours, on trouve encore quelques bijoux, mais la plupart furent acquis, par l'argent ou la force si nécessaire, par les écoles de technomagie calorifique et des Arcanes, pour les convertir en artefacts. Parmis les artefacts qui donnèrent leurs lettres de noblesse au CHRONO fût le sceau d'un technomage dont le nom s'est perdu en même temps que ce fameux sceau. A base de CHRONO, il servait de catalyseur au sort de Feu ardent et permettait de sceller des colis en métal.

Le four solaire spatial

L'énergie solaire étant inépuisable, tout du moins à l'échelle humaine, elle ne pouvait qu'être développée. Cela fût fait le jour où l'on parvint à passer de 18% à 98% de rendement de traitement des rayonnements par des panneaux solaires.
Les fours solaires, gigantesques centrales en orbite basse, se présentent sous la forme de stations, reliées directement à la surface de la planète ou du corps habité, sur laquelle s'étendent de grands arceaux équipés des nouveaux modèles de panneaux solaires à haut rendement.
L'énergie est transmise par le lien au sol qui sert également de câble d'ascenseur de maintenance (tout du moins pour les premiers fours spatiaux).

Les iles solaires
Plateforme maritime d'un kilomètre de diamètre se présentant sous la forme d'un gigantesque champ de panneaux solaires. Développés et très répandus sur Terre avant la conquête spatiale.

Les roches isotopiques rares
Il s'agit de roches rares, composés d'éléments rares tels que le talminium, éléments lourds prélevés dans la croûte de Talminoa, la lune filmurienne. Ces roches ont rapidement remplacés l'uranium et le plutonium dans les centrales nucléaires.

HPE (Hard Poly-Ethylene)
Une matière plastique dure et légère et résistante aux dommages généralement utilisée pour les prothèses médicales.

Technologie TMK (ou TechnoMage Killer)
Se retrouve dans tout bon équipement d'un tueur de technomage. Le plasma étant la seule forme d'énergie que les technomages ne puissent contrôler ni même contrer efficacement. Cette technologie est dangereuse à de nombreux points de vue mais certaines personnes n'hésitent pas à l'utiliser pour autant.

Technologie des cristaux
Encore balbutiante, cette technologie doit permettre d'utiliser la structure de grands cristaux (de la taille d'une main environ) pour le stockage de données, le stockage et la délivrance de puissance ou d'énergie, la conduction ou l'amplification, la catalyse psi, ...

Technologie laser
La technologie LASER est le phénomène du canon à photons qui permet d'envoyer un rayon lumineux unidirectionnel de forte densité, ainsi que de très haute température. Cette technologie est très utilisée depuis que des ingénieurs ont découvert la possibilité de « couper » le faisceau, ce qui permet d'en faire un rayon compact ou une forme de « sabre ». Depuis lors, les armes et équipements LASER sont composés d'un générateur plasma (énergie rotative et perpétuelle) pour créer le faisceau. Le générateur plasma peut être trafiqué pour augmenter la vitesse de rotation des cellules et donc, de l'énergie utilisable, mais cela augmente fortement les risques d'explosion du matériel (ainsi que de celle de son utilisateur…). Les armes laser disposent d'une cellule énergétique et une seule par canon/sabre. Lorsqu'une arme laser est améliorée, c'est la cellule qui est améliorée. Technologie la plus classe de l'univers
(http://bouletcorp.tumblr.com/post/142742325740)

Technologie MASER (ou Might Amplification by Stimulation of Emitted Radiations)
Technologie basée sur l'amplification d'un champ d'énergie pure principalement à l'usage du technomage des Arcanes d'origine Calorifique Cain Maxwell. Voir Artisans

Technologie atomique (ou armes à radiations)
Technologie basée sur les métaux lourds radioactifs. La fission contrôlée d'un élément peut être intégrée à une arme ou à de l'équipement. D'autres armes se basent sur la fusion d'éléments pour des effets encore plus dévastateurs. Technologie adaptée aux munitions de fusil comme à l'armement massif ou spatial. Technologie rare et chère.

Technologies d'armement spatial
plasma, atomique, photonique.

VOYAGES SPATIAUX

Voir Voyages spatiaux

Maladies

Le SIDA

Un des derniers grands virus connus des Solariens fut le SIDA qui continuait de tuer malgré les traitements de plus en plus poussés. La solution vint de la colonisation spatiale grâce à la découverte d'une plante sur Ganymède. Celle-ci, très résistante, fut utilisée dans la concoction d'un vaccin éradiquant sans distinction l'ensemble des souches connues du SIDA. Le remède fut découvert en 2084, le virus quasi disparu en 2095. Quelques souches restent en labo.

Récemment, il fut découvert que les centauriens étaient bien plus sensibles au SIDA. Cela provoquait chez eux une sorte de mutation. Cette mutation rappelait par moment certains traits que possèdent les métamorphes. Tout porte à croire qu'ils auraient également été victime de ce fléau mais leur société en serait ressortir grandie. Certaines histoires centauriennes relatent une période trouble et l'apparition des premiers métamorphes il y a de cela 370 ans, à peu près à la même époque que l'apparition du SIDA sur Terre.

Les conventions interdisent toute tentative d'expérimentation sur les métamorphes, que ce soit les Centauriens eux-mêmes (les métamorphes ne sont pas distingués au sein de la société centaurienne), que chez les Solariens dont les préceptes sur la valeur de la vie de la Lumière Astrale dominent les courants de pensée. Cependant, l'idée que le remède, voire la plante, pourrait altérer la capacité des métamorphes ne cesse de croître.

nom de la plante, puis bestiaire