



Livre de Base

Table des matières

Introduction	4
Généralités	4
L'univers en bref	5
Géopolitique	7
Aftokratorias	7
Bretinia Rike	23
OPE	29
Zhongguo	34
Villes majeures	37
Athenai	37
Barkinon	48
Chelsith	51
New Haven	55
Plus de détails... ..	61
Crime organisé	61
Industrie	67
Sports	73
Organismes divers	78
Culte du héros	81
Technologie	82
Pathologie Mu	85
Système de jeu	87
Le Paragon	87
Action !	89
Création du Paragon	91
Évolution du Paragon	104
Phreaking	105
Marionnettisme	109
Équipement	111
Généralités	111
Armes	111
Protection	112
Véhicules	112
Ichornétiqne	114
Glossaire	115

A	115
B	115
C/D	115
E.....	115
F.....	115
G.....	115
H.....	115
I.....	116
J/K.....	116
L/M.....	116
N/O/P	116
Q/R.....	117
S.....	117
T.....	117
U/V	117
W/X/Y/Z	117
Annexes.....	118

Introduction

Généralités

Le jeu de rôles

Voici une définition on ne peut plus claire du jeu de rôles (ou rôle, les deux orthographes sont communément admises) :

« *Le jeu de rôle est un jeu de société coopératif. Un joueur particulier, le meneur de jeu, met en scène une aventure dans un cadre imaginaire en s'aidant d'un scénario. Les autres joueurs interprètent les personnages principaux de cette aventure. Le jeu consiste en un dialogue permanent au moyen duquel les joueurs décrivent les actions de leurs personnages. Le meneur de jeu décrit à son tour les effets de ces actions, interprète les personnages secondaires et arbitre la partie en s'appuyant sur des règles.* »

(Source : ffjdr.org)

La Wikipédia dispose également d'un article plutôt complet sur le sujet.

Voici une version pour programmeur qui, somme toute, résume très bien :

0. trouve-toi un alter-ego cool. c'est ton perso.

1. dis ce qu'il fait.

2. le mj te dit comment la situation évolue.

3. retourne en 1.

Tout est dit. Il ne vous reste plus qu'à jouer !

Ichorpunk

Ichorpunk est un jeu de rôles ludique, dont le meneur s'appelle l'Aède (c'est-à-dire celui qui conte l'épopée), et les personnages joueurs des Paragons.

Le jeu se joue principalement avec un D100 (un dé à 100 faces, généralement représenté par 2D10, soit deux dés à 10 faces, l'un pour les dizaines, l'autre pour les unités) et un D6 (un dé à 6 faces), bien que d'autres dés puissent intervenir le cas échéant.

Un certain nombre d'éléments utiles pour le jeu se trouvent dans la section téléchargement du site Internet :

<https://www.ichorpunk.com>

Vous y trouverez les feuilles de personnages dans plusieurs formats, des cartes, des tables et des aides de jeu diverses.

Que font les joueurs ?

Dans certains univers de jeu de rôle, les joueurs incarnent des aventuriers, des investigateurs, des super héros, des mercenaires, des pirates de l'espace ou les pauvres victimes d'un ordinateur paranoïaque...

Dans Ichorpunk, les personnages joueurs sont ce que l'on appelle communément des Paragons. Ce sont des experts que l'on appelle à la rescousse lorsque la situation est devenue totalement incontrôlable par des moyens et des personnes conventionnels.

Un Paragon est un expert d'un domaine relativement précis (combat, surveillance, sécurité, investigation, science, etc.) qui agit pour le compte d'une entité économique, politique ou encore occulte, appelée un Organe. En tant que Paragons, les personnages joueurs accomplissent des missions, parfois légales, parfois troubles, parfois franchement illégales, dans leur pays ou aux quatre coins de Gaïa.

Certains Paragons sont dits « affiliés », c'est à dire qu'ils travaillent spécifiquement et exclusivement pour un Organe, tandis que d'autres sont dits « francs », c'est à dire qu'ils travaillent pour le plus offrant, ou le plus correspondant à leurs opinions ou leurs besoins du moment. L'un et l'autre choix implique des obligations différentes... en effet, un Paragon affilié peut généralement compter sur le soutien de son organisation, pour autant qu'il reste dans les limites de la laisse que cette dernière attache à son cou. Un Paragon franc, quant à lui, pourra choisir son parcours avec une plus grande liberté, mais devra fréquemment faire des concessions pour survivre, les drachmes ne tombant pas tout à fait de Coéos.

Quels que soient leurs compétences et leurs parcours professionnels, les Paragons sont bien sûr des êtres humains, avec des affinités, des émotions, des passions, qui vont être confrontés peu à peu à la réalité du monde d'Ichorpunk.

Consultez le chapitre sur la Création de Paragon pour en savoir plus sur les choix à disposition, sur la façon de monter une Phalanx (une équipe) et sur les Organes conseillés.

L'ouvrage

Ce livre de base comprend tout ce qu'il vous sera nécessaire pour jouer, c'est-à-dire

- ❖ la description de l'univers
- ❖ un système de jeu d'inspiration hellénistique
- ❖ une galerie de Paragons prêtirés

L'univers en bref

Ichorpunk vous plonge dans les méandres d'un monde parallèle au nôtre, une uchronie dans laquelle la culture hellénistique s'est prolongée sans interruption jusqu'à atteindre un niveau technologique proche de nos années 60, ou tout du moins d'une vision très « pulp » de nos années 60.

Uchronie

Trois siècles avant Jésus-Christ, le conquérant Alexandros le Grand change ses plans, abandonne sa campagne militaire avant d'atteindre l'Indus et retourne prématurément à Bâbil (Babylone) pour consolider son Aftokratorias. En conséquence, il mourra de grand âge, après avoir unifié une grande partie du bassin méditerranéen et mis un terme brutal à l'expansion de Rome en conquérant la jeune République.

Plusieurs siècles plus tard, dans l'Aftokratorias (appelé également « l'Empire »), la corruption fait rage des plus bas échelons de la police jusqu'aux hommes politiques les plus influents. Plus grave encore, la dernière prophétie de la Pythie a préparé depuis des siècles le commun des mortels au très proche retour des Titans. Depuis quelques années, une violence sans précédent éclate partout. Meurtres en série, rituels sanglants, guerres de gangs et apparitions de créatures cauchemardesques, tout semble indiquer que l'Humanité, oubliée des dieux, plonge peu à peu dans la folie.

Le monde

Le monde d'Ichorpunk est subdivisé politiquement entre quatre hyperpuissances :

- ❖ Aftokratorias : l'empire bâti par Alexandros le Grand et ses héritiers, qui s'étend sur toute l'Europa à l'exception du nord, est désormais une monarchie parlementaire, phare de la démocratie mondiale. En réalité, c'est un empire corrompu, vérolé par le crime organisé
- ❖ Bretinia Rike : monarchie totalitaire trônant au Nord de l'Europa, le Rike est une nation de marchands et d'explorateurs. Il vaut mieux y marcher droit si l'on ne veut pas se faire purger
- ❖ OPE : anciennes colonies de l'Aftokratorias et du Rike, les OPE s'étendent sur tout le continent Américain (appelé ici Euphoria). Confédération socialiste de cités indépendantes, les OPE sont le siège de luttes de pouvoir intenses entre le gouvernement et une puissante corporation
- ❖ Zhongguo : empire totalitaire et enfer administratif, il s'agit en gros de la Chine et de pratiquement toute l'Asie du sud-est. Région nimbée de mystère car très peu ouverte aux étrangers

Les épopées d'Ichorpunk se déroulent fréquemment dans l'une de ces trois grandes villes :

- ❖ Athenai, capitale de l'Aftokratorias, une métropole surpeuplée et polluée, à la culture autrefois flamboyante mais à la corruption galopante, foyer de nombreuses organisations criminelles actives dans tout l'Aftokratorias
- ❖ Chelsith, capitale du Bretinia Rike, à la fois grand centre financier et industriel et Mecque du sterk rolo, une musique violente et sauvage sur fond de guitares électriques
- ❖ New Haven, plus grand port des OPE, à la frontière entre les civilisations occidentales et les traditions amérindiennes

Le jeu débute dans les années 750 après Alexandros [MG pour « meta gennisi », « après la naissance »], ce qui

correspond aux années 393 apr. JC et suivantes de notre calendrier réel.

La technologie

Pour le quidam, le niveau technologique du monde d'Ichorpunk est globalement proche de celui de nos années 60, avec néanmoins quelques différences notables.

De nouvelles technologies ont fait leur apparition au début du siècle qui ont changé la face du monde. On pense notamment aux moteurs à explosion à base d'ichor (une substance puisée dans de profonds gisements souterrains ou sous-marins), aux hermaphores (un genre de drone télécommandé) et aux ichoromates (des automates plus ou moins indépendants).

L'ambiance

Teintée de cyberpunk, l'ambiance générale est plutôt sombre. L'Aftokratorias est très corrompu, les OPE sont la proie de luttes intestines, le Bretinia Rike est une monarchie totalitaire, et, cerise sur le gâteau, de nombreuses personnes sont convaincues que la fin du monde est proche. De nombreuses organisations luttent les unes contre les autres, certaines pour réveiller les forces occultes de Gaïa, d'autres pour les en empêcher. Les nations se tirent dans les pattes à coups d'espionnage et de contre-espionnage, et n'hésiteront pas à se lancer dans une nouvelle guerre mondiale si nécessaire. En prime, les nouvelles technologies n'ont pas eu que des bienfaits, puisqu'elles sont également amené un haut niveau de pollution, qui commence peu à peu à faire ressentir ses effets, parfois là où s'y attend le moins.

Géopolitique

Aftokratorias

L'Alexandrou Aftokratorias, c'est-à-dire « l'Empire d'Alexandre », également appelé « l'Empire Alexandrin », s'étend de l'Armorique aux Pyrénées à l'Ouest, de l'Oural à l'Afghanistan à l'Est, et des bords du Bretinia Rike au Nord jusqu'au bout du Sahara au Sud, tout en englobant l'Égypte, la Phénicie et la Perse. Phare de la civilisation antique, l'Aftokratorias est toujours l'une des quatre hyperpuissances de Gaïa, et probablement celle dont la culture rayonne le plus au-delà de ses frontières. Sous ce vernis historique, cependant, se cache un empire vieillissant, corrompu, que les nations plus jeunes n'hésitent pas à dévorer dès que l'occasion se présente.

Cosmogonie

Au commencement, il y avait le Chaos, qui engendra Éros, la puissance créatrice, Nyx, la nuit et Érèbe, les Ténèbres, qui engendra, avec Nyx, Héméra, la Lumière terrestre, Thanatos, la mort, Hypnos, le sommeil (frère jumeau de Thanatos), Éther, la Lumière des astres, et enfin Gaïa, la Terre. Celle-ci engendra Ouranos, le ciel étoilé, lequel, avec sa propre mère, engendra six Titans (Coéos, Crios, Japet, Hypérion, Océan, Cronos) et six Titanides (Phébé, Thémis, Mnémosyne, Théïa, Rhéa, Téthys). Les choses se gâtèrent. Ouranos détestait sa progéniture – pour s'en débarrasser, il les envoya dans les profondeurs du Tartare, le monde souterrain. Gaïa, qui ne supportait pas le traitement infligé à ses enfants, complota dans son dos une revanche avec les plus forts de ses enfants, les Titans. Ces derniers maîtrisèrent Ouranos, cependant que le plus jeune d'entre eux, Cronos, lui sectionnait les testicules avec une serpe. Assez étrangement, presque paradoxalement, Aphrodite, déesse de la beauté et de l'amour, naquit de cet événement, directement issue du mélange de la semence du Titan avec l'écume de mer...

Dès lors, Cronos régna sans conteste pendant des éons à la place d'Ouranos, et épousa sa propre soeur, Rhéa. Cette dernière eut en couche avec son seigneur et maître plusieurs enfants. Hestia, la déesse du foyer, qui demeura éternellement vierge en dépit des avances de Poséïdon et d'Apollon. Déméter, la déesse des moissons. Héra, la

déesse du mariage et de la végétation, qui sera l'épouse légitime de Zeus. Hadès, le dieu des Enfers et du monde souterrain. Poséïdon, le dieu des océans, des tremblements de terre et des chevaux. Zeus, enfin, le roi des dieux, maître du ciel et de la foudre. Cronos, ayant été informé par son père Ouranos d'une terrible prédiction lui annonçant qu'un jour un de ses enfants le détrônerait, n'hésita pas un instant – il avala toute sa progéniture à peine étaient-ils sortis du ventre de leur mère. Cependant, grâce à Rhéa qui, à l'instar de Gaïa la mère nourricière, ne supporta pas le traitement que son époux fit subir à ses enfants, Zeus, le cadet, échappa à ce sort. Rhéa, en effet, réussit à lui substituer une simple pierre. Zeus fit alors avaler un vomitif à Cronos qui régurgita tous les enfants qu'il avait avalés. À l'âge adulte, Zeus ayant libéré ses frères et soeurs du haut de l'Olympe, engagea avec eux une lutte contre Cronos et les Titans. La guerre des Titans dura dix ans, jusqu'à la victoire finale des Olympiens. Zeus emprisonna alors à son tour les Titans dans le Tartare.

Histoire

Avant Alexandros

L'histoire de la Grèce antique est d'une rare complexité, mais elle se résume souvent à une très longue lutte militaire et politique entre quatre grandes cités : Athenai, Korinthos, Thebai et Sparta, qui de la nuit des temps jusqu'à l'arrivée d'Alexandros III de Macédoine passeront leur temps à s'étriper, au grand bénéfice de leur ennemi naturel, l'Aftokratorias Perse.

En revanche, la culture hellénistique elle-même est profondément en avance sur celle de ses contemporains. La science grecque, mue par de grands penseurs, les philosophes (tels Aristotélès et Platon, pour ne citer qu'eux), est déjà très aboutie. La compréhension de notre Univers, bien que teintée encore de mythologie, évolue de pair avec l'invention de la logique et l'avènement de la raison. La politique elle-même intègre des notions de démocratie que les contemporains de la Grèce ne comprennent pas vraiment. Bien sûr, un des moteurs principaux de l'économie grecque demeure l'esclavage, considéré comme parfaitement naturel, et les femmes n'ont pas grand-chose à dire aux affaires civiles, mais durant certaines périodes, ce sont vraiment les Citoyens qui font

les parlements et les gouvernements, même si de nombreuses Cités restent longtemps ancrées dans une forme de monarchie ancestrale.

Alexandros

Grand conquérant, stratège de génie, le Roi de Macédoine, Alexandros III dit « ho Megas », le Grand, conquiert, en quelques années à peine, à la fois l'ensemble de la Grèce, qu'il unifie à la force de ses armées et de son charisme, mais également l'Aftokratorias Perse et l'ensemble de la Mésopotamie, ainsi que l'Égypte. Persuadé qu'il peut s'étendre jusqu'au bout du monde, il part, presque trentenaire, pour une très longue campagne qui va le pousser en direction de l'Inde.

Cependant, après une année d'une terrible marche forcée en orient, Alexandros s'arrête. Il n'ira jamais jusqu'en Inde, et préfère retourner en Mésopotamie. Ce qui fait s'arrêter le grand conquérant, l'histoire ne le dit pas, mais son élan de conquête, s'il n'est pas brisé, s'en trouve fortement ralenti. Le grand stratège, auparavant réputé pour ses beuveries interminables, s'assagit pour une raison indéterminée. Il revient à Bâbil pour consolider son empire, poursuivant son idée d'intégration du système administratif perse. En 33 de sa propre ère, il retourne à Athenai, où il lance la création des plus grands chantiers navals de tous les temps, chantiers qu'il dédie à la fois à la création d'une flotte de guerre et d'une flotte marchande.

En 65, c'est de grand âge que le plus grand Empereur et le plus grand Conquérant de toute l'histoire commune de l'Occident et de l'Orient décède. En à peine trente ans, revenu d'une folle épopée en Orient qui aurait pu causer sa perte et celle de son empire, il réussit à unifier tout le bassin méditerranéen oriental et occidental, coupant la république de Rome dans son expansion, soumettant la Phénicie et ses colonies les plus éloignées, dont Carthage la grande.

L'Aftokratorias, comme on l'appelle désormais, compte à sa mort la population la plus hétéroclite et pourtant la plus unie qui soit par la culture et la langue. L'administration de l'Aftokratorias, basée sur une solide bureaucratie bien rémunérée, est performante et peu corrompue. Le legs qu'Alexandros fait à Héphaïstos, son dernier héritier encore en vie, changera la face du monde à jamais.

Megas Basileos

A la mort d'Alexandros, Héphaïstos est couronné par acclamation à Bâbil et prend le titre de Megas Basileos Ier. Il poursuit l'oeuvre de son père au cours de quelques campagnes militaires rondement menées, qui lui permettent de conquérir l'Ibérie à la tête de ses phalanges. A sa mort, une courte lutte de succession et une révolte d'esclaves plongent l'Aftokratorias dans le trouble pour une dizaine d'années, puis un nouveau Megas Basileos, héritier d'Héphaïstos, prend la relève.

Après environ deux siècles, l'Aftokratorias est le phare de la technologie, du commerce, des arts et des sciences abstraites. Même le Zhongguo, sous la dynastie Han, ne peut rivaliser. De tout Gaïa, les émissaires affluent pour baigner dans le savoir et la culture alexandrine.

En 228, la capitale politique est transférée à nouveau à Athenai par Héroclite, Megas Basileos VI. Centre historique et quasi géographique de l'Aftokratorias, Athenai vit alors une véritable Renaissance, tandis que l'Aftokratorias finit de s'étendre au Nord, soumettant les Celtes du Nord de l'Europa.

De 234 à 267, Megas Basileos VII, un progressiste éduqué par Séclon, un grand philosophe, réinstaura tout au long de son règne les idées démocratiques athéniennes, puis transforme l'Aftokratorias en monarchie parlementaire. Il sera le dernier Megas Basileos à posséder les pleins pouvoirs sur l'Aftokratorias.

Temps Modernes

De 270 à 400 environ, la science évolue peu à peu, tout comme les évolutions sociales et artistiques. L'Aftokratorias risque même l'anéantissement face aux Norses. De son côté, la Bretinia devient un royaume dont la puissance maritime n'a d'égale, dans le monde occidental, que celle de l'Aftokratorias.

Durant cette période, une notion nouvelle voit le jour : l'Abandon des Dieux. Tandis que l'Aftokratorias, confronté aux Norses, est au bord de l'anéantissement, une hystérie mystique collective s'empare de sa population. De nombreux citoyens s'enfoncent dans une dévotion jusqu'alors inconnue, et d'autres se convainquent que les Olympiens ont abandonné les Hommes. Au fil des siècles, ces deux mouvements extrémistes, dits des Défaitistes et

des Dévots, prendront une ampleur sans précédent dans la société grecque.

En 405, l'Aftokratorias, après une série de campagnes infructueuses dans l'Aforakos, envoie enfin des navires explorer l'Atlantique, tout en consolidant les relations diplomatiques avec le Zhongguo.

En 407, après de longs mois de voyage et la perte de cinq navires, Ptolémée Grakos découvre des terres habitables peuplées d'étranges tribus de chasseurs-cueilleurs, ainsi qu'une civilisation en pleine expansion. Il pense avoir découvert un nouveau continent et décide de le nommer Euphoria, tant sa joie est grande après de si longs mois de voyage.

Il longe ensuite les côtes vers le Nord, et établit une première colonie, sur une presqu'île située sur les terres d'une tribu d'indigènes pacifiques mais extrêmement primitifs, les Manhatta. Il la nomme, sans grande originalité, « Nea Alexandria ». Très vite, grâce à son accès protégé à la mer, cette colonie va devenir un haut lieu du commerce maritime.

En 418, une flottille de maraudeurs saxons, affrétée par le Bretinia Rike, traverse à son tour l'Atlantique et débarque près de l'île de Manhatta. Après plusieurs mois de siège, les maraudeurs envahissent la petite colonie et prennent le contrôle de Nouvelle Alexandria, qu'ils rebaptisent New Haven. Ptolémée Grakos meurt dans la bataille.

En 430, la Pythie transmet aux prêtres de Delphes une prophétie pour le moins inquiétante, d'une rare précision et d'une brièveté sans précédent : « En 777, les Titans reviendront. ». De nombreuses sectes Défaitistes s'immolent par le feu, tandis que des prêtres Dévots consacrent de grands sacrifices d'animaux à leurs dieux préférés.

Colonies

Durant environ soixante ans, l'Aftokratorias se heurte constamment aux tribus autochtones d'Euphoria du centre et du Sud. Certaines d'entre-elles disposent déjà d'embryons de civilisation, mais ne peuvent rivaliser militairement avec la technologie d'Europa. Les tribus finissent par être pacifiées et réduites en esclavage. Vers 580, la côte Sud-Est et le centre du continent euphorien

sont presque entièrement sous contrôle alexandrin. La côte Nord-Est, par contre, est aux mains du Bretinia Rike.

Sur Europa, de soudaines invasions migratoires de sauvages chevelus venus de l'est sont écrasées l'une après l'autre par les troupes impériales, grâce à leur évidente supériorité technologique. L'Aftokratorias s'étend alors sur tout le continent européen, jusqu'aux frontières du Danskgrad et de la Scandia des Norses. La frontière Nord-Est est délimitée en théorie par l'Oural, mais une bonne partie de ce territoire inhospitalier est purement et simplement négligée.

De 600 à 650, le Bretinia Rike intègre le Danskgrad et la Scandia, grâce à une série de mariages intelligents. Le Rike met ainsi la main sur des ressources minières inestimables.

Au début du 7ème siècle, les Colonies du Sud d'Euphoria sont soumises à un lourd tribut et durement exploitées. Leur population métisse est maltraitée par les administrateurs impériaux de « pure » souche. En 612, les Colonies s'allient formellement en une confédération de cités libres. Une première Guerre d'Indépendance éclate. C'est le massacre. Quatre ans plus tard, les confédérés, à bout de souffle, signent leur reddition. Ils obtiennent néanmoins du pouvoir central d'Athenai une certaine indépendance et la liberté de gérer leurs propres affaires politiques internes. Ils ne réussissent cependant pas à échapper au tribut, qui s'alourdit.

Environ cinquante ans plus tard, en 671, le grand Ouest sauvage du Nord d'Euphoria commence à être conquis par des fermiers et des missionnaires bretiniens. Les démocrates euphorien de la côte Sud-Est, profitant de la faiblesse de l'Aftokratorias après le conflit contre le Bretinia Rike (640-652), réussissent à soulever la population, cette fois avec le soutien logistique des colonies de la côte Nord-Est. Après cinq années d'atroces combats, les colons impériaux et bretiniens, défaits, doivent reprendre la mer.

Les Colonies d'Euphoria, victorieuses, deviennent en 677 une Confédération d'états indépendants, liés par un idéal de liberté très socialisant, qui rejette notamment l'esclavage cher à l'Aftokratorias. Secoué par des troubles internes et par un renforcement des idéaux pacifistes et protectionnistes, l'Aftokratorias se replie sur lui-même.

Révolution Industrielle

Le 14 Pyanepsion 702, un obscur chimiste de Massalia fait une découverte qui va bouleverser Gaïa.

Lorsqu'un ami archéologue lui ramène un échantillon d'une « étrange boue violette » trouvée dans des ruines non loin de Troia, le philosophe Phistolès découvre que cette boue, qu'il appelle de l'ichor avec une bonne dose d'humour, a des propriétés chimiques très particulières. Il en parle à un ami, le philosophe Emilien Thrace, un spécialiste en mécanique de l'université d'Athenai, qui cherche depuis longtemps un réactif capable de propulser ses engins farfelus.

En 704, le moteur à explosion voit le jour, basé non pas sur du pétrole, dont les descendants d'Alexandros ne soupçonnent pas l'utilité, mais sur l'ichor. Peu à peu, d'autres gisements sont découverts sur Gaïa.

Cette découverte va lancer la Révolution Industrielle dans l'Aftokratorias, puis partout sur Gaïa, ainsi qu'un inattendu renouveau de religiosité. En effet, de nombreux fanatiques se persuadent que l'ichor est bel et bien le sang des Titans « décédés ». En parallèle, les nouvelles techniques d'agriculture, la mécanisation et les progrès scientifiques en général (dont ceux de la médecine en particulier) permettent à la démographie mondiale de faire un véritable bond.

Guerre mondiale

De 713 à 723, après plusieurs famines et de graves crises économiques, la tension monte entre les Omospondes Poleis tis Euphoris (OPE) et l'Aftokratorias. Un conflit dévastateur n'est pas loin, alimenté en sous-main par le Bretinia Rike.

L'hiver 724 voit les flottes opéiennes et alexandrines se narguer, voire se défier, dans les eaux internationales du Nord de l'Atlantique. Le 13 pyanepsion 724, un accrochage au large des côtes africaines dégénère : une frégate alexandrine est coulée par un croiseur opéien. L'escalade est rapide, et l'Aftokratorias déclare la guerre aux OPE le 20 maimactérian de la même année. Les Royaumes Arabes entrent en guerre au côté de l'Aftokratorias, tandis que le Tianchao Zhongguo, empêtré malgré lui dans un traité d'alliance défensive, prête main-forte aux OPE. Le Bretinia Rike reste sagement en dehors

du conflit jusqu'en 728, avant d'être forcé de retourner ses alliances pour appuyer l'Aftokratorias, afin d'éviter une invasion totale du continent sur deux fronts.

Dix années d'une guerre monstrueuse plus tard, un armistice est signé le 8 poséidéon 734 à Barkinon. Pour la première fois dans l'Histoire, une guerre aura causé plus de pertes civiles que militaires. L'utilisation stratégique de bombardements massifs sur les villes aura causé près de 15 millions de morts chez les civils, tandis que les affrontements auront coûté près de 10 millions de soldats. Europa, où la majeure partie du conflit s'est porté, notamment en Ibérie, est exsangue. De nombreuses cités sont dévastées. Les villes de la côte Est d'Euphoria ont également payé un lourd tribut à la folie des stratèges. Dans l'ensemble, une génération entière a été balayée d'un revers de la main, sans que les Titans ou les dieux aient eu à lever le petit doigt. Pour la première fois de son Histoire, l'Humain prend la mesure de sa folie.

Les OPE conservent un pied sur Europa, avec les terres conquises en Ibérie, tandis que la dynastie Han maintient les terres des ex-Royaumes Arabes sous une poigne de fer gantée de soie venimeuse. L'Aftokratorias semble au plus mal, mais l'avènement d'un grand leader politique va changer la donne.

Après-guerre

En 735, dans une Athenai dévastée par les bombardements éoliens, Achilles le Saxon, un populiste visionnaire, fils d'immigré bretonien, est élu Prothypourgos (Premier Ministre de l'Aftokratorias) à une écrasante majorité. D'emblée, il met en branle une série de réformes – droit de vote des femmes, libertés plus grandes offertes aux esclaves, professionnalisation de l'armée, ainsi que la mise en place d'une série de grands travaux d'état (autoroutes, logements à bas prix, ouvrages hydro-électriques de grande envergure etc.).

Durant les dix années de son premier mandat, l'Aftokratorias, et par conséquent Athenai, se relève tel le phénix légendaire. L'économie explose, le plein emploi est garanti, le moral est au beau fixe – tout le monde est persuadé qu'après un tel conflit, rien de pire ne peut arriver. Diplomatiquement, les belligérants reprennent timidement contact, sans pour autant s'engager. Barkinon, seule ville ibérique à n'avoir pas été entièrement conquise

par les OPE et qui constitue une enclave portuaire, obtient un statut spécial de ville franche. D'un commun accord, les anciens belligérants et quelques pays mineurs y fondent le Planitiko Synedrio (PS), un genre de groupe de travail financé par les états membres et qui doit servir à « éviter tout conflit futur par le truchement d'une collaboration accrue au niveau planétaire », selon les termes mêmes de sa charte fondatrice.

Une toute autre vérité se cache derrière les belles paroles et les idées politiques novatrices. Barkinon, ville autrefois florissante, est coupée en deux du Nord au Sud par un mur de marbrons, des miradors et un terrain miné. Le DEP et Kérberos s'y livrent une guerre de l'ombre sans merci, tandis que sur la scène politique et diplomatique le ton monte entre les deux principaux blocs de l'Occident.

Dès l'après-guerre, les OPE et l'Aftokratorias s'affrontent indirectement dans plusieurs conflits mineurs entre diverses nations situées dans leurs zones d'influence de l'Afarakos (l'Afrique).

En parallèle, les idées collectivistes défendues par les OPE commencent à circuler dans l'Aftokratorias, ce qui inquiète fortement le monde politique dont le conservatisme est plutôt d'ordre libéral. Puis, vers le milieu du deuxième mandat du Saxon, la société, sur fond d'une nouvelle musique tonitruante appelée le rolo podi (littéralement « roule des pieds »), entame une série de mutations qui ne sont pas du goût de nombre de conservateurs. Après avoir obtenu le droit de vote, certaines femmes s'organisent pour défendre leurs droits et acquérir de plus grandes libertés, dont celle de faire n'importe quel métier et de choisir leur mari (les mariages arrangés restent très fréquents). De nombreux jeunes lèvent le poing contre l'esclavage et toutes les formes d'asservissement lors de grands rassemblements illicites qui font la joie des dealers de katharos, la drogue du moment. L'ordre public est troublé par de grandes manifestations durement réprimées par le DEP.

Parallèlement, le crime organisé s'établit comme jamais auparavant – malgré de nombreuses réformes, la corruption des fonctionnaires, notamment de police, est galopante, et les Maisons du Crime prospèrent. Politiquement, le Saxon perd peu à peu son influence, au profit du synantisi Papadopoulos. Magnat de l'ichor, ultra conservateur, Papadopoulos dirige une commission

nouvellement créée par le Synantisi et portant son nom. Son objectif est de « contrôler et juguler » la montée du collectivisme par « tous les moyens » - depuis peu, certains prosélytes de la pensée sociale se sont vu confisquer certains biens, voire carrément emprisonner, et bien que le public n'ait pas encore réagi, les élites et les médias libres sentent déjà poindre un soupçon de paranoïa.

De plus, bien que la plupart des philosophes réfutent la validité de la prophétie de la Pythie de 430, une grande majorité du public est convaincue que la fin du monde est proche. Dans à peine une vingtaine d'années en effet, les Titans sont censés se réveiller, les dieux savent comment, et la civilisation humaine dans son ensemble semble basculer peu à peu vers la folie. Depuis quelques décennies, les crimes se font de plus en plus violents, les guerres plus sanguinaires, les idées politiques et religieuses plus tranchées, plus radicales. De nombreux mouvements religieux radicaux, extrémistes, voient le jour, et tous ne confinent par leurs actions aux seuls temples.

Et si cela ne suffisait pas, la vie dans les métropoles urbanisées est une lutte constante qui met à mal la capacité de survie de l'être humain. La promiscuité, l'entassement, l'effondrement des valeurs morales et sociales jouent un rôle majeur dans le sentiment permanent de malaise qui écrase les citoyens, tandis que l'air lui-même s'avère de plus en plus irrespirable, contribuant à la suffocation anxieuse de l'homme moderne. De plus, on raconte que certains individus développent (voire naissent avec) de terribles mutations... un élément de plus pour renforcer la thèse de la prophétie - après tout, la folie ambiante ne serait-elle pas un signe de la Fin des Temps ?

Subdivisions

L'Aftokratorias est subdivisé en plusieurs provinces, qui correspondent dans les grandes lignes à des états dans l'état. Chaque province dispose d'une certaine autonomie et de son propre système législatif, subordonné au système central.

Voici la liste des provinces avec leur capitale :

- Keltia (Leukotekia) (ouest d'Europa)
- Dasokomia (Voreialimani) (centre nord d'Europa)
- Kentra (Athenai) (centre sud d'Europa)

- Apanatolia (Metaxapoli) (est d'Europa)
- Zoroastria (Bâbil) (Perse/proche-orient)
- Aigyptia (Alexandria) (nord-est d'Afarakos)
- Kyrenia (Kyrini) (nord-ouest d'Afarakos)

Villes

Athenai

Athenai est une métropole pleine de contradictions. Siège du pouvoir de l'Aftokratorias, capitale de la province impériale, Kentra, et bien sûr mère de la civilisation moderne, elle présente tous les aspects de l'humanité, du pire au meilleur. Bastion des sciences, de la culture et des arts, ville de haute finance, Athenai est également la proie d'une corruption endémique, d'une pollution abominable et d'une très grande misère. Vous trouverez plus d'informations à son sujet dans le chapitre qui lui est entièrement dédié.

Alexandria

Fondée en 25 par Alexandros lui-même, Alexandria est sans conteste la première ville universitaire et le pôle technologique de l'Aftokratorias. La vie nocturne estudiantine de la capitale de la province d'Aigyptia est renommée, tout comme les prix astronomiques qu'atteignent les mètres carrés de terrain dans certaines zones à haute densité.

Plus renommée encore est la profondeur des abysses dans lesquelles plongent les entrepreneurs qui échouent dans la réalisation de leurs rêves – dans l'Aftokratorias, Alexandria est synonyme de libéralisme acharné, voire démentiel.

Bâbil

La capitale de la province de Zoroastria est probablement l'un des plus importants berceaux de la civilisation moderne. Sa culture influence de manière durable et marquée l'ensemble de la culture hellénistique. Conquise par Alexandre le Grand, Bâbil fut pendant près de deux siècles la capitale de l'Aftokratorias. Bien qu'ayant cédé la place à Athenai jusqu'à nos jours, Bâbil n'a rien perdu de sa superbe et de son influence culturelle.

Son centre universitaire est renommé et rivalise avec celui d'Alexandria. Destination touristique de renom, Bâbil a également su conserver et rénover ses bâtiments les plus légendaires, dont notamment la fameuse Etemnanki, une impressionnante ziggourat de sept étages dédiée au dieu Mardouk.

Barkinon

Ville portuaire autrefois d'importance, Barkinon fut pendant longtemps le deuxième port maritime de l'Aftokratorias après Athenai. Depuis l'occupation, la marine des OPE impose un embargo maritime à la ville, dont le port commercial est devenu en six mois une zone en friche. Vous trouverez plus d'informations à son sujet dans le chapitre qui lui est entièrement dédié.

Kataigida

Kataigida, également appelé Fort Tempête, est la deuxième base navale de l'Aftokratorias par ordre d'importance – elle surveille l'intégralité du trafic maritime d'Atlantikos. Il est à noter que les studios athéniens de cinéma utilisent très fréquemment à la fois l'arrière-pays et les nombreuses installations d'entraînement de la base comme décors pour les films d'action et de guerre, une véritable petite ville de studios s'est donc installée à une dizaine de milles à l'est du Fort.

Kyrini

La capitale de la province de Kyrenia est un port commercial, l'un des plus importants de l'Asori Thalassa. Il s'agit également de l'une des grandes destinations touristiques, qui ouvre les portes du Sahara et de nombreuses merveilles du nord d'Afarakos.

Leukotekia

Très distante d'Athenai géographiquement, Leukotekia est sa rivale culturelle depuis plusieurs siècles. Bien plus étendue que la capitale mais avec une population moins dense, la Cité Verte est la capitale de la province de Keltia. Sa culture, résolument celte, rayonne dans tout le nord de l'Aftokratorias. Là où Athenai brille pour le cinéma qui attire les masses avec ses bobines simplettes et regorgeant d'effets spéciaux, Leukotekia favorise les arts plastiques,

la peinture, la photographie d'art et, surtout, le théâtre de cabaret et la comédie.

Pimpante, aux dimensions humaines malgré sa taille, Leukotekia ressemble à un immense village amical où il fait à la fois bon vivre et bon travailler – la politesse et la courtoisie des Leukotéciens est d'ailleurs fort renommée, tout comme la qualité de leur cervoise.

Un peu en dehors de la ville, juchées sur deux collines jumelles, se trouvent les deux académies militaires les plus renommées du Continent. On dit que les meilleurs officiers de l'Aftokratorias, et les plus galants, proviennent de Leukotekia, ce qui fait grincer des dents les Athéniens.

Massalia

Massalia est, avec Troia, l'une des principales villes ichorifères de l'Aftokratorias. Ville paisible du sud de Keltia, on y trouve surtout des raffineries, des marins et des plages.

Metaxapoli

La capitale de la province d'Apanatolia est une gigantesque ville minière, qui supervise l'ensemble des exploitations de la province, lesquelles représentent pratiquement la moitié de la production impériale. Enfer bureaucratique le jour, la ville se transforme en paradis de débauche la nuit.

Souentet

Souentet est le principal centre d'échanges commerciaux de l'Aftokratorias avec le sud d'Afarakos et ses nombreuses richesses minières.

Sparta

Longtemps considérée comme la patrie des plus fiers guerriers du monde antique, Sparta a su se reconverter avec intelligence durant la croissance de l'Aftokratorias. Première puissance économique de l'Arcadie dans l'Antiquité, Sparta a su développer ses routes commerciales, et notamment la qualité de ses cols, puis de ses tunnels d'état, afin de devenir l'un des plus grands marchés du sud de l'Aftokratorias.

Lors de la Révolution Industrielle, Sparta, décentrée, perdit peu à peu de son influence au profit d'Athenai et d'Alexandria, bien mieux positionnée grâce à leurs grands ports maritimes. Perdue dans les montagnes arcadiennes, Sparta déclina peu à peu, avant de connaître un renouveau dès 723. Protégée des bombardements éoliens par son fameux cercle de montagnes et son total manque d'intérêt stratégique, la ville, en parfait état après-guerre, sut se reconverter dans une activité qui allait devenir extrêmement lucrative grâce à l'invention des congés payés : le tourisme de montagne.

Troia

Siège autrefois d'une puissante force militaire, Troia s'est depuis peu concentrée entièrement sur l'industrie. La découverte d'un gigantesque gisement d'ichor non loin de sa périphérie a radicalement changé le visage de la ville, en mal.

En effet, pour faire face à l'arrivée de dizaines de milliers de nouveaux mineurs et d'autres employés du secteur ichorifère, les urbanistes de Troia ont entièrement rasé les bâtiments culturels de sa riche antiquité ainsi que pratiquement tous les espaces verts. Laisant libre cours au manque d'imagination débridé des promoteurs, la ville s'est ensuite recouverte d'abominables immeubles d'habitation préfabriqués (surnommés 'clapiers à lapins'), de centres commerciaux et d'usines. Depuis, Troia est constamment recouverte par une brume étrangement violette.

Voreialimani

La capitale de la province de Dasokomia est le plus grand port de fret du nord d'Europa. Sa relation très étroite avec le Bretinia Rike et ses marins en a fait l'une des plaques tournantes de l'espionnage, et ses nombreux réseaux de trafic de drogues et d'armes sont légendaires... au cinéma.

En réalité, Voreialimani est une petite ville assez sûre et tranquille, principalement commerciale. Sa police municipale, bien financée, est efficace et soutenue largement par la population. Bien que le centre, proche du port, soit effectivement assez peuplé et cosmopolite, la majeure partie de la population active vit dans ses faubourgs immédiats, dans des petits villages aux jolies maisons basses d'architecture résolument nordique.

Gouvernement

L'Aftokratorias est une monarchie parlementaire depuis plusieurs siècles. Le monarque héréditaire, appelé Megas Basileos (littéralement le Grand Roi), possède un pouvoir exécutif et un droit de veto très limité. Son rôle principal est représentatif, voire honorifique. Les citoyens élisent chaque dix ans un Premier Ministre, le Prothypourgos, qui possède le réel pouvoir exécutif. Il est contrebalancé par un pouvoir législatif bicaméral.

Le Synantisi contrôle l'Exécutif et peut demander au Premier Ministre de rendre des comptes. Ses représentants, un par province impériale (que l'on appelle une éparchie), sont appelés les synantis et sont extrêmement puissants. Ils sont très souvent patrons de grands groupes ichoriers ou industriels.

L'Eparchie contrôle le Judiciaire et peut décider de la mise en place de commissions extraordinaires touchant tant à la politique intérieure qu'extérieure. Ses représentants, dont le nombre est proportionnel à la population de chaque province, sont appelés des éparques.

Enfin, la Megas Dikénia, ou cour de justice impériale, représente le pouvoir Judiciaire. Ses hauts magistrats, appelés les Dikaions (les « Justes »), sont élus à vie et peuvent casser les jugements des cours inférieures. Le jugement d'un Dikaion est définitif et ne peut être contesté que par le Megas Basileos en personne – même le Prothypourgos ne peut le faire, officiellement du moins.

La séparation des trois pouvoirs est dûment inscrite dans la Constitution Impériale.

Forces de l'ordre

Dynami Erevna Paremvasi (DEP)

Durant la guerre mondiale, une division spéciale fut fondée pour protéger les intérêts impériaux sur le sol national mais également en territoire ennemi. Ce bureau d'intervention et de renseignement fut à la fin de la guerre reconduit pour poursuivre ses activités. Le DEP (« force d'investigation et d'intervention ») possède également un organe d'investigation inter provinces, qui tient à jour un fichier des criminels connus et de leurs empreintes (il faut compter jusqu'à plusieurs jours pour une identification,

même s'il y a une systémique tout reste manuel). Le DEP est habilité à investiguer sur demande du Synantisi ou de l'Eparchie partout dans l'Aftokratorias, et au-delà. La plupart des bons enquêteurs des polices d'Athenai, de Leukotekia et des autres grandes villes de l'Aftokratorias rêvent de travailler pour le DEP. Outre son siège dans le quartier de Kentro à Athenai, près de la Megas Dikénia, le DEP possède une agence par ville d'importance, ainsi que des bureaux un peu partout dans l'Aftokratorias.

Grypas Dankana (GRYDAN)

Le GRYDAN (« griffe du griffon ») est l'organe chargé de la sécurité du Basileos, de manière plutôt honorifique, mais surtout du Prothypourgos et de ses plus proches assistants, ainsi que du Vice-Prothypourgos. Le GRYDAN n'a pas pour vocation d'enquêter, mais dispose de l'autorité sur toutes les agences impériales ou locales dans le cadre de son mandat de protection. Certains membres du GRYDAN n'hésitent pas à user de ce pouvoir pour leurs besoins personnels, honorables ou non, et ils sont rarement rappelés à l'ordre.

Grafeio Aynas Timi (GAT)

Le GAT (« bureau de défense de l'honneur ») est la police des polices, dont l'objectif est de limiter, voire éradiquer la corruption du système judiciaire de l'Aftokratorias. Notoirement, il est inefficace, bien que ses agents disposent d'un réel pouvoir sur les carrières de leurs collègues.

Forces armées

L'armée impériale, le Stratos, est scindée comme la plupart des armées du monde en trois branches distinctes, qui couvrent la terre, la mer et l'air :

- ❖ Corps des Hoplites de l'Aftokratorias (OSA) [Oplites Stratos Alexandros]
- ❖ Marine de Guerre de l'Aftokratorias (PNA) [Polemiko Naftiko Alexandros]
- ❖ Force Eolienne Alexandrine (PEA) [Polemiki Eoloporia Alexandros]

Toutes possèdent leur centre principal d'opérations et de renseignement à l'Hexigonos, au centre d'Athenai, mais

disposent également d'académies et de bases un peu partout sur Europa et même au-delà.

Société

Culture

Sont traités dans cette section les éléments culturels représentatifs de la vie dans l'Aftokratorias, lesquels se reflètent parfois ailleurs dans le monde – de manière générale, l'Occident, c'est-à-dire les OPE, le Bretinia Rike et bien sûr l'Aftokratorias, possède une certaine communauté culturelle, hellénistique, tandis que l'Orient civilisé, c'est-à-dire le Zhongguo, le Viêt Nam, la Korea, le Iaponia (Japon), possèdent des cultures plus hétérogènes, bien que toutes teintées à l'encre de Zhongguo.

Religion

Sans s'étendre en profondeur, on peut dénoter plusieurs grands courants religieux ou philosophiques.

En tout premier lieu, la cosmogonie grecque et, d'une manière générale, la religiosité de la vie impériale sont, chez les croyants de l'Aftokratorias et des OPE, similaires à celles de la haute Antiquité. La religion impériale, c'est le culte des divinités, des anciens, des héros, des valeurs sociales, le respect des habitudes et des coutumes et du sacré. Il n'est pas de temple fixe ni de divinité plus importante qu'une autre, et le croyant impérial passe aisément un tiers de sa journée à pratiquer sa religion, sous la forme la plus appropriée selon sa région et les coutumes auxquelles il adhère. Ceci qui implique que l'Aftokratorias n'est pas soutenu par une communauté d'esprit en matière de religion, mais respecte communément un certain sens du sacré, lequel est fait d'ouverture et de tolérance face aux idées d'autrui, tant que ledit autrui respecte les coutumes et croyances locales. Plus des trois quarts des Alexandrins se disent croyants, et plus de la moitié d'entre eux pratiquent réellement de manière suivie.

Depuis l'apparition du sentiment d'Abandon des Dieux, et notamment suite à la prophétie de la PythiePythie de 430, on peut considérer que ces pratiquants se divisent en trois groupes bien distincts :

Les Neutres, qui représentent la majorité des citoyens, pratiquent à l'ancienne, en y croyant ni plus ni moins - ce sont les hommes de la rue qui font ce qu'il faut parce qu'il faut le faire, parce qu'on le fait comme ça depuis toujours.

Les Dévots, quant à eux, pratiquent les anciens rites avec plus de ferveur, en y mettant tout leur coeur. Ils sont convaincus que les Olympiens sont encore là et qu'il faut non seulement s'attirer leurs faveurs, mais également renforcer leur puissance au moyen d'offrandes grandioses.

Les Défaitistes, enfin, sont convaincus que les Olympiens ne sont plus là, et que l'Homme doit désormais se débrouiller seul. Si la plupart se contentent d'être, du coup, des athées ou agnostiques plus ou moins humanistes, une minorité puise dans ce désespoir fataliste des ressources insoupçonnées, et surtout des idées dangereuses. Ce sont les extrémistes qui défient l'état et les autres temples, qui profèrent des propos radicaux et bien souvent xénophobes, et qui n'hésitent pas à se tourner vers les Titans eux-mêmes... après tout, si les Olympiens ne sont plus là, les Hommes n'ont aucune chance - la seule solution logique est donc de vénérer un ou plusieurs Titan, afin de peut-être être épargné plus tard. De là à devenir complètement fou et à vouloir précipiter leur arrivée pour purifier l'Humanité, il n'y a qu'un très petit pas à faire...

Une bonne partie de l'est du bassin méditerranéen, incluant notamment les ex-Royaumes Arabes, sous domination Han, mais aussi la Phénicie et la Perse qui sont des provinces de l'Aftokratorias, possède un pourcentage de population non négligeable qui vénère un seul dieu, fait assez étrange dans un monde principalement polythéiste. Ces monothéistes, appelés communément les Hébreux, vivent en clans soudés et sont le fruit d'une longue et respectable tradition, qui remonte à presque deux millénaires. Ils ne se mélangent que très rarement avec des étrangers, ce qui empêche leur religion de s'étendre beaucoup au-delà de ses bassins naturels. En revanche, plusieurs sectes plus prosélytes, souvent fondées par les disciples de tel ou tel prophète révélateur de vérités d'origine prétendument divines, tentent depuis environ quatre siècles d'étendre leur influence, et on peut trouver certains de leurs représentants, sinon de leurs partisans, dans la plupart des villes du monde, bien que leur influence réelle soit encore très superficielle.

Ségrégation et morale

La ségrégation est un trait dominant de la société alexandrine conservatrice : ségrégation des sexes, ségrégation entre Alexandrins et Barbares, ségrégation entre citoyens, métèques et esclaves, ségrégation entre riches et pauvres... attention toutefois, car cette distinction correspond à une opposition qualitative et non quantitative. En effet, on considère comme pauvre celui qui est sans vertu, sans éducation, en proie à l'hubris (c'est-à-dire à la démesure, quand l'ensemble de la morale de la société impériale est axée sur la notion de mesure en toutes choses).

Est pauvre également celui qui doit travailler pour vivre, car l'idéal impérial est celui de l'oisiveté dans laquelle, grâce à ses revenus, on dispose du temps nécessaire pour s'enrichir moralement, intellectuellement, philosophiquement, tout en accomplissant les seules activités dignes d'un honnête homme (sport, affaires, divertissements divers).

A l'ère moderne, la grande majorité des gens sont donc des pauvres, car seule une rare élite peut se permettre de vivre de ses rentes ou du seul travail de ses esclaves. Néanmoins, cet idéal de vie, de recherche de la connaissance, de l'élargissement de l'esprit, guide toujours les masses, et expliquent pourquoi la plupart des grands savants de l'Aftokratorias sont en fait de véritables mendiants, qui vivent aux crochets de ceux qui, occupés à travailler pour vivre, accomplissent leur idéal à travers eux, par le biais de dons généreux ou humbles.

La plupart des personnes nées avant la guerre considère encore que l'hubris est un véritable crime, que la perte du contrôle de soi, la passion, la violence même verbale, devraient être punies sévèrement. Pour un homme distingué d'un certain âge, la pire des choses qui puisse arriver est de perdre sa maîtrise de soi – on dit, pour résumer cette morale de fer, que « l'homme doit rester conscient de sa place dans l'univers, c'est-à-dire à la fois de son rang social dans une société hiérarchisée et de sa mortalité face aux dieux immortels », bien qu'en la matière, la notion de dieux immortels ait pris un sérieux coup dans l'hubris au cours des derniers siècles...

Guerre des sexes

Pour comprendre certains aspects du monde moderne, il est nécessaire de jeter un regard en arrière, quelques siècles en amont. Un orateur anonyme athénien, qui se fit passer pour le célèbre orateur Demosthenes, déclara un jour, à propos des femmes et longtemps avant l'ère moderne : « Nous avons les courtisanes pour le plaisir, les concubines pour les soins quotidiens du corps, les épouses pour qu'elles nous donnent des enfants légitimes et soient fidèles gardiennes de notre intérieur ».

Dans l'Antiquité grecque, l'homme primait en effet en tout et sa femme lui devait obéissance. Elle n'était pas citoyenne, son rôle civique se limitait à donner à son époux des héritiers masculins et à gérer la maisonnée, où, bien qu'elle soit aisément répudiable, elle était maîtresse. Exclue de la communauté politique, elle vivait presque enfermée dans le gynécée, et se trouvait généralement mariée vers seize ans à un homme d'une trentaine d'années, avec lequel elle ne risquait que peu d'avoir des échanges intellectuels, de l'intimité ou de l'amour véritable, pas avant Aristotélès en tout cas.

Les courtisanes, en revanche (voir le chapitre sur les Hétaires), étaient les seules femmes qui pouvaient échapper au rôle traditionnel et participer aux banquets. Il s'agissait principalement d'esclaves, mais beaucoup d'entre elles avaient reçu une éducation plus libre et plus importante que n'importe quelle respectable femme grecque, notamment en ce qui concerne la musique, le chant et la danse. Musiciennes accomplies, elles participaient souvent aux fêtes, et on peut aisément les considérer comme les égales des geishas orientales ; elles avaient souvent des compagnons, ou concubins, qui les entretenaient, et d'une manière générale, ce sont ces mêmes courtisanes qui, en 735, poussèrent les autres femmes à fonder l'Agynéciade.

Durant la guerre, un facteur décisif permit aux femmes d'acquérir une influence et une position sociale hors normes dans toute l'histoire de l'Aftokratorias : les hommes qui, normalement, auraient dû fabriquer les chars d'assaut, les éoles et les armes, étaient tous ou presque occupés à se battre sur les divers fronts, ce qui força le gouvernement à engager en masse sa population féminine dans les usines, dans l'administration, et même dans les

écoles. Souvent illettrées, et donc aisément maintenues sous la coupe de leurs maris, les femmes citoyennes furent donc éduquées et formées à la va-vite, et passèrent les dix années de guerre à acquérir des compétences et, pour beaucoup, à la fois une grande confiance en elles-mêmes et la certitude que leur place n'était plus derrière les fourneaux.

A la fin de la guerre, la plupart de ces femmes libres, de ces esclaves, encouragées par les hétaires, se réunirent en secret, sans distinctions de classes et à l'insu des hommes, pour fonder l'Agynéciade, autrement dit le « non au gynécée ». Les hommes en effet, à peine rentrés de la guerre, désiraient tous ou presque reprendre l'ensemble de leurs prérogatives, sans tenir compte du fait que durant les dix années de guerre, les femmes avaient goûté à quelque chose d'étrange : la liberté.

Fort de la participation active d'une bonne partie des femmes de la jeune génération, et soutenu en secret par nombre de femmes d'hommes influents et riches, l'Agynéciade organisa dès 740 un grand nombre de manifestations, lesquelles poussèrent le Saxon à donner aux femmes les mêmes droits civiques que ceux des hommes, à savoir le droit de vote et d'éligibilité. La révolution des moeurs impériales était en marche, et l'Agynéciade, menée par la citoyenne Alexia Hérodounos, devient un des premiers partis politique du centre, et le premier parti à placer pas moins de dix éparques à l'Éparchie impériale en une seule élection.

Dix ans plus tard, un bon tiers des femmes ont conservé leur place dans la vie active – bien sûr, le fait que la population masculine d'après-guerre ne fut plus suffisante pour assurer le plein emploi y était également pour quelque chose, et ne dénotait pas un réel assentiment de la population masculine à ce changement. Tandis que le rolo podi explose dans les bacs des disquaires et que les astéri du kinéma et de la chanson soutiennent la cause de l'Agynéciade, les premières jeunes filles, après avoir eu enfin le droit à une éducation scolaire, peuvent rejoindre les différentes universités de l'Aftokratorias.

Les hommes, les plus conservateurs en tout cas, tentent de conserver la face en se disant que tout cela n'est qu'une hystérie bien féminine, tandis que les plus jeunes et les plus libéraux eux se demandent si tout cela n'est pas ce qui est juste en vérité. Après tout, n'y a-t-il pas toujours eu une

égalité entre les mâles et les femelles, dans la cosmogonie ? Notre mère à tous n'est-elle pas Gaïa ? La justice n'est-elle pas l'affaire de Pallas Athéna ? Les philosophes, et désormais parmi eux certaines femmes, en débattent âprement.

Homosexualité

L'homosexualité masculine alexandrine est proche de sa version antique : le couple est composé d'un adulte (éraste) et d'un adolescent (éromène). La littérature et la philosophie soulignent l'aspect éducatif d'une telle relation : le benjamin doit prendre son compagnon pour modèle, tandis que l'adulte admire la beauté du jeune homme. En corollaire de la perturbation sociale consécutive aux victoires de l'Agynéciade, la coutume commence à être étendue par certaines femmes ce qui soulève des tollés chez les conservateurs et fut la source de certains meurtres haineux particulièrement horribles.

Qui plus est, l'homosexualité entre deux adultes n'est toujours pas tolérée, de même que la poursuite de ces relations avec un jeune devenu adulte, car lui-même devrait à son tour prendre sous sa protection un plus jeune. En théorie, l'amour qui unit les deux compagnons est purement platonique, dans les faits cependant il en est souvent tout autre, et le kinéma, tout comme les gestes, ont souvent su exploiter les ressorts dramatiques qui en découlent, la perte de l'être aimé à l'âge adulte, le déchirement des pulsions inassouvis...

Esclavage

Depuis la nuit des temps, la civilisation grecque considère l'esclavage comme absolument naturel, ce qui explique qu'il n'ait pas encore totalement disparu de l'Aftokratorias. Cependant, au fil du temps et des avancées sociales, les conditions de vie des esclaves se sont nettement améliorées, bien qu'elles n'aient jamais été réellement déplorables.

Au sortir de la guerre, il est désormais relativement difficile de distinguer l'esclave manuel de l'ouvrier salarié, car tous deux touchent pratiquement les mêmes gages, pour autant que l'esclave vive dans sa propre maison et assure sa propre subsistance, ce qui est le cas pour une grande majorité des esclaves de ville, à l'exception des esclaves de quelques industriels vieux jeu, qui les logent

directement sur leur lieu de travail. Les esclaves de campagne par contre, qui sont généralement utilisés par les grands propriétaires terriens pour les travaux agricoles, vivent souvent dans de grandes maisons gérées par leurs maîtres ; ces maisons sont dotées de cellules individuelles ou d'appartements plus grands destinés aux familles d'esclaves.

Si les esclaves dits « manuels », représentant le bas de la classe sociale des esclaves, sont largement majoritaires dans l'Aftokratorias, il convient de ne pas négliger les esclaves de plaisir ou les esclaves domestiques, qui sont l'apanage des grandes fortunes. Ceux-ci bénéficient généralement d'une éducation classique, voire de titres universitaires, et non seulement reçoivent des gages à la hauteur de leurs prestations, mais disposent également d'une liberté quasi égale à celle d'un citoyen.

Les obligations légales à l'égard des esclaves n'ont eu de cesse d'évoluer au fil des siècles, à mesure que les ouvriers eux-mêmes obtenaient plus d'avantages des gouvernements successifs. Dans le monde d'après-guerre, un esclave peut racheter sa liberté. Les modalités de rachat sont complexes et le prix fonction de la valeur de l'esclave. L'esclave peut également obtenir son affranchissement en cas de mauvais traitements avérés. Le maître a l'obligation de fournir un logis et un couvert décent à l'esclave, ou les gages correspondants. Il doit également assurer la couverture médicale de son esclave, ainsi que son éducation si les compétences de celui-ci sont inférieures à celles d'un jeune citoyen adulte.

Dans ce 8ème siècle électrique, il faut cependant admettre que la tradition esclavagiste bat gentiment de l'aile, car l'Aftokratorias est la dernière hyperpuissance à le pratiquer, ouvertement du moins. Les OPE l'ont abolie en même temps qu'elles gagnaient leur liberté, et de nombreux impériaux rêvent (en secret) de s'établir dans ce qui semble être un véritable paradis collectiviste.

Le Bretinia Rike, qui n'a plus toléré d'esclave depuis plus de six siècles, est plus paradoxal – si l'entier de la population est fanatisé, soumis à un Kōng qui se réclame d'ordre divin, ne peut-on dire que tous les bretiniens sont des esclaves ? De la même manière, les zhongguos, sous la dynastie Han, sont éduqués depuis leur plus tendre enfance dans le kongfuzianisme qui, après tout, n'est qu'une forme subtile d'esclavage d'état.

Éducation

Depuis la très haute antiquité, sous l'impulsion de Solon, Platon, Aristotélès et de nombreux autres grands philosophes, les citoyens de l'Aftokratorias eurent accès à une excellente éducation, qui mêlait ingénieusement au fil des années un apprentissage des lettres, des mathématiques, de la musique ainsi qu'une puissante éducation physique et militaire, toujours dans l'optique d'atteindre une harmonie du corps et de l'esprit. Arrivé à l'âge de jeune adulte, un citoyen ne pouvait ensuite progresser que de deux manières – en devenant disciple d'un philosophe, ou en devenant philosophe lui-même.

Tandis que les siècles et les sciences progressaient, ce modèle perdura, avec parfois des inégalités à partir de l'adolescence. Notamment, on put constater une scission nette en matière de formation entre les gens du commun, qui finissaient par apprendre un métier et à en rester là par manque de moyens, et les personnes issues de familles fortunées, qui pouvaient louer les services d'un philosophe.

A mesure que la population croissait, les élèves fortunés purent rejoindre une philoscholé, c'est-à-dire une « maison des sciences », tenue par un philosophe ou une coalition de philosophes.

Un demi-siècle avant la révolution industrielle, l'accroissement de la population fut tel que le système traditionnel s'en trouva débordé, ce qui eut pour conséquence, grande première dans l'histoire hellénistique, que de nombreux citoyens n'eurent plus accès à une éducation primaire de qualité – celle-ci, basée sur le modèle athénien antique, était toujours dispensée par des esclaves érudits appelés pédagogues et leur nombre s'avéra tout bonnement insuffisant. Des idées de réforme du système commencèrent à poindre leur nez, et, après quelques années de violents débats politiques, le système scolaire s'agrandit, avec la création d'une caste d'enseignants, formés par d'anciens esclaves affranchis et constituée principalement d'hommes du commun.

En parallèle, Athenai vit la création de la toute première Université Populaire, une sorte de philoscholé supérieure étatisée créée spécialement pour les couches de la population ne possédant pas les moyens suffisants pour

engager un philosophe ou pour intégrer son équipe de disciples.

Hétaires

Si l'on fait abstraction du rolo podi et autres activités artistiques dites « modernes » ou « de jeunes », la musique et la danse sont, dans l'Aftokratorias, l'apanage des hétaïres, qui seules ont le droit d'apprendre et d'exercer - un article de la Constitution leur garantit en effet ce monopole, mais il précise les noms des musiques et danses concernées, ce qui explique pourquoi le rolo podi put s'affranchir de cette contrainte, tout comme, d'ailleurs, le kinêma. Les hétaïres pratiquent encore et toujours les musiques et les danses traditionnelles, de nature souvent religieuse ou inspirée par la mythologie, que leurs ancêtres pratiquaient devant les hommes de la haute Antiquité. Peut-être le font-elles avec un peu plus de grâce et de professionnalisme, la sélection pour devenir hétaïres s'étant durcie au fil des siècles, mais un homme du 1er siècle ne serait en aucun cas dépaycé face à leurs prestations. Le principal travail des hétaïres est de divertir l'homme civilisé, lors des fameux banquets, ces réunions exclusives et privées d'hommes qui n'ont pas grand-chose à envier aux orgies. On y boit, on y regarde de belles hétaïres danser, on les écoute chanter contes, légendes et chants traditionnels et jouer d'instruments antiques, le tout sans toucher la marchandise. En théorie.

Mode

Dans l'Antiquité, le vêtement usuel de la plupart des peuples du Sud était une sorte de drap passé autour du corps et retenu aux épaules par une ou plusieurs fibules. Avec l'expansion de l'Aftokratorias vers le Nord et les pays celtiques et scandinaves, le vêtement acquis peu à peu d'autres particularités, notamment l'usage des braies, le pantalon gaulois, ou de pourpoints, inspirés des vestes renforcées que les hoplites portèrent sous leurs armures entre le 4ème et le 6ème siècle.

Avec les siècles et l'invention de divers outils de fermeture, tels que les boutons et même, récemment, la fermeture à glissière, ainsi qu'avec l'évolution des mœurs et les apports étrangers, le vêtement usuel s'est peu à peu diversifié.

Après-guerre, il est de coutume pour les hommes d'affaire ou les politiciens (ou tout homme désirant bien s'habiller, par exemple pour un mariage) de porter un khiton court (similaire au khiton antique, sauf que le vêtement est pré cousu aux épaules et ne dépasse pas la taille), des braies mi-longues (sorte de long caleçon allant jusqu'au genou) et des bottes de cavalier montantes, dont la chaussure peut être ouverte à l'instar d'une sandale ou fermée, selon la saison et le lieu. Le rang social de l'individu est généralement caractérisé non seulement par la facture du khiton, mais également par le port ou non d'une cape fine tombant jusqu'au creux des genoux et que l'on enroule généralement sur un bras. Cette cape, appelée la chlamyde, est retenue au cou par une broche, ou boutonnée sur les épaules directement au khiton. Dans les régions plus nordiques de l'Aftokratorias, le khiton est usuellement remplacé par un pourpoint, matelassé ou non, à la mode de Leukotekia, mode qui tend à se répandre à Athenai depuis quelques années.

Les femmes de classe portent quant à elles généralement des évolutions du khiton féminin antique, aux épaules pré cousues à la bonne taille, avec généralement une sorte de corset à la taille pour maintenir la poitrine (sauf dans le Sud, où le corset est remplacé par une fine bande de tissu léger). Il est considéré comme particulièrement déplacé pour une femme citoyenne de porter des braies ou toute forme de pantalon ou de chausse, bien que, face à la déferlante de jeunes femmes libérées se permettant de telles libertés, certaines femmes de caractère, précurseurs, osent désormais en porter à la mode masculine, ce qui ne manque pas de défrayer la chronique.

L'homme de la rue, quant à lui, porte généralement, pour travailler, une chemise et des braies adaptées à son travail, et dont la couleur et les motifs sont généralement ceux de la corporation dans laquelle il est employé. Dans ses loisirs, il portera plus volontiers un khiton long à l'ancienne et des sandales, ou une chemise épaisse, voire un pourpoint-veste se portant par-dessus le khiton ou la chemise.

La femme de la rue elle s'habille du mieux qu'elle le peut, généralement dans le même carcan et à l'instar des citoyennes aisées - en règle générale, seules la coupe, la qualité du tissu ou les chaussures, font une réelle différence.

Inventé par Jayms de Vennes en 719 et destiné à un usage dans des conditions extrêmes (très précisément la ruée vers l'ichor de la rivière Washita), le skouria (ou skou) est un tissage très dense de fil de coton trempé à l'ichor, très résistant et paradoxalement confortable, qui fut en premier lieu utilisé pour tresser des cordes dont la résistance à la tension et à l'humidité dépasse largement celles faites en chanvre. De Vennes, sur les conseils de plusieurs clients, en fit ensuite des combinaisons de travail, appelées skouriettes, qui remportèrent très vite un franc succès auprès des chercheurs d'ichor, ce qui permit à de Vennes de faire fortune et d'exporter son tissu et surtout son nouveau vêtement sur Europa, où il fut destiné en premier lieu aux ouvriers du bâtiment, qui l'adoptèrent très vite pour ses nombreuses qualités.

La skouriette classique est une combinaison de couleur rouille, parfois délavées par l'usure, aux manches longues et serrées, au col relevé en pointe. Le haut du vêtement se ferme sur le côté avec une glissière ou des boutons. En général, la skouriette possède un grand nombre de poches, de tailles diverses et avec ou sans rabat. En 748, durant un festival rolo podirolo podi, Paris Maurigios, un jeune astéri du rolo podi, s'est approprié la skouriette comme costume de scène, une skouriette à glissière d'or, ouverte sur un torse nu puissamment sexy, qui défraya la chronique mondaine pendant plusieurs semaines et qui valut à Maurigios une condamnation pour outrage aux bonnes moeurs. Peu de temps après, la skouriette fut adoptée par la plupart de ses confrères, et par leurs fans, comme un véritable étendard identitaire et libertaire. Depuis, il est rare de voir une manifestation d'étudiants où la couleur dominante n'est pas la rouille, ce qui pousse les philosophes conservateurs à comparer ces manifestants à, justement, une forme de rouille qui tenterait de corrompre le système. Certains dessinateurs de mode, souvent plus en avance sur leur temps que les politiciens, ont déjà pris la liberté de créer des khitons en skouria, voire des skouriettes séparées en deux vêtements, encore proches dans leur dessin des vêtements traditionnels mais dénotant une adaptation de la mode à ce phénomène de société. La grande tendance chez les jeunes femmes libérées est d'ailleurs de porter la skouriette du haut à même la peau, sans rien pour soutenir leur poitrine ; elles utilisent des skouriettes dont la fermeture se trouve au centre, contrairement au modèle classique, et l'entrouvrent

légèrement en signe de protestation, tout en s'arrangeant pour dévoiler leur nombril. Ce vêtement est considéré comme impudique dans la plupart des régions de l'Aftokratorias, et même à Athenai, pourtant cité moderne par excellence, certains agents de la Froura plutôt vieux jeux n'hésitent pas à embarquer de jeunes nymphettes ainsi vêtues.

Architecture

Maisons individuelles

Dans le domaine de l'habitation, l'architecture grecque, si elle a comme pour d'autres secteurs évolué avec le temps et les influences extérieures, demeure proche conceptuellement de celle de l'antiquité. Une maison individuelle, indépendamment de la fortune de son propriétaire, est presque toujours conçue autour d'une cour centrale, atteignable depuis l'extérieur et en partie entourée d'un péristyle. Ce dernier, contrairement à l'usage antique, est depuis le 6ème siècle souvent ouvert depuis l'extérieur, où ses deux dernières colonnes surmontent un escalier. La taille des colonnes et de l'escalier du péristyle, le style ainsi que la qualité du matériau qui les compose, est fréquemment un élément révélateur de la fortune du propriétaire, puisque la façade extérieure elle ne révèle généralement rien de particulier, à part quelques fenêtres hautes, formant parfois (mais rarement) un vitrail à la mode nordique.

L'agencement intérieur des pièces varie beaucoup selon les régions et les moyens, mais toutes les maisons disposent d'une salle de réception, appelée l'andrôn. Cette pièce, siège de l'activité sociale, est un lieu réservé aux hommes où le maître de maison reçoit ses invités. Traditionnellement, il s'agit de la seule pièce que les hommes qui ne sont pas de la famille peuvent visiter, afin d'éviter qu'ils ne rencontrent les femmes de la maisonnée, mais l'usage tend à se perdre, notamment avec la jeune génération. Si un banquet se déroule dans la maison, c'est là qu'il aura lieu.

La plupart des maisons disposent également d'un lieu réservé au culte des dieux, l'office, bien que de rares maisons modernes n'en soient plus équipées. Lorsque la maison possède plusieurs étages, la cuisine se trouve généralement tout au sommet, afin de mieux dissiper

odeurs, fumées et chaleur indésirables, tandis que les chambres elles-mêmes se situent au rez-de-chaussée.

D'un point de vue matériau, une grande majorité des maisons individuelles sont depuis le 5^{ème} siècle faites d'une enceinte murale en briques de terre cuite, bien que le marbrun se répande dans les maisons de qualité inférieure, tout comme le marbre poli ou la pierre brute se retrouvent dans celles de qualité supérieure. Le bois est également omniprésent, ainsi que le verre. Les toits sont en règle générale à double pente, la cour intérieure étant découverte, mais on trouve, notamment au Sud, de nombreux toits en terrasse. Quelques rares maisons néoclassiques possèdent des toits intégralement en verre et acier, mais la plupart des gens « biens » considèrent que c'est un affront au bon goût.

Anciens immeubles à étages

La plupart des anciens immeubles d'habitation de Kentro, à Athenai, sont des exemples classiques des immeubles à étage du début 8^{ème} siècle, car ils sont inspirés à la fois des temples et des maisons individuelles sans étage. Imaginés et conçus un peu à la hâte lors de l'explosion démographique consécutive à la Révolution Industrielle, beaucoup n'ont pas résisté aux bombardements de la Guerre Mondiale, notamment en raison de leurs faiblesses structurelles.

Conceptuellement, un immeuble d'habitation à étages classique se présente de la sorte : on dispose en carré quatre, neuf ou seize maisons individuelles, dont les péristyles, tournés vers l'intérieur, débouchent sur des stoaes internes. On empile ensuite chaque étage, on relie les stoaes par des escaliers montant et descendant, voire par des ascenseurs, puis on ajoute un toit commun similaire aux toits de temples, c'est-à-dire qu'il est à double pente, que chaque face porte une frise et est soutenu par de gigantesques colonnades extérieures. De nombreux immeubles font de leur rez-de-chaussée des galeries marchandes, et disposent d'un espace central, plus large, qui abrite le personnel d'entretien, les portiers, le centre de tri du courrier ainsi qu'une réception, et donne accès aux escaliers et aux ascenseurs. Généralement, ces immeubles à étages particuliers sont habités par des cadres ou de vieilles familles aisées, qui, s'ils ont les moyens de vivre

dans des villas sur les hauteurs, préfèrent l'atmosphère vibrante du centre-ville.

Ouranoxystis

Première parmi les géants, la Tour Panapoulos fut érigée en 711 par un architecte résolument moderne et créatif. Convaincu que l'avenir résidait dans le ciel, Ouranos, et que le modèle des immeubles à étages que ses concurrents déployaient à tour de bras dans un Aftokratorias agonisant sous sa surpopulation était déjà obsolète, sinon mal conçu, l'architecte Dimitrios dessina les plans de ce qui allait devenir la référence à la fois des futurs immeubles d'habitation ou de bureaux, mais également des ouranoxystis, « qui grattent le ciel », ces tours gigantesques, hautes de cent étages au moins, qui souvent sont érigées par de grandes entreprises désirant marquer les esprits.

Titan de marbrun armé, soutenu par des colonnades d'acier trempé fines, élégantes et surtout résistantes, l'ouranoxystis se dresse en flèche sur une large base, souvent équivalente à un quartier entier. Plusieurs variantes conceptuelles existent et se côtoient. Certains ouranoxystis sont dotés d'une armature de colonnes internes et d'une structure externe en marbrun piqué de milliers de petites fenêtres, comme dans le cas de la Tour Panapoulos ; d'autres, souvent plus modernes, ont une armature de colonnes externes constellées de larges fenêtres réfléchissantes et des étages en matériaux légers, telle la Flèche d'Argent de Leukotekia, bâtiment d'après-guerre ultramoderne qui culmine à quatre cents mètres.

Tous les ouranoxystis doivent dépasser les deux cent mètres pour en porter le titre. En dehors de la structure, ces géants de démesure sont conçus dans des styles architecturaux divers et variés, allant du classique dorien aux divagations du post-moderne, stylisées à l'extrême. La plupart comportent plusieurs entrées principales tout au long de la base, généralement entourée d'une stoa continue et purement décorative, qui ne participe pas au port de la charge structurelle. Une tradition veut que la véritable entrée principale soit orientée à l'est, où Hélios se lève, et que des statues monumentales, généralement d'inspiration mythologique, encadrent l'entrée, ou l'escalier menant à l'entrée. Si l'objectif premier de Dimitrios était de loger les masses près des cieux, les craintes naturelles de l'homme

ont limité la plupart de ces monstres à servir d'immeubles de bureaux pour les grandes multinationales, les bureaux d'avocats d'affaire et d'architecture. Un certain nombre d'individus cependant, fortunés et mégalomanes, n'hésitent pas à aménager d'immenses lofts sur un ou plusieurs étages, souvent près du sommet. La vue y est, dit-on, imprenable.

Divers

De manière générale, les courants architecturaux grecs influencent depuis plusieurs siècles l'architecture mondiale, mais ont eux-mêmes été modifiés, torturés, défigurés parfois par les canons d'autres ethnies. On trouve des maisons nordiques tout en bois dans certains quartiers d'Athenai, tout comme des pagodes rutilantes et des jardins japonais, tandis que les immeubles de Leukotekia sont pour la plupart plus proches des buyltings du Bretinia Rike, rouges et dépourvus de colonnades, inébranlables, que des immeubles à étages classiques.

Même la civilisation maya, étouffée par les colons lors de la conquête d'Euphoria, influence certains architectes des OPE depuis plusieurs dizaines d'années. La Pyramide Itzamna de Miami, célèbre quartier général de la compagnie éolienne internationale Itzamna, en est un exemple fameux. Posée sur une base carrée de presque un pentastade de côté, ornée de fresques pittoresques, la pyramide moderne mélange haute technologie et concept maya et s'élève à près de cent quarante mètres.

Bretinia Rike

Le Bretinia Rike est une monarchie absolue, mais généralement éclairée. État marchand et maritime par excellence, il couvre en surface tout le nord d'Europa, et détient de plus des colonies et des comptoirs marchands sur l'ensemble de Midgard. Sa base historique est l'île de Bretagne, appelée tout simplement Bretinia. Souvent décrit au fil des siècles par les Alexandrins comme un royaume de « sauvages guerriers sanguinaires sans éducation », le Bretinia Rike est en réalité une monarchie très éclairée, dont les monarques ont su jouer finement à la fois de la diplomatie et du commerce, au point de devenir l'une des hyperpuissances d'après-guerre.

Cosmogonie

Dans la cosmogonie nordique, tout porte à croire en une réelle distinction entre le panthéon olympien et le panthéon nordique, mais quelques éléments, troublants, jettent un parallèle sans équivoque entre ces deux gestes mystico-historiques. Le combat des Ases contre les Vanes, la Vane Freyja donnant leurs pouvoirs aux Ases, dépeints comme des héros aux pouvoirs magiques notamment. Les Königs appuient en partie leur pouvoir sur leur rôle assumé de protecteurs de Midgard, descendant en droite lignée d'Odin lui-même.

Histoire

Le Rike fut peuplé très tôt par des chefs tribaux venus de Scandya et de Gaule, qui intégrèrent les populations locales en les forçant à participer à leurs guerres de conquête. Vers le II^{ème} siècle avant Alexandros, les rois scandiens établirent définitivement leur domination sur l'île, donnant naissance au Rike. Au fil des siècles, le royaume s'étendit en partie grâce à ses conquêtes militaires, mais surtout par le biais de mariages politiques d'une rare intelligence. Le royaume conquiert tout d'abord le Danskgrad, puis, grâce à la proximité de ses importants ports maritimes, reprit le contrôle de la Scandya. Un siècle plus tard, le König Bladdenson maria trois de ses filles aux princes de l'Éire, de l'Ysland et du Grynland, intégrant les trois royaumes au Rike. Une fois sa base européenne bien ancrée et les invasions de barbares et d'Alexandrins

jugulées, le Bretinia Rike, limité dans son expansion par l'Aftokratorias, se tourna vers la mer et les océans.

Poussé par un sens aigu du commerce et par le fanatisme de ses marins explorateurs, tous dévoués corps et âme à la couronne et à son profit, le Rike ouvrit des comptoirs sur la côte ouest d'Afarakos, notamment à Cape Lisbeth et Theas Tip. Poursuivant leurs avancées, les marchands bretiniens fondèrent de nombreux comptoirs sur la côte Sud-Ouest du Sindhu, puis poussèrent jusqu'en Télosgaïa, cette île titanesque qui s'étale sur le Sud profond. A l'Ouest, enfin, le Rike établit sa mainmise sur une série d'Îles situées au Sud-Est de Kolos Euphoria, une région de richesses et de beauté appelée Cove Islands (les Îles de l'Anse). Dépassant la Polynésie, remontant le Pacifique vers l'est, Corell Deavour, le plus grand navigateur de tous les temps, découvrit également, sans le savoir, Euphoria, qu'il contourna par le sud avant de fonder, dans les Cove Islands (Caraïbes), König's Haven. Il y mourut de la fièvre, pauvre et oublié de tous.

Durant la Guerre, le Rike eut un rôle plutôt trouble. Au milieu des années 710, le König constata que les OPE et l'Aftokratorias commençaient à s'intéresser aux comptoirs commerciaux des terres du sud et de l'est. Il chargea sa diplomatie de monter l'Aftokratorias contre les OPE, tout en s'alliant secrètement à ces derniers. L'objectif était de forcer un affrontement marin localisé entre les deux hyperpuissances, tout en consolidant les comptoirs d'Afarakos et du Sindhu. Malheureusement, le conflit dégénéra en conflit mondial. Le König demeura sagement en dehors de la guerre jusqu'en 728, avant d'être forcé de retourner ses alliances pour appuyer l'Aftokratorias. En effet, les OPE prenaient pied en Ibérie, menaçant à la fois les comptoirs afarakiens et le Rike lui-même. Le Zhongguo lui-même venait de mettre un terme à sa campagne arabe, menaçant tant les comptoirs du Sindhu que ceux d'Afarakos, sans parler de l'Aftokratorias lui-même. Afin d'éviter une invasion totale du continent sur deux fronts, le König signa un traité d'alliance militaire avec l'Aftokratorias, et les forces conjointes des deux nations stoppèrent l'avancée des troupes opéiennes durant la bataille de Barkinon.

Depuis l'armistice, le Rike a poursuivi le développement de son arsenal maritime et de ses comptoirs commerciaux, tout en renforçant ses nombreuses bases navales.

L'alliance signée avec l'Aftokratorias a été reconduite, mais les deux alliés se regardent encore avec méfiance.

Subdivisions

Le Rike est subdivisé en une trentaine de provinces, historiquement liées à des titres de noblesse. Chaque province est dirigée par une famille possédant le titre de 'lard-gouverneur' et tirant ses bénéfices et sa fortune du travail des classes qui lui sont inféodées.

Voici la liste des provinces, par titre de noblesse. Référez-vous à la carte du Rike pour les localiser.

Dykes (duchés)

- ❖ Cymru
- ❖ Kernow
- ❖ Khent
- ❖ Nordansk
- ❖ Schotland
- ❖ Thiareire

Marks (marquisats)

- ❖ Förtbergen
- ❖ Gurthal
- ❖ Island
- ❖ Mölmkorn
- ❖ Northmark
- ❖ Thoireire

Yarlaths (comtés)

- ❖ Baggenkel
- ❖ Fryjtdal
- ❖ Gaerlu
- ❖ Nortankshire
- ❖ Oxshire
- ❖ Wahlgulden

Thanes (baronnies)

- ❖ Cove Islands
- ❖ Drynthorp
- ❖ Finskland
- ❖ Fiskdal
- ❖ Folk
- ❖ Fryggster
- ❖ Goudsel
- ❖ Hexther
- ❖ Lapnagh
- ❖ Norsia
- ❖ Odelegelse
- ❖ Shirth
- ❖ Svenksa
- ❖ Sydanks
- ❖ Vestkysten

Villes

Chelsith

Littéralement « quai de craie », « port froid » ou encore « île de gravier », selon les sources historiques, Chelsith, qui s'est construite sur les bords de la rivière Tamesas (littéralement « sombre »), est la capitale historique du Bretinia Rike. Ville peuleuse, et populiste, elle n'est pas particulièrement remarquable en termes d'élégance, mais rayonne par la force de sa culture, ancrée et axée sur la grandeur de la famille royale. Vous trouverez plus d'informations à son sujet dans le chapitre qui lui est entièrement dédié.

Abertawe

Capitale du dyke de Cymru, Abertawe est un très grand port commercial et ichorifère.

Cape Lisbeth

Cape Lisbeth fut le tout premier comptoir commercial du Rike, et de ce fait a conservé son importance au fil des

siècles. La ville, pimpante, est accrochée à un immense récif qui surplombe une baie paradisiaque de l'Est d'Afarakos. Longtemps grand port commercial, la ville s'est peu à peu muée, avant-guerre déjà, en grande destination touristique.

Cliath

Capitale du mark de Thoireire, Cliath est le centre de recherche fondamentale du Bretinia Rike. Grand centre universitaire et ville de haute technologie, Cliath concurrence directement Alexandria, avec une ambiance bien plus flegmatique, sauf peut-être les soirs de match, les deux principales universités de la ville disposant chacune d'une équipe de syllips-kranio.

Forbannet

Forbannet, « maudit » en norse de l'ouest, est une toute petite ville, la toute première tentative de colonisation de Téosgaïa et de ses mystères. Depuis sa fondation en 712, la ville a subi toutes les péripéties imaginables – incendies gigantesques, épidémies, invasion d'insectes, pourriture inexplicable des récoltes, à tel point que la population locale a fait renommer l'endroit – le gouvernement bretonien l'avait à l'origine appelé Haper, espoir en norse de l'ouest. S'agit-il de pure malchance, ou Téosgaïa recèle-t-il des dangers auxquels l'homme n'est pas préparé ? Seul l'avenir le dira...

Gaërburgh

Capitale du dyke de Schotland, Gaërburgh est avant tout un important port militaire doté du plus grand chantier naval du Rike.

Hullthorpe

Capitale du yarlath de Gaerlu, Hullthorpe est une des plus grandes villes industrielles du Rike, spécialisée dans la métallurgie.

Kirk

Auparavant petit port de pêche du Khent, Kirk est devenu après-guerre un important centre de transit entre l'Aftokratorias et le Rike.

Köng's Haven

Capitale des Cove Islands, fleuron de la colonisation bretonique, Köng's Haven est le deuxième port marchand de la côte est d'Euphoria, après Manhatta. Situé sur l'île de Xamayca, littéralement « la terre du bois et de l'eau », Köng's Haven fut longtemps possession d'un royaume flibustier, lequel fut supplanté par les bretoniens vers le milieu du VI^{ème} siècle. Ville exotique par excellence, Köng's Haven possède plusieurs visages – ville d'art et de culture, ville de stupre et de fornication bien distante du puritanisme de la capitale, mais coupe-gorge infâme à la nuit tombée dans certains quartiers, dont le port commercial, centre touristique important, ville de liberté et d'aventure... nombreux sont les bretoniens libéraux qui rêvent de s'y établir.

Milthford

Capitale du dyke de Kernow, Milthord est un pittoresque port de plaisance, doté d'une superbe forteresse historique surplombant une falaise imprenable.

Gouvernement

Le Bretinia Rike est depuis des siècles une monarchie absolue, de droit divin. Il est difficile de dire s'il y fait bon vivre ou pas, car sa population semble, de l'extérieur, totalement fanatisée par une succession de monarques à la fois charismatiques et particulièrement excentriques, bien que très efficaces.

Les Bretoniens, peuple de guerriers, de marins, d'entrepreneurs et, du point de vue aftokratorien, de sauvages sans éducation, ont une vitalité et surtout une résilience qui aurait fait pâlir d'envie les Spartiates antiques. Imbattables ou presque sur mer, leur expansion territoriale dans les derniers siècles peut se comparer à celle de l'Alexandrou Aftokratorias.

Les monarques du Bretinia Rike savent jouer de diplomatie avec un talent rare, et disposent pour les appuyer d'un service de renseignement fanatisé et hors du commun. Ils se basent également depuis plusieurs siècles sur une adoration religieuse du peuple, en se déclarant descendants d'Odin lui-même, sans cependant (trop) abuser du pouvoir que cette superstition leur fournit.

Forces de l'ordre

Leeds Garden

Leeds Garden est le nom communément donné à la police d'investigation du Rike, qui a son quartier général dans l'ancien hôtel particulier du Graf d'Oxblend, au 35, Leeds Garden.

Historiquement, il s'agit d'un corps de torspyders (du norse torden spyder, « lance de tonnerre », du nom d'un genre de mousquet à silex utilisé par les soldats de l'époque), directement rattachés au Köng, et qui furent chargés entre 632 et 640 d'enquêter, avec succès, sur des meurtres que la milice de Chelsith n'arrivait pas à résoudre.

Depuis, le LG est en quelque-sortes la police d'investigation d'élite du Rike, qui a tout pouvoir pour enquêter tant sur le territoire national que dans le reste du monde (pour autant que les autorités locales collaborent bien sûr). Véritables légendes, souvent dépeints au cinéma ou à la télévision, les « hommes à la casaque noire et rouge » sont souvent de fins limiers, sauf bien sûr les spécialistes de la section du contre-espionnage qui sont plutôt des analystes du renseignement, des diplomates ou des assassins. Parfois les trois.

Drachen

Les Drachen sont une unité d'élite dont les membres, tous d'ascendance noble, sont au minimum des knaaps, le rang le plus bas des wylards. Tous sont issus de l'armée de terre ou des troupes d'intervention du LG, et ont pour vocation de protéger le Köng, jusqu'à la mort si nécessaire, bien que l'option soit déshonorante (les Drachen sont réputés pour leur intelligence tactique, pas pour leurs tendances suicidaires).

Leur champ d'activité se limite aux propriétés royales et aux déplacements du Köng, et leur nombre est strictement limité, en tout temps, à douze packs, soit cent-quarante-quatre sous-officiers et soldats, douze lieutenants, quatre capitaines et un major de rang.

Directement sous le commandement du Köng, ils ne répondent qu'à lui, et sont totalement au-dessus des lois.

Fanatisés, les Drachen ne peuvent, a priori, être corrompus.

Forces armées

Contrairement à la plupart des nations du monde, le Bretinia Rike n'a pas scindé son armée en branches distinctes couvrant terre, mer et air. Pour des raisons historiques, chaque province dispose de sa propre armée, dont la composition et la direction sont à la charge du lard-gouverneur. Le financement est quant à lui assuré par la couronne, par le biais d'impôts spécifiques prélevés dans chaque province. Un ensemble de règles et de procédures tente d'assurer une certaine cohésion, notamment au niveau du matériel usité, des règlements internes, des systèmes de grade et d'uniforme. Chaque lard-gouverneur doit veiller à ce que son armée soit parfaitement capable de défendre ses propres frontières, ce qui garantit que chaque armée disposera au minimum de sections terrestres et aériennes, les provinces disposant d'une côte étant bien sûr les seules à disposer d'une marine. Un tiers de l'effectif de chaque armée provinciale doit être constamment en activité et engageable dans les vingt-quatre heures, dans n'importe quel point du Rike continental. La protection des comptoirs commerciaux et des Cove Islands est à la charge du Köng lui-même, qui est libre de puiser dans ses propres forces armées ainsi que dans celles des provinces.

Bien que ce système archaïque puisse paraître inefficace, il permet en principe une très grande flexibilité et une très forte présence militaire, idéale pour contrôler les populations. Il garantit également aux provinces que la couronne se doit d'être prudente quant à ses relations avec elles, car la plus grande partie des forces militaires n'est pas dans les mains du Köng...

Société

Le Rike est essentiellement divisé en classes semi-rigides, typiquement féodales. Tout au sommet de la hiérarchie bretonienne se trouve bien évidemment le Köng, le roi, dont l'autorité est en théorie totale sur l'ensemble du Rike. Viennent ensuite, dans l'ordre hiérarchique, les dreads, conseillers spirituels et détenteurs du savoir. Directement inférieurs, les landlards, propriétaires terriens, et les wylards, seigneurs de guerre se partagent le même échelon d'autorité dans leurs domaines respectifs. Les

shireeves, qui sont des officiers issus du peuple, sont directement administrés par le landlard responsable de leur région. Leur autorité couvre plus ou moins celle d'un maire. Plus bas sur l'échelle sociale, bien que souvent plus puissants dans les faits que les shireeves, se trouvent deux classes similaires : les seahandlersseahandler, actifs dans le commerce maritime, et les forhandlersforhandler, actifs dans le commerce local. Au fond de l'échelle se trouvent les saigssaig, soldats de rangs inférieurs issus de la populace, et les verkersverker, les travailleurs/ouvriers, la classe sociale la plus basse du Rike.

Il est tout à fait possible de cumuler les classes, selon les occupations et les hasards de la vie. S'il est fréquent de voir un wylard être également un landlard ou un seahandler, voire un drew, un verker peut tout à fait être également saig, voire être promu shireeve – dans les petits villages, il s'agit même du cas général, un shireeve devant la plupart du temps subvenir à ses besoins par lui-même. Il n'est également pas rare, en temps de guerre, qu'un saig particulièrement brillant accède aux rangs inférieurs des wylards, la couronne sachant récompenser à la fois l'initiative personnelle et le courage. En temps de paix, cependant, les occasions sont beaucoup plus rares.

Chaque classe sociale possède une assemblée, dont les köngs savent d'ordinaire faire bon usage. Les assemblées, aux formes et aux méthodes d'élection et de fonctionnement divers, n'ont pas de pouvoir concret, car elles sont, en théorie, uniquement consultatives. En réalité, l'influence de certaines, dont notamment celles des draws, des seahandlers et, plus récemment, des verkers, est, si le köng est éclairé, assez grande. Les draws possèdent en effet l'autorité morale et peuvent rendre un köng très impopulaire. Les seahandlers sont le poumon économique du Rike, et peuvent donc limiter les capacités financières du köng. Enfin, les verkers ont compris, depuis la fin de la guerre mondiale, qu'ils représentaient l'immense majorité de la population, et que cela leur fournissait un certain levier, tant qu'aucun abus n'était commis.

Comme il est de coutume dans la plupart des traditions nordiques, les femmes ont toujours eu une place très importante dans la société bretinienne, elles sont donc très bien représentées, à parts presque égales, dans toutes les classes, à l'exception des draws, exclusivement masculins.

Wylards

Les landlardslandlard et les wylardswylard sont divisés hiérarchiquement en plusieurs titres de noblesse, du plus influent au plus humble :

- ❖ Köng
- ❖ Dyke
- ❖ Marky
- ❖ Yarl
- ❖ Thane
- ❖ Tahnest
- ❖ Ridder
- ❖ Knaap

Les draws

Si l'on peut rapprocher les drawsdrew des philosophes alexandrins, c'est parce que, de tous temps, ces hommes détiennent le Savoir, dont la transmission fut orale jusqu'à l'avènement de l'ère industrielle. La comparaison s'arrête là. Hommes de science tout comme de mystique, les draws représentent l'autorité morale du Rike et leur influence s'étend souvent bien au-delà. Hommes de paix, mais également d'action, de nombreux draws sont également wylards. La quasi-totalité des conseillers ou ministres des köngs de toute l'histoire du Rike furent et sont des draws, et leur pouvoir est considérable — sans leur soutien, la couronne ne serait qu'un morceau de ferraille sans autorité. Par le passé, de nombreux monarques peu éclairés ont tenté de se débarrasser des draws, ou juste de limiter leurs prérogatives. Peu ont survécu aux insurrections populaires qui s'en suivirent. Cela dit, le changement des courants de pensée, le rationalisme, la révolution industrielle et, surtout, l'avènement du rolo podi avec son cortège de libérations sociales mettent en péril l'autorité des pères du Rike, qui, pour la première fois de leur histoire, ne savent exactement comment réagir.

Les fritenkers

Mouvement social un peu particulier, né près d'un siècle auparavant, le fritenkisme regroupe des hommes ou femmes dont l'intérêt principal ne se porte pas sur la rentabilité militaire ou économique du Rike, mais sur la

poésie, les jeux d'esprit et la culture. Souvent habillés de manière excentrique, bien que cela ne soit pas un critère obligatoire, les fritenkers prônent la liberté d'expression, la contre-culture et, surtout, l'abandon de la monarchie pour des régimes plus éclairés et plus démocratiques.

En parallèle des clubs privés tenus par les sociétés de gentlemen issus des hautes sphères du pouvoir, les fritenkers tiennent, principalement à Chelsith, quelques clubs non moins privés, et parfois plus difficiles d'accès. Les fritenkers sont étroitement surveillés par les services spéciaux de Leed's Garden, voire traqués.

L'Underground

Les prestations sociales encore quasi inexistantes et l'esprit de féroce concurrence commerciale, le tout basé sur un système d'inégalités de classe, génèrent beaucoup de sans-abris, lesquels ne sont pas particulièrement tolérés dans les quartiers de Chelsith. La toute-puissance royale, tout comme le mode de vie relativement soumis des Bretiniens, ne satisfont de plus pas tout le monde, et Leeds Garden n'est pas particulièrement tendre avec les opposants politiques qui se révèlent trop au grand jour. En conséquence, une grande communauté de malheureux vit désormais dans les sous-sols de la ville, à savoir les égouts et, bien sûr, les tunnels de métro désaffectés. On y trouve une énorme population de mendiants et de miséreux, mais également, si on sait où chercher, quelques opposants politiques activement recherchés par Leeds Garden.

Personnalités

Georg van Chorlywoud IX

Véritable géant de muscle, de graisse et de charisme, le Köng Georg van Chorlywoud IX est un monarque éclairé, moderniste mais sans excès, qui s'appuie moins sur sa police secrète que sur ses qualités d'économiste social. Révolutionnaire pour son Royaume, il a introduit tout récemment quelques mesures sociales, notamment des hausses de salaire et une semaine de congés payés obligatoires par année, qui ont bien su masquer dans la crédule population la hausse significative des impôts généraux.

Gerhard van Drugal

Drew cinquantenaire, van Drugal est le Kanzler (chancelier) du Köng, à la fois premier ministre et éminence grise. Ingénieur et patriote, le Kanzler van Drugal est un ennemi qu'il vaut mieux éviter de se faire.

Marky Vladrig of Northmark

Le marky est un des plus fidèles conseillers du Köng. Il dirige Leeds Garden d'une poigne de fer, et est d'une droiture et d'une loyauté légendaire.

Merik Skareng

Le thanest Skareng est à la fois le maître de la Vabensliga et le ministre du commerce du Köng. C'est un homme aigri, sournois et particulièrement ambitieux, qui n'hésiterait pas à vendre père et mère pour satisfaire sa soif de pouvoir.

Etran van Chorlywoud

Fils unique du Köng, le prinz Etran, un quadragénaire assez séduisant, est également le dyke de Khent et le ministre de la guerre du Köng. Dénué d'ambition, il vit pour servir sa patrie et son père, en se préparant du mieux qu'il peut pour prendre un jour les rênes, ou pour les transmettre à ses propres fils.

Owain Glyndwer

L'un des rares véritables amis du Köng, le richissime drew est responsable de la diplomatie bretonienne.

Jayms Oakley Jr.

Star du cinéma d'action à la retraite, Oakley est appelé depuis dix ans la Voix de Chelsith. Porte-parole officieux du gouvernement, Oakley, orateur postillonnant, chauve, édenté, moche mais doté d'une présence hypnotique, fustige constamment les faibles, les homosexuels et les « pédales d'Euphoria » dans son émission de télé quotidienne sur Köngish En, la seule et unique chaîne de télévision du Bretinia Rike, véritable instrument de propagande étatique.

OPE

Les OPE (Omospondes Poleis tis Euphoris, autrement dit les Cités Fédérées d'Euphoria) sont d'anciennes colonies de l'Aftokratorias, fonctionnant désormais comme un grand collectif.

Cosmogonie

La cosmogonie des OPE est pratiquement identique à celle de l'Aftokratorias. Le mythe des Titans se teinte cependant, selon les régions, d'animisme et de quelques nuances issues de la mythologie nordique.

Histoire

Pour des détails sur l'histoire relativement récente des OPE, consultez la partie Colonies de l'histoire de l'Aftokratorias.

Les Pères Fondateurs

Membres influents de la révolte, quatre individus furent les signataires de la Charte Universelle de la Liberté, qui est la pierre angulaire de l'état collectif opéien. De manière générale, les Opéiens révèrent ces quatre Fondateurs en les plaçant pratiquement sur un pied d'égalité avec les divinités olympiennes.

Ulaf Torsen

Originaire de New Haven, Ulaf était un grand gaillard typiquement breton. Ébéniste sans éducation, il prit le commandement des armées du nord lors de la seconde guerre. Il représente pour les Opéiens le Patriotisme et le Courage.

Knuk Polosos

Originaire de Tayasal, Knuf était un petit homme sec au regard farouche. Conseiller du Gouverneur de Tayasal, il assassina ce dernier et prit le commandement des troupes rebelles lors de la seconde guerre. Il représente la Liberté et la Révolte (associée généralement aux grandes idées).

Odyseos Tarapides

Originaire de Miami, Odyseos était un alexandrin typique mais aux cheveux roux. Marin et homme d'affaires

talentueux, il ne prit part aux conflits qu'en tant que briseur de blocus. Il représente la Prospérité et l'Audace.

Hatun Ninapunchaw

Originaire de Guyerma, son nom signifie littéralement « Grand Feu du Jour ». Le plus secret des pères fondateurs, il disparut peu après la signature de la Charte afin de « méditer dans les profondeurs de la jungle sur la folie de la Guerre ». Il représente la Sagesse et la Paix.

Constitution

Lorsque les trois Fondateurs restant fondèrent le gouvernement opéien et son chien de garde, Kérberos, un idéal à la fois libertaire, humaniste et social les portait. Après mûre réflexion, ils décidèrent, poussés par la confiance de leur peuple, à innover. Dégoûtés par les dérives individualistes de l'Histoire humaine, ils créèrent un collectif social, et mirent en place la structure politique et administrative nécessaire : le Grand Collectif, ou Megasyllion. Les débuts, bien qu'optimistes, furent plutôt chaotiques, la nature humaine étant ce qu'elle est. Puis, heureux hasard, un philosophe découvrit le Mazi, une toxine inoffensive issue des fourmis, qui rend l'humain naturellement plus social.

Présenté comme un médicament miracle, et distribué par les canalisations d'eau potable à une population à peine remise d'une guerre traumatisante, le Mazi fit, après une génération, des merveilles. Le Megasyllion se mit à fonctionner. Un collectif humain prima sur toute considération individualiste de ses constituants, pour la première fois de l'Histoire...

Villes

New Haven

Grande ville insulaire très bien située, New Haven contrôle presque tout le transport de fret et de passagers du Nord-Est des OPE. A la fois pimpante et exotique, la cité a su conserver, malgré la guerre, son pittoresque vieux quartier d'immeubles de briques rouges et son port historique. Ses immenses ouranoxystis défient l'horizon et son tourisme est florissant. Le rayonnement de sa culture populaire s'agrandit d'année en année, notamment depuis l'invention du rolo podi, dont elle est une des Mecque. Une

bonne partie de la flotte de guerre des OPE est produite dans son immense chantier naval militaire, situé sur l'île de Manacknong. Vous trouverez plus d'informations à son sujet dans le chapitre~\refNew Haven qui lui est entièrement dédié en page~\pagerefNew Haven.

Miami

Miami (eau douce en tequesta) est une ville prospère, qui profite d'un climat favorable pour se prétendre la « capitale mondiale du tourisme ». Elle est surtout connue pour l'immense pyramide néomaya qui trône en son centre, et qui est le quartier général de la compagnie éolienne internationale Itzamna, originaire du sud des OPE.

Tayasal

Autrefois petite cité de la civilisation maya, Tayasal, idéalement située au bord d'un grand lac d'eau douce, fut un des bastions de la révolte et de la fondation des OPE, et fut choisie en 677 pour devenir la capitale de la confédération, sa position centrale et son rôle historique jouant pour beaucoup dans la décision. Désormais véritable métropole centralisant la puissance d'une nation aux dimensions gigantesques, dont plus de la moitié du territoire est encore en friche, Tayasal est probablement l'une des villes du monde au potentiel de croissance le plus élevé ; certains disent même qu'elle détrône peu à peu Athenai de son rôle de phare culturel, économique et financier du monde.

Guyerma

Ville portuaire assez florissante située à l'embouchure de l'immense fleuve qui porte son nom, Guyerma contrôle une bonne partie du commerce maritime de l'ouest de l'Atlantique.

Paranaguaza

Base navale principale des OPE dans le sud du continent euphorien, Paranaguaza dispose d'une flotte de croiseurs et d'un porte-éoles de classe Tenochtlan, l'Eiréné (nommé après l'une des trois Heures symbolisant la Paix). Le mastodonte permet aux OPE de contrôler tout le trafic maritime du sud-ouest d'Atlantikos, ainsi que du Sud-Est de Kataigados.

Chumash

Petite ville coloniale toute neuve et pimpante, colorée, dernier arrêt du Voreia Euphoria Riti (l'express d'Euphoria du Nord), le grand train à ichor qui relie la côte est et la côte ouest du nord d'Euphoria.

Kryo

Comme son nom l'indique, on se les gèle dans cette petite bourgade du grand nord d'Euphoria. Remarquable pour la qualité des fourrures que l'on y trappe, été comme hiver, et qu'on revend dans le monde entier à prix d'or, Kryo est le point d'échange le plus important de tout le grand nord. Relativement récente, son urbanisme reflète les idéaux collectivistes des OPE – construction en cercles concentriques, grands quartiers d'habitation auto-suffisants, etc.

Douro

Fondée par l'un des argonautes selon la légende, la ville est située au bord du fleuve éponyme, tout à l'ouest de l'Ibérie. Reprise durant la guerre par les OPE, elle n'est pas, tout comme la plupart de l'Ibérie, très satisfaite de la situation et les révoltes (sanglantes ou non) y sont légion.

Theas Tip

Littéralement « pointe du sud » en gaélique d'Eire, Theas Tip est une ville portuaire située à l'extrême sud d'Afarakos. Dotée d'un chantier naval militaire et d'une base navale de sous-marins, la cité, quasi exclusivement militaire, surveille l'entier du trafic du Sud d'Atlantikos et de Télos. Anciennement bretonne, la ville fut conquise vers la fin de la guerre par les OPE, qui ont doublé le contingent naval sur place et agrandi la base militaire. Désormais, Theas Tip sert de base d'opérations aux agents de Kérberos chargés d'influencer les régimes des nations encore indépendantes d'Afarakos.

Economie et société

Le Megasyllion, le Grand Collectif, est l'ensemble des OPE en tant qu'hyperpuissance. Il est formé de Sylopols, les Cités Collectifs. Les citoyens travaillent dans des Microsyllions, des petits collectifs de travail. Le

gouvernement est collectif et s'appelle Metasylion, et forme un type d'état social.

Sylopols

Chaque Sylopol est une Cité semi-autonome. Le Sylopol dispose pour son propre usage des terres situées à 100km autour de son centre. La zone urbaine ne doit pas dépasser un diamètre et une population mettant en péril les ressources du Sylopol. Une réestimation des ressources nécessaires est effectuée chaque dix ans, et des populations parfois massivement déplacées si le Sylopol n'a pas bien estimé sa charge. Chaque Sylopol est gouverné par un collectif de citoyens choisis aléatoirement dans un pool de sujets potentiellement capables de gérer de grands projets. La rotation est relativement lente, afin de permettre la mise en place de visions à long terme. Des procédures d'appel populaire permettent néanmoins de remplacer un membre du collectif qui s'avérerait inefficace. Toutes les terres hors des Sylopols appartiennent au Megasylion.

Metasylion

Le Metasylion est un gouvernement collectif qui a pour objectif de gérer pour le bien du Megasylion les ressources, les transports, la sécurité, la formation, la santé et les relations diplomatiques, et tout autre tâche nécessitant une structure et une capacité dépassant celles des Sylopols. Le Metasylion est constitué d'un collectif décisionnaire appelé Aposyl; y siègent un représentant par Sylopol. Les décisions d'un Aposyl doivent toujours être collégiales. Les représentants sont choisis aléatoirement dans le pool de citoyens potentiellement capables de gérer des grands projets, et sont aidés par un ou plusieurs collectifs d'experts choisis selon le même principe. Lorsqu'une décision doit être prise, un collectif de philosophes du domaine principal, appelé un Sophisyl, se penche d'abord sur le problème, puis fournit une étude à l'Aposyl, qui prend sa décision finale. Plusieurs Sophisyls peuvent être utilisés en cascade selon la complexité du problème et ses ramifications.

Microsylion

Lorsqu'il est déterminé, de manière anticipée ou non, qu'une ressource s'avère nécessaire, par ex. plus de fer,

plus de maïs, etc., un nouveau collectif est créé par le Metasylion pour extraire la ressource. Ce collectif, appelé un Microsylion, sera une unité indépendante, semi-autonome, qui devra concentrer son activité sur l'extraction de la ressource. Le Microsylion conserve la part de ressources nécessaire à son autonomie, et redistribue ses excédents au Megasylion. Le Metasylion gère l'acheminement de ressources vers et depuis le Microsylion, en puisant dans les excédents des autres Microsyliions ou dans les réserves du Megasylion.

Lorsqu'un Microsylion est créé, par ex. une mine de cuivre, le Metasylion publie une liste des ressources humaines nécessaires, et tout Opéien correspondant au moins à l'un des profils listés et qui n'est pas encore employé, qui arrive vers la fin de son affectation du moment ou qui peut justifier d'une nécessité de changement d'affectation peut s'inscrire. En principe, la règle de sélection est « premier inscrit, premier confirmé ». Une fois les ressources humaines et matérielles minimales atteintes, le Metasylion achemine le tout sur le site du nouveau Microsylion et crée les infrastructures nécessaires, si elles ne sont pas déjà existantes, ou les modernise le cas échéant.

Une affectation dans un Microsylion dure au maximum cinq ans et au minimum une année. La population d'un Microsylion est donc dynamique. Les arrivées et départs sont très fréquents, et il n'est pas rare pour un opéien d'avoir durant sa carrière fait le tour de son pays.

Les Sylopols, ou leurs subdivisions administratives, les Micropols, créent leurs propres Microsyliions, appelés des Nanosyliions, pour gérer leurs ressources et leurs infrastructures. La durée d'affectation dans un Nanosyliion, n'est pas réglementée par le Metasylion mais par chaque Sylopol indépendamment, il est donc tout à fait possible d'être toute sa vie d'adulte, par exemple, éboueur dans le Nanosyliion des éboueurs du Micropol de Beurkelen du Sylopol de New Haven. Quitter un Nanosyliion peut s'avérer plus difficile qu'un Microsyliion. Quitter un Micropol pour un autre Micropol est rare, mais pas quitter son Sylopol pour un autre Sylopol ou un Microsyliion.

Vie dans le Megasyllion

Le Megasyllion n'a pas d'économie au sens libéral du terme. Le Metasyllion gère les ressources, qui sont constamment en mouvement dans tout Euphoria, mais les ressources sont données, ou prêtées lorsqu'il s'agit de matériel réutilisable, dans un sens comme dans l'autre. Dans les OPE, tout est une ressource. Un bout de fer est une ressource, une carotte aussi, une maison également, tout comme une autokinite ou une éole. Bien évidemment, l'individu est la plus importante de toutes les ressources, et le Metasyllion est au service du citoyen, tout comme le citoyen est au service du Megasyllion.

Revenu

Si un opéien doit se soigner, se nourrir, se loger, s'habiller, avoir un véhicule, le Megasyllion lui fournit ce dont il a besoin. Afin de limiter les abus et favoriser l'innovation, la créativité et la diversité, le Metasyllion verse un salaire à chaque individu. La monnaie utilisée, nationale, est soutenue par une bonne balance commerciale extérieure et une belle réserve d'or et de métaux précieux, et s'appelle le Syl. Ce salaire est versé à vie, et est composé d'une base identique pour tous et d'une part variable définie selon plusieurs critères tels que responsabilités, difficulté du travail, etc. Ce salaire, bien que faible en comparaison internationale, est en général suffisant pour acquérir ce qui n'est pas déjà fourni par le Grand Collectif, par exemple des habits supplémentaires ou plus jolis, une autokinite de sport au lieu d'un utilitaire poussif, etc. Les différences de salaire entre très pauvres et très riches sont raisonnables, largement plus en tout cas que dans n'importe quelle autre hyperpuissance, ce qui n'empêche bien évidemment pas quelques graves inégalités locales d'apparaître.

Éducation

De trois à dix ans, l'enfant opéien passe ses journées dans une crèche, dans laquelle il apprend à la fois les vertus du Megasyllion et les compétences de base de tout citoyen, arithmétique, écriture, généralités historiques et géographiques, ainsi qu'une bonne dose de culture générale et de logique.

A dix ans, une sélection, par le biais d'examens théoriques et pratiques, est effectuée pour déterminer les capacités globales des adolescents. Ces derniers deviennent des

ressources, qui sont triées selon leurs résultats en 6 groupes distincts :

- ❖ les philosophes, doués pour la recherche, la réflexion, la science en général
- ❖ les techniques, doués pour le bricolage, la géométrie, la logique
- ❖ les sportifs, doués pour les activités physiques poussées
- ❖ les sociaux, doués pour le contact, le leadership, l'empathie
- ❖ les créatifs, doués pour l'imaginaire et les arts en général
- ❖ les génériques, moyennement doués pour un peu tout mais n'excellant nulle part

Les jeunes adolescents sont ensuite acheminés à travers tout Euphoria dans l'une des nombreuses écoles spécialisées, qui se concentrent sur leurs points forts durant cinq très enrichissantes années.

A quinze ans, une deuxième sélection est faite dans chaque école, pour déterminer plus finement la suite de la formation de l'adolescent, qui est ensuite acheminé vers un collège adapté, où des spécialistes affinent jusqu'à sa vingtième année ses compétences.

A vingt ans, le jeune adulte est libéré de toute obligation envers le système d'éducation du Metasyllion. Il doit passer les cinq années suivantes à choisir sa propre voie, soit en rejoignant des universités, soit en effectuant des stages dans des Microsyllions, soit les deux. A ce stade, aucune restriction n'est imposée, aucune limite, et le Megasyllion soutient intégralement les décisions prises par l'étudiant.

Pour prendre un exemple extrême, un jeune adulte qui a été formé à la mécanique de précision peut parfaitement passer ses cinq dernières années de formation à découvrir, par lui-même, la physique quantique ou la composition florale. En théorie, ceci permet au système d'éducation de s'auto-corriger, de ne pas se priver d'esprits créatifs ou de leaders qui, autrement, pourraient ne pas avoir été repérés, ou se seraient révélés trop tard. En réalité, dans la majorité des cas, le jeune adulte passe les cinq années à se perfectionner dans son corps de métier, afin de pouvoir accéder à des Microsyllions plus intéressants plus tard.

Dès sa vingt-cinquième année révolue, le jeune adulte devient officiellement un citoyen, et donc un travailleur spécialisé, autorisé à s'inscrire dans des Microsyliions dans tout Euphoria. Il travaillera jusqu'à sa retraite, dont l'âge est fonction de son état de santé et du type de travail effectué (entre 60 et 80 ans).

Famille

Le citoyen, s'il trouve une citoyenne consentante, pourra bien sûr décider d'avoir à son tour des enfants. Puisque les Sylopols ont pour mandat de gérer leurs ressources et leur population, et puisqu'une affectation dans un Microsyliion ne dépasse jamais les cinq ans, les enfants sont exclusivement conçus (de manière autorisée s'entend) dans les Sylopols, pour autant que le Sylopol ait donné son accord. En règle générale, un citoyen n'est autorisé à procréer que deux fois durant son existence. Aucune notion de mariage officiel n'existe, au sens classique du terme. Il s'agit plutôt de partenariats de procréation. Les géniteurs ont la charge de leur progéniture jusqu'à l'âge de dix ans, âge de la première sélection, mais sont encouragés à conserver un contact à plus long terme. La vie commune est recommandée; dans l'esprit du collectif, créer des petites communautés d'habitation à deux couples ou plus est un idéal, pour des tas de raisons pratiques tout comme sociales. La plupart des habitats fournissent des espaces communs partagés entre les individus et/ou couples, tels que cuisines, lieux de séjour, de stockage, et une à deux pièces séparées pour l'intimité.

Forces de l'ordre

Kérberos

Service de renseignement principal des OPE, Kérberos fut fondé peu de temps après la fin de la Guerre d'Indépendance. L'agence a un seul objectif : protéger le Megasyliion. Ses attributions sont de gérer les forces armées, les forces de police, les investigations et le contre-espionnage.

Aegis EA

Aegis EA est la plus célèbre agence de détectives privés des OPE. Elle dispose de bureaux dans toutes les grandes villes opéiennes et d'agents locaux pratiquement partout.

Ses activités sont généralement limitées aux OPE mais peuvent s'étendre à l'international selon les cas. Spécialisée dans la recherche de personnes disparues et la résolution d'affaires de kidnapping, Aegis EA a su gagner le respect des forces de police des hyperpuissances, qui font souvent appel à ses services.

Personnalités

Secrétaire Général Chilam van Eyk

Sec comme un coup de trique, barbu, puritain, le secrétaire général van Eyk est un protectionniste sans finesse, mauvais politique, qui s'est retrouvé aux commandes des OPE lorsque le précédent secrétaire général mourut brutalement d'un arrêt cardiaque en plein milieu de son mandat.

Sans grande envergure, il est notoirement malhabile, manque de tact et risque fort de déclencher une deuxième guerre mondiale par inadvertance. Les politiques du monde entier complotent pour l'éliminer au plus vite, mais le bougre semble n'être compétent que dans un seul domaine : la survie.

Ph Yax Prioposme

Le philosophe Prioposme est le fondateur de la chaire universitaire de physique quantique à Jul'ek

Hurluberlu exubérant, le fameux philosophe est un peu l'Aristotélès moderne –chevelu, barbu, savant fou, maître à penser et mentor d'un grand mouvement de disciples presque fanatiques, mais également musicien talentueux, il est l'un des phares de la science d'après-guerre.

Ses théories sur le temps, l'espace et l'atome ont tout bonnement près d'un siècle d'avance sur tout ce que ses confrères peuvent imaginer, et le monde entier est influencé par ses découvertes et son humour parfois salace.

Zhongguo

Le Tianchao Zhongguo (l'Aftokratorias Céleste de Chine) est un empire assez opaque à la police secrète redoutable. Ses frontières s'étendent sur tout le territoire connu sous le nom de Zhongguo (Chine), sur une partie de la Sibérie, sur le Japonia, et quelques états mineurs du Sud de l'Asie. Son influence cependant s'étend à pratiquement toute l'Océanie, au Sindhu, ainsi qu'aux Royaumes Arabes, conquis durant la guerre.

Cosmogonie

Les Zhongguos ne disposent pas d'une cosmogonie écrite aussi bien établie que celle des Norses ou des Hellènes, mais sont néanmoins tout aussi polythéistes. Leur panthéon est fait d'une multitude bigarrée de divinités en perpétuel état de flux quant à leur position hiérarchique, leurs attributions ou encore la dévotion qu'elles suscitent. Le principe de la réincarnation a la faveur des foules. L'ensemble de ces croyances forment ce qu'on peut appeler la mystique zhongguo antique, dont l'application au jour le jour est assez semblable aux rituels hellénistiques communs.

En complément de ces croyances, les Zhongguos adhèrent à plusieurs courants philosophiques, dont le taoïsme, le bouddhisme et, bien évidemment, le kongfuzianisme, qui est la doctrine étatique. Bien qu'il soit extrêmement réducteur de voir les choses ainsi, un citoyen aftokratorien pourrait résumer la vie religieuse et philosophique zhongguo ainsi : il s'agit d'une religion de l'amélioration de soi par le conformisme social, l'obéissance aux supérieurs, la recherche de l'équilibre en toute chose et la candeur face à la nature.

Gouvernement

Le Zhongguo est, depuis les débuts de la Dynastie Han en 154, une immense bureaucratie kongfuzianiste réputée pour son efficacité. L'état central, bien que puissant, a su laisser à ses provinces et aux protectorats suffisamment d'indépendance pour que les conflits internes soient rares.

Le Tianzi

L'actuel Empereur (Tianzi, soit « Fils du Ciel »), Han Xian Fu, est un très jeune garçon plutôt ambitieux, mais trop jeune pour régner. Le pouvoir réel est donc pour l'instant tenu par sa mère, la régente He Jin, qui influence les décisions de son fils par le biais des eunuques impériaux.

Isolé au palais avec sa cour par les manoeuvres de la régente, le jeune Han Xian Fu ronge son frein en complotant contre cette dernière afin de garantir son élimination lors de sa prochaine accession réelle au pouvoir.

Administration

Le système des Trois départements et Six ministères est l'élément central de l'administration dans le Zhongguo. Ce système, qui prend ses origines dans les débuts de la dynastie Han, a remplacé celui des Trois seigneurs et Neuf ministères qui prévalait sous la dynastie Qin. Au sommet de l'organigramme se trouve l'Empereur, et les « directeurs » de chaque département (sheng) sont responsables devant lui. Les trois départements sont le secrétariat, la chancellerie, et le département des affaires d'État.

Le secrétariat (Zhongshu Sheng), organe politique, conçoit les réformes et les décrets impériaux en fonction de la volonté politique du moment.

La chancellerie (Menxia Sheng), organe de conseil, relit et vérifie que les réformes ne contiennent pas d'éléments contradictoires avec la volonté politique générale ou avec la situation du Zhongguo.

L'Empereur reste en possession du choix final : il peut court-circuiter le tout en édictant directement ses décrets, et passer outre les conseils de la chancellerie.

Le département des affaires d'État (Shangshu sheng) est responsable de l'application réelle des décrets sur le terrain. C'est lui qui engage, forme, guide, contrôle et paye l'ensemble des fonctionnaires impériaux à travers le Zhongguo. Cette tâche immense et complexe est divisée en six ministères (bu) gérant un aspect des problématiques concrètes de la maintenance du Zhongguo. Chaque

ministère est dirigé par un ministre (Shangshu) et un vice-ministre (Shilang).

- ❖ le ministère du Personnel (Lii bu) nomme, note, promeut et démet les officiels civils, et remet les titres honorifiques
- ❖ le ministère des Revenus (Hu bu) recueille les données de recensement, collecte l'impôt, gère les revenus de l'État
- ❖ le ministère des Rites (Li bu) a la charge des cérémonies officielles et des rites; il supervise également le registre des prêtres et les ambassades
- ❖ le ministère de la Guerre (Bing bu) nomme, promeut et démet les officiels militaires, entretient les installations, équipements et armes ainsi que le système de messagerie impériale
- ❖ le ministère de la Justice (Xing bu) a la charge des systèmes judiciaires et pénaux locaux
- ❖ le ministère des Travaux (Gong bu) a la charge des projets de constructions publiques, de la standardisation des poids et mesures, et la gestion des ressources des régions

Junzi

Les rôles clés de l'administration sont tenus par des lettrés, des fonctionnaires formés selon la tradition kongfuzianiste et appelées « junzi ». A l'origine, ces derniers accédaient à leur position suite à la recommandation d'un junzi. L'idée de Kongfuzi était que les junzi, cultivés et efficaces, soient les plus à même de déceler les talents et de recruter les candidats les plus aptes à servir le Zhongguo. Dans la réalité des faits, cependant, il n'était pas rare que les lettrés en place favorisent leurs propres intérêts, à savoir les membres de leurs familles ou leurs clients.

De nos jours, le système dit du xiaolian définit un certain nombre de critères définissant plus précisément les mérites nécessaires selon les postes publics ou militaires. En outre, depuis près de deux siècles, la part du mérite a régressé dans le recrutement de la bureaucratie, qui a évolué vers un système appelé « les Neuf Rangs ». Les

fonctionnaires proches de l'Empereur et à la tête des Trois Départements et Six Ministères appartiennent au Premier rang (diyipin), ceux qui ne sont responsables que d'un comté judiciaire relèvent du Neuvième rang, lui-même subdivisé en zheng (régulier), cong (député), shang (supérieur) et xia (inférieur).

La sélection des candidats se fait par les autorités impériales, sur la base d'examens très rigoureux. Les candidats sont classés en neuf rangs de capacité, selon la qualité de leurs résultats.

Le manteau des junzi est généralement marqué sur la poitrine et sur le dos d'un insigne carré cousu après avoir été brodé; l'insigne indique le grade du fonctionnaire. Les fonctionnaires civils se distinguent par des motifs d'oiseaux, les militaires par des quadrupèdes, brodés sur le manteau uni.

Forces de l'ordre

Ta Fa

La Ta fa (littéralement tour de la loi) est la force de police du Zhongguo, qui dispose de postes dans toutes les agglomérations. La Ta fa est chargée du maintien de l'ordre civil aussi bien que de l'investigation pénale. Bien que le Ta fa soit sous la direction du Xing bu (ministère de la Justice), elle rend également des comptes et collabore avec le Li bu (ministère des Rites) pour toutes les affaires touchant plus d'une province.

Zhong ying

Les « Ombres loyales » sont la garde rapprochée du Tianzi. Confrérie très secrète et repliée sur elle-même, elle forme ses membres exclusivement parmi l'élite du Dui jun. En raison de l'aspect monastique de la vie d'Ombre et de l'impossibilité de quitter le service autrement que par la mort, l'accession à la confrérie est à la fois considérée comme un grand honneur et une malédiction. Les élus sont tous des célibataires sans attache familiale, au minimum trentenaires, et deviennent tous des eunuques lors de l'intronisation, qui précède une formation parmi les plus rigoureuses de Gaïa.

Shi fu long

Le « Dragon Céleste » est le service de renseignement du Zhongguo. Directement contrôlé par le Li bu (Ministère des Rites), il est très influent dans le Zhongguo et ses agents disposent d'une quasi totale latitude dans l'exercice de leurs fonctions. Le Zhongguo étant traditionnellement dépourvu de service de renseignement militaire, c'est Shi fu long qui fournit un service interarmes au Bing bu, non sans frictions.

Forces armées

Les forces armées zhongguos, dirigées par le Bing bu (Ministère de la Guerre), sont, sans surprise, scindées en trois branches distinctes - Dui jun (l'armée de terre), Hai ju (la marine) et enfin Kong jun (l'armée de l'air), qui n'a qu'une petite vingtaine d'années et n'est pas encore fixée sur ses traditions, ce qui pousse les membres du Dui jun et du Hai jun à mépriser leurs homologues du Kong jun.

Villes majeures

Athenai

Athenai est une métropole pleine de contradictions. Siège du pouvoir de l'Aftokratorias et mère de la civilisation moderne, elle présente tous les aspects de l'humanité, du pire au meilleur. Bastion des sciences, de la culture et des arts, ville de haute finance, Athenai est également la proie d'une corruption endémique, d'une pollution abominable et d'une très grande misère. Vous trouverez plus d'informations à son sujet dans le chapitre qui lui est entièrement dédié.

Quartiers

Acharnes et Marousi

Acharnes et Marousi sont les deux zones résidentielles les plus chères de la planète. S'y côtoient les manoirs des magnats de la finance possédant une famille et les immenses villas en terrasse des astéris du cinéma, de la musique ou de la danse. La criminalité, en dehors des cambriolages de haut-vol, y est inexistante.

En bordure de Petropoli et Peristeri se trouve le Stadion Héraklès, propriété des Phoenix, l'un des douze clubs de la Ligue Impériale de syllips-kranio, le sport le plus populaire du monde. Le stade, monstrosité de marbrun et d'acier de style néo-dorique, lorsqu'il ne sert pas pour les matchs de syllips, peut être converti pour accueillir les Olympiades ou d'autres manifestations sportives ou culturelles.

La Minoserie

Les Mitsotakis représentent la quintessence de la famille patriarcale athénienne. Cinq siècles auparavant, Minos Mitsotakis abandonna sa charge de forgeron d'un obscur village de Crète et vint chercher fortune dans la capitale. Sans formation, mais doté d'un esprit vif, le jeune homme apprit à écrire auprès d'un philosophe inconnu. Insatisfait par ses conditions de travail, Minos se mit à écrire des pamphlets politico-syndicalistes, qu'il dupliquait lui-même à la main durant la nuit avant de les distribuer dans divers troquets très tôt le matin. Le succès aidant, il put

faire payer ses écrits, qui gagnèrent en épaisseur et requièrent l'engagement d'un copiste, lequel fut bientôt débordé. Après plusieurs années d'un long et fastidieux travail, Minos, qui étrangement ne fut jamais inquiété par les forces de police malgré le caractère évidemment subversif de ses écrits, eut une idée de génie - fort de son expérience de forgeron, il fabriqua des petits plots de métal comportant l'empreinte inversée des caractères de l'alphabet. Il venait d'inventer l'imprimerie, et fonda peu après le Globe Impérial, journal qui perdure aujourd'hui encore, bien que sous une forme bien moins subversive.

Quelques années avant de décéder, Minos, qui avait épousé une fille d'aristocrate athénienne du nom d'Appolina et engendré six rejetons, fit construire un véritable manoir gothique, aux façades de briques rouges et aux toits si effilés qu'on eut presque pu tisser la toison d'or avec. Cinq siècles plus tard, le manoir, surnommé la Minoserie, toujours fidèlement perché sur son éperon rocheux, domine la ville d'une splendeur entretenue avec amour par la famille Mitsotakis, laquelle est toujours actionnaire majoritaire du Globe.

Aiolomani

On trouve au Nord de ce quartier la tour de la RAA - Radio Athenai Impériale, le principal et officiel émetteur TSF de l'Aftokratorias. Le reste de la zone est la propriété du consortium industrio-commercial gérant l'éoloport international d'Aiolomani ; la sécurité dans ce quartier est très élevée, notamment aux abords de l'éoloport. Criminalité quasi inexistante, sur le papier en tout cas.

Alimos

Alimos est le deuxième port de plaisance après Marina, où les moins riches oisifs viennent régater ou juste tremper leurs pieds en mangeant des pitas à bon marché. De nombreux enfants des rues y élisent domicile pratiquement toute l'année pour mendier en groupe, et la Froura laisse faire en détournant les yeux.

La criminalité y est relativement élevée. Les pickpockets y sont particulièrement actifs, et l'on dénombre un très grand nombre de meurtres par année, presque le double de la moyenne impériale. Ces derniers sont très souvent liés au trafic de drogue, car beaucoup de fournisseurs font

passer leur marchandise par ce petit port, bien moins surveillé que les autres.

Aristera

Banlieue Ouest d'Athenai. On y trouve une population majoritairement immigrée, principalement de Scandinavie et du Bretinia Rike, mais également de l'Afrique Noire. Très fort taux de criminalité, nombreux quartiers laissés à l'abandon. Historiquement, Aristera était la première grande zone industrielle, et les usines désaffectées tout comme les grands hangars abandonnés non seulement défigurent le paysage, terriblement morose, mais fournissent en plus des planques à bon marché. Il y a tellement de gangs différents, pratiquement dans chaque pâté de maison, que c'est le seul quartier d'Athenai où les Pirates Égéens ou l'Hydre ne sont pas maîtres chez eux.

Chalandri

Chalandri, anciennement une subdivision de Cholargos, est le centre des loisirs d'Athenai et le point d'origine du mouvement syndical de l'Aftokratorias. Pendant la révolution industrielle, un certain nombre d'esclaves, las de ne pas avoir beaucoup d'occupations gratifiantes durant leur temps libre, se lancèrent dans un projet farfelu. Une nuit de beuverie, ils décidèrent d'ériger une fête foraine permanente, dont ils garantiraient l'ouverture permanente en effectuant des roulements – puisque de toute manière les industries les employaient en 2x12, il leur restait en dehors des repas et de leur période de sommeil quelques heures pour vaquer librement à leurs occupations. Forts de leurs diverses compétences, ils fabriquèrent, avec ce qu'ils pouvaient récupérer au travail, des machines ingénieuses et des attractions innovantes. Comme leurs origines culturelles et ethniques étaient variées, ils purent aisément insuffler de l'exotisme dans leur projet, et très vite, la fête foraine, vague ensemble de baraques et de tire-pipes dans les premiers mois, devint l'équivalent d'un parc d'attraction moderne, avec un grand huit qui défrise encore aujourd'hui les athéniens (et les lois de la physique).

Menés par Atrapskos le Saltimbanque, un corinthien aux cheveux constamment ébouriffés, ces esclaves constituèrent de plus en plus le tout premier syndicat, le FEAST (Front des Esclaves Athéniens Syndiqués du

Théâtre, le « théâtre » représentant à l'époque toutes les activités artistiques de divertissement).

Une décennie plus tard, la plupart des esclaves militants, fortement engagés dans le projet Chalandri/FEAST, purent enfin acheter leur liberté. Désormais affranchis, ils mirent tout en œuvre pour optimiser leurs bénéfices afin non seulement de faire croître la fête foraine, mais également d'augmenter le poids financier et donc politique du FEAST. Ils accumulèrent les fonds parmi les citoyens sympathisants, puisque seuls ces derniers disposent de leur fortune personnelle, mais également, depuis peu, les intentions favorables d'une population moderne qui, si elle considère toujours l'esclavage comme une évidence naturelle, comprend cyniquement que les esclaves, pour travailler mieux, doivent être traités avec un minimum d'égards. En 743, c'est la consécration – après un peu plus de trente années de lutte, le FEAST obtient du Dimarchos Petroneos que Chalandri devienne un Quartier à part entière, et non plus une subdivision de Cholargos. Dès cet instant, Chalandri obtient le droit d'avoir un sénateur à l'Eparchie.

Chalandri est donc une immense fête foraine permanente, à l'échelle d'un quartier. La plupart des employés permanents sont des esclaves travaillant sur leur temps libre, bien que le FEAST, propriétaire légal, engage également des citoyens de basse extraction, dont une grande proportion d'affranchis. La criminalité y est nulle, car le FEAST gère sa propre milice qui n'est ni tendre, ni corrompible.

De nos jours, une immense statue commémorative à l'effigie d'Atrapskos, faite de bric et de broc en hommage à son génie, trône près du grand huit. De jour comme de nuit, des bougies allumées entourent la base de la statue, symboles de la dévotion que vouent les esclaves et les défavorisés à celui qui, aujourd'hui encore, leur apporte espoir et réconfort lorsque leur moral est au plus bas.

Cholargos

Cholargos, ou Quartier du Travail, fut dans l'Antiquité le logement des esclaves affectés aux travaux des champs, dans la plaine de l'Attique. Dédale de ruelles mal famées il y a trois siècles, Cholargos est désormais une zone résidentielle tortueuse ouverte à tous, mais où principalement des esclaves ou des ouvriers très pauvres

résident. Comme tous les quartiers dont le niveau de vie flirte avec le sol, les conditions de vie sont déplorables, les immeubles mal entretenus, voire en passe de s'effondrer, et la criminalité est assez élevée.

Située sur les hauts de Cholargos, la Ruche est un quartier dans le quartier, étendu sur un pâté de maisons, où de nombreux bouges et autres débits de boisson clandestins et mal famés s'étalent et se collent mur à mur. On y trouve assez facilement la pire racaille d'Athenai et, du coup, des mines de renseignements, pour peu qu'on y mette le prix, ou le poing. Bien sûr, il est vivement recommandé de ne pas s'aventurer seul dans la Ruche, à moins d'être un masque. Et encore, un bon.

Les citoyens de Cholargos ont rapporté à plusieurs reprises depuis quelques mois (parfois à la Froua, plus souvent au Globe Impérial ou à la RAI) que des dealers avaient été retrouvés ligotés à des hydrantes, les poches pleines de drogue, prêts à être cueillis par la Froua. Certains d'entre eux, à bout de nerfs, jurèrent avoir été attaqués par une espèce de lutteur géant porteur d'un masque de tragédie, que la population ne tarda pas à nommer Ulysse, en référence au héros de l'Odyssée. Justicier masqué, détraqué, policier désabusé ? Les théories quant à son identité, qui demeure secrète, vont bon train – certains journalistes n'hésitent pas à traîner dans les bas-fonds de Cholargos pour tenter de le prendre en photographie, provoquant l'ire de la population qui craint de le voir disparaître.

Dikaioma

Depuis deux décennies, toutes les nouvelles industries ont l'obligation de s'installer de l'autre côté de la chaîne de l'Hymette, afin de préserver le plus possible Athenai de la pollution. Dikaioma est donc le lieu de travail d'un bon 70% de la population athénienne, esclave ou ouvrier libre.

Les travailleurs se rendent sur place principalement dans les immenses autocars de la compagnie Lagonikos, la principale firme de transports publics de l'Aftokratorias. Le voyage peut durer de une à deux heures, en fonction de l'éloignement - les bouchons sont encore totalement inconnus, car le Proastion dromo nouvellement construit est une voie rapide un peu visionnaire, à deux voies par côté.

Au Nord de Dikaioma se trouve la principale centrale et usine du système Phillipidès, constamment entourée d'étouffantes vapeurs d'ichor.

Emporiko Limani

Emporiko Limani, littéralement port commercial, est le plus important centre de fret maritime de la Mer Méditerranée. Chaque jour et chaque nuit, sans interruption, des milliers de navires cargo, de hyperichoriers et de chalutiers déposent ou prélèvent des millions de tonnes de marchandise, sous la surveillance constante des frégates de la marine impériale.

Bien que la police municipale et les services spéciaux de l'Aftokratorias luttent constamment contre la contrebande, Emporiko Limani est depuis le début du siècle une plaque tournante du trafic de drogue et d'armes. La capitainerie et les dockers, sous-payés, sont notoirement corrompus.

Au large du port se trouve l'île prison de Psyttaleia, la plus ancienne des prisons impériales encore en activité.

Kentro

Le centre historique d'Athenai, qui est dominé par la fameuse colline de l'Acropole et ses temples en cours de rénovation. Haut-lieu du tourisme, Kentro est également le centre névralgique de l'Aftokratorias, où se trouvent notamment le Parlement, à côté de l'ancien Parthénon, le Tribunal Impérial, proche de Peirai et de Marina, et l'Hexigonos, le centre de commandement militaire impérial. Pour des raisons de sécurité, le survol de toute la zone délimitée par l'Hexigonos, le Tribunal et le Parlement est totalement interdit et les appareils volants non identifiés ou identifiés qui ne se déroutent pas d'eux-mêmes sont froidement abattus.

Des décisions capitales, impliquant la vie de millions d'individus, sont prises sur la colline du Parthénon, et les individus qui prennent lesdites décisions subissent constamment une pression inhumaine – de fait, Kentro possède le taux de suicide le plus élevé de tout l'Aftokratorias, tout comme celui, d'ailleurs, du nombre de morts suspectes jamais élucidées.

Dans le triangle grossier dessiné par l'Hexigonos, constamment sous surveillance militaire, le Tribunal et le Parlement, tous deux bien surveillés par la Froua, la

criminalité est peu élevée, sauf bien sûr si l'on tient compte de la corruption des fonctionnaires et des parlementaires, mais l'homme de la rue ne perçoit encore que peu cette facette de la politique. Grâce aux lompistas, qui lèchent les bottes des sénateurs, Kentro fournit en plus l'un des plus beaux plateaux de sélection de restaurants haut de gamme – la fameuse « route de Dionysos » est un itinéraire recommandé serpentant entre la Grappe de Bacchus (spécialités du vin), la Fourchette d'Hadès (saveurs pimentées du Sud d'Euphoria), les Langues d'Érato (plaisirs gastro-érotiques), le Cul d'Aphrodite (spécialités à la bière) et une bonne centaine d'autres établissements tous hors de prix où les serveurs gagnent autant que de nombreux officiers de carrière du DEP.

Parallèlement, Kentro est le centre officiel de la culture impériale – et ses grandes avenues entourées de bâtiments de pur marbre ont été conçues, comme la plupart des grandes capitales d'empire, pour impressionner le visiteur, étranger ou non. Depuis la découverte et l'industrialisation de l'électricité, Kentro ne dort pratiquement jamais, car ses rues sont toutes illuminées la nuit durant par une pléiade de réverbères, tandis que les façades des bâtiments les plus marquants, notamment des musées à la gloire de l'Aftokratorias, sont éclairées par ces mêmes spots qui, durant la guerre, pourchassaient les écoles ennemies dans un ciel illuminé par les traces de feu des obus traçants.

De nombreux pilotes de ligne racontent que, lorsqu'ils terminent leur approche de nuit d'Athenai et se guident sur Kentro pour s'aligner sur la piste principale d'Aiolomani, la vision d'un tel flot de lumière les remplit d'un effroi et d'une admiration quasi mystiques – à tel point que la ville semble ainsi vraiment mériter son surnom de « Fos tou Kosmou - Phare du monde ».

Le commissariat central

Situé en face du tribunal impérial, le Commissariat Central de la Froua est un bâtiment atypique, de style assez moderne. Construit dans les années d'avant-guerre pour remplacer les deux vénérables commissariats situés au Nord et au Sud de Kentro, il s'étire sur cinq étages. Au rez se trouvent l'accueil et les cellules de dégrisement. Le premier et le second étage sont ceux des agents en uniforme - les bureaux plutôt spartiates y jouxtent les vestiaires et une salle d'entraînement (assez poussiéreuse).

Le troisième étage comporte dix salles d'interrogatoire et les archives des preuves. Le quatrième étage comprend une armurerie et les bureaux des inspecteurs. Le cinquième étage, enfin, contient une salle de briefing ultramoderne, plusieurs salles de réunion bien équipées (mais jamais utilisées) et enfin le bureau du commissaire principal. Le premier sous-sol donne accès à un parking commun où on peut trouver autokinites de fonction et de patrouille, ainsi que quelques paniers à salades. Le deuxième sous-sol contient une vingtaine de cellules de détention relativement bien sécurisées.

La fourrière

L'une des activités les plus rentables de la Froua est, bien entendu, la pose d'amendes d'ordre, et notamment celles de parking. La réglementation athénienne étant assez draconienne, il n'est pas rare de voir un véhicule enlevé par une dépanneuse des forces de l'ordre. Après un périple plus ou moins court, le véhicule finira dans cet immense parking à trois étages qu'est la fourrière municipale. Située à l'est de Kentro, près de la frontière avec Zografos, cette dernière est constamment remplie d'autokinites de tous genres et de tous prix. Une bonne partie des véhicules appartient à monsieur tout le monde, mais un grand nombre provient de saisies effectuées lors d'affaires plus graves - avec ou sans cadavres dans le coffre. Les agents chargés de garder la fourrière étant vraiment très mal payés, il n'est pas forcément difficile d'acquérir à bon prix un véhicule.

L'Hexigonos

L'Hexigonos est le centre de commandement militaire de l'Aftokratorias. Ses six murs font cinq cents coudées chacun, sont faits de marbron armé à l'acier et conçus pour résister à des bombardements de grande envergure. Chaque aile est séparée en trois corps de bâtiments, hauts de deux étages chacun, le tout entourant une immense cour centrale couverte d'un dôme de verre blindé transparent (dont le coût de construction et d'entretien seul équivaut au PIB d'un petit pays), abritant un temple d'Arès peint d'une vive couleur rouge. Les ailes correspondent aux diverses sous-section du département de la défense de l'Aftokratorias, à savoir :

Force Eolienne (aile Nord)

Marine impériale (2 ailes est)

Corps des hoplites (2 ailes Ouest)

DEP (aile Sud)

Plusieurs milliers de personnes, militaires, fonctionnaires civils, contractants, y travaillent chaque jour, ce qui fait que l'Hexigonos est concrètement le plus grand immeuble de bureau de l'Aftokratorias – mais surtout le plus sécurisé. La paranoïa y règne en maîtresse sournoise et les chasses aux sorcières sont fréquentes, surtout depuis la création de la Commission Papadopoulos, qui passe son temps à voir des socialistes partout et qui pousse les citoyens honnêtes de l'Aftokratorias à se dénoncer mutuellement sur la base de simples suspicions. Sous le temple d'Arès se trouve le bunker fortifié du Basileos et du Premier Ministre, qui contient entre autres une salle de commandement ultra moderne et de quoi loger pendant des années l'élite de l'Aftokratorias en cas de guerre totale. En fait, aucune arme de destruction massive d'envergure suffisante pour rayer une ville d'un seul coup n'a encore été inventée, fort heureusement, mais le GRYDAN est notoirement paranoïaque.

Korydallos

Proche du quartier des affaires, Korydallos est une zone résidentielle huppée, peuplée de jeunes loups aux dents longues. On y rencontre très peu d'enfants, beaucoup de flics et tous les grands patrons de la pègre. Les constructions, d'un style très lourd pour la plupart, dépassent rarement les cinq étages d'appartements hors de prix. Au centre du quartier se trouve le principal temple d'Hestia d'Athenai, le Pheridion, une bâtisse modeste tout en rondeurs, construite aux premières heures de l'Aftokratorias, lorsque Korydallos était encore une grande propriété terrienne aux mains d'une famille d'aristocrates. La criminalité de Korydallos est classique : seuls les cambrioleurs de haut vol peuvent se permettre d'essayer de franchir les systèmes de sécurité hors de prix qui protègent les appartements.

Kyros Aiolovasi

La base militaire la plus grande du continent, dotée d'un éoloport ultramoderne, abrite près de vingt-milles hoplites pouvant être déployés sur tout le continent en quelques

heures, ainsi que deux milles pilotes et leurs écoles de combat ou de transport. On y trouve également la base des « Hoplites de Sarana », l'une des académies militaires les plus prestigieuses du monde, dont la fondation remonte à l'Antiquité. Chaque année, en élaphébolion, cette dernière organise une série d'épreuves appelée le Trophée de Sarana – en temps de paix, toutes les académies du monde sont invitées, ce qui fournit une occasion unique pour l'armée impériale à la fois d'émuler une saine compétition entre ses propres académies, et de prouver au reste du monde sa supériorité supposée. Les Zhongguos n'ont jamais fait l'honneur d'une visite.

Chaque année, entre hécatombeion et métageitnion, se tient sur la base éolienne de Kyros Aiolovasi le plus grand salon éolonautique du monde. Pendant une semaine, tous les gouvernements de la planète viennent montrer leurs derniers joujoux technologiques pour impressionner les autres, tandis que les éolonautiers dévoilent leurs prototypes afin d'inciter ces mêmes gouvernements à signer de juteux nouveaux contrats. Bien que l'événement ait initialement été strictement professionnel, il est ouvert depuis quelques années au public, qui peut admirer pour l'occasion une série de réunions éoliennes où des pilotes d'acrobatie démontrent leurs prouesses au cours d'épreuves d'habileté, de vitesse ou d'élégance. Les revenus engendrés à eux seuls par le spectacle, depuis que le public, moyennant finance, peut y participer en masse, suffisent à payer l'entretien des pistes d'atterrissage d'Aiolovasi, ce qui incite le gouvernement impérial à soutenir avec ferveur la manifestation.

Marina

De construction plutôt récente (avant-guerre), Marina est le nouveau port de plaisance d'Athenai, où l'on trouve généralement de beaux bateaux, de belles femmes et de galants jeunes (ou moins jeunes) hommes. Peu de personnes ont les moyens d'y vivre - la vie y est sûre, mais également très chère en raison des hautes mesures de sécurité. Sur la partie Ouest de Marina, un grand nombre de villas de luxe sont l'écrin de vieilles astéris, gloires passées du théâtre notamment, ou des premiers âges du cinéma, qui se prélassent au bord de piscines en cascade démesurées, fripées, un énième cocktail à la main, des cadavres de bouteilles autour du transat, tandis que leurs maris, bedonnants mais riches, les trompent dans les

luxueux hôtels de la partie est. Généralement, seules les vieilles familles très selectes de la ville peuvent mouiller leurs thalamigos dans Marina, mais quelques financiers très fortunés ou politiciens suffisamment populaires y ont également leur bite personnelle.

La criminalité y est généralement anecdotique, en surface tout du moins – quelques pickpockets très courageux, dont les doigts sont rapidement brisés par des gardes du corps zélés pour qui le respect des lois n'est pas une priorité, ou quelques voleurs de bateaux, rarement chanceux. Sous le brillant vernis glamour des régates d'ératosia et hadèsia, on trouve les tractations politico-économiques qui gouvernent Athenai et l'Aftokratorias. Chaque fin de semaine, tandis que de beaux éphèbes ravissent la foule de leurs exploits sportifs, les patriarches, réunis à l'ombre autour d'un verre d'ouzo, discutent, complotent, font et défont les vies de leurs subalternes et des malheureuses victimes de leurs machinations.

Neodos

Neodos, littéralement « Nouvelle Rue », c'est le quartier des affaires d'Athenai, qui tire son nom du Neo Dromo, la seconde grande artère de transit de la capitale, qui longe sa bordure Ouest. Ici se côtoient des ouranoxystis à colonnes de marbrun, dont certains hauts de plus de 700 coudées, ainsi que des immeubles de bureau plus modestes en hauteur mais qui s'étalent en largeur sur des pâtés de maisons entiers. Les plus grandes fortunes de l'Aftokratorias se sont faites et défaites dans ces rues, notamment dans le célèbre bâtiment de la bourse d'Athenai, l'Antallagi, monument d'art corinthien dont le hall d'entrée est décoré d'une gigantesque statue d'Hermès néo-classique. On y trouve également les plus grandes banques de l'Aftokratorias, et également les plus grands braquages. Au centre de Neodos s'élève la Tour Panapoulos, une monstruosité d'acier et de marbrun noir qui culmine à 640 coudées, fut la première « plus haute tour du monde » et a déjà ruiné cinq propriétaires depuis son érection en 711.

Parkos Kédros

Parkos Kédros est le seul et unique bout de verdure du centre-ville qui ne soit pas une propriété privée. Ouvert à tous, le parc, semi-boisé, accueille des représentants de

toutes les castes sociales, esclaves en pause, astéritelette joggeuse, magnat de l'ichor en famille, tous s'y retrouvent tous les jours de la semaine, à n'importe quelle heure de la journée, pour y prendre un bol d'air quasi pur et jeter du pain aux canards de l'Etang du Stenagmos. La nuit, les lieux changent hélas de visage, tandis que les clochards ivrognes et les dealers sans foi ni loi s'y répandent comme le pus dans une blessure. Des cadavres bottés de marbrun sont fréquemment enfouis dans la vase mouvante de ce même étang, qui a la fâcheuse réputation d'avoir le fond le plus encombré de tout l'Aftokratorias. La police, dont le syndicat refuse d'entendre parler de patrouille nocturne dans ce nid de frelons, compense son absence nocturne par une efficace présence diurne. L'un dans l'autre, la population criminelle tout comme la population honnête d'Athenai semblent y trouver un équilibre sinon apprécié, du moins tolérable.

Peirai

Port historique d'Athenai, autrefois cité indépendante, le Peirai est, depuis un bon siècle, devenu un tout petit port touristique, dont les tortueuses ruelles antiques ont été sinon préservées, du moins fidèlement reconstituées après les bombardements de 730-733. On y trouve de nombreuses boutiques d'artisanat et des hôtels dont la vue et le prix sont imprenables. Au bout de la partie Sud du port se trouve un monument d'exception, le Pharos, gigantesque phare qui donna son nom à tous les bâtiments du même type. Selon la légende, le Pharos devait initialement être construit à Alexandria, mais lorsqu'en 228 la capitale politique de l'Aftokratorias fut transférée à nouveau à Athenai, Héroclite, Megas Basileos VI, y transféra la construction de l'ouvrage, qui guida les navires pendant des siècles. Aujourd'hui, l'invention de l'antirad l'a rendu presque obsolète pour le trafic commercial, mais il est constamment rénové par la municipalité de Peirai. Le Pharos constitue en effet une attraction touristique non négligeable, et de nombreux navires de plaisance ne sont de toute manière pas encore équipés de matériel moderne.

Aussi étrange et farfelu que cela puisse paraître, les tuk tuk sont devenus depuis la fin de la guerre le moyen de transport de prédilection à l'intérieur de Peirai, et pour cause, puisqu'ils furent importés par les triades. Inutile de préciser que la vue d'un tuk tuk au beau milieu d'Athenai ne manque jamais de choquer les touristes lors de leur

première visite, et la municipalité d'Athenai tente, sans succès, de lutter contre cette invasion étrangère...

Un bar louche

Le Pirate Éméché, situé sur la pointe Nord de Peirai, directement en face du Pharos, est un lieu de rencontre pittoresque – marins étrangers en vadrouille, dockers d'Emporiko Limani, hommes d'affaires, touristes, une foule bigarrée et cosmopolite s'y rencontre chaque jour et chaque nuit. Érigé au début du siècle par Olaf Haraldson, un authentique pirate norse dont le navire s'était échoué un peu plus loin sur la côte, le bar possède plusieurs caractéristiques étranges. Le barman est toujours un asiatique, généralement de forte stature. Enfin, et c'est la caractéristique la moins visible, le bar possède une arrière salle secrète, protégée par une zone d'ombre « magique ». Derrière la porte, dans une atmosphère enfumée, lourde, des joueurs de ton-kwa, un jeu d'argent oriental aux règles sanglantes, perdent ou gagnent des cargaisons entières, tandis que les barons de la pègre orientale mènent leurs affaires, organisent leurs grands coups, et, parfois, s'entre-tuent. De rares initiés non orientaux obtiennent parfois l'accès à cette salle, mais ils en ressortent rarement avec tous leurs doigts.

Peristeri

Si vous débarquez par inadvertance dans Peristeri, ressortez-en vite fait. Cette zone résidentielle très pauvre est un ramassis de taudis bons pour la démolition. Autrefois petite municipalité de villégiature pour les riches habitants du centre historique, le quartier a subi de plein fouet les bombardements de la Guerre Mondiale et ne s'en est pas relevé. Depuis, seuls les ouvriers les plus minables, les squatteurs, les artistes en mal de sensation et le reste des malheureux d'Athenai s'y entassent, parfois à quinze dans un appartement de 80 coudées carrées. La criminalité y est si galopante que la Froura n'y patrouille plus depuis longtemps, et n'entre que si les agents du DEP tiennent les agents réguliers en joue. La seule exception à cette règle est le quartier de l'Hôpital, qui se situe à l'angle jouxtant Petrapoli, Acharnes et Marousi. Le complexe hospitalier universitaire central d'Athenai (PNA – Panepistimiako Nosokomeio Athinon) s'y trouve, entouré de hautes murailles modernes gardées par des vigiles en armes.

La plupart des immigrés clandestins qui arrivent à Athènes sont parqués par leurs passeurs dans un immense réseau de tunnels clandestins s'étendant sous les immeubles de Peristeri et couvrant plusieurs centaines de kilomètres sur plusieurs étages. Certains sont à peine plus grands qu'un homme, d'autres plus petits encore, tandis que d'autres, enfin, utilisent en partie des galeries d'égouts ou de maintenance du système Phillipidès abandonnées. Les conditions de vie y sont absolument déplorables et nombreux sont les cadavres non identifiés que l'on retrouve au petit matin dans les ruelles de Peristeri, morts de faim ou de maladie.

Petrapoli

Petrapoli (ville de pierre) est un joli quartier de la classe moyenne, adossé à un coteau de l'Aegialée couvert de vignobles. La zone résidentielle, principalement composée de maisons basses et de charmants lotissements où il fait bon organiser des banquets entre voisins, est paisible et très appréciée des cadres sans grand fortune. La criminalité y est peu élevée, bien que quelques cambriolages aient lieu chaque année. Bien sûr, chaque pâté de maisons ou presque a droit à son meurtre passionnel annuel et à son lot de trahisons dramatiques.

Les planques

Il est de notoriété publique, tout du moins si l'on en croit les scénarios des bobines, que le DEP possède un grand nombre de maisons pittoresques à Petrapoli, dans lesquelles les forces spéciales de l'Aftokratorias interrogent des criminels, torturent des terroristes ou retournent des espions. Aussi improbable que cela puisse paraître, la notoriété publique est bel et bien fondée, même si le nombre de véritables planques impériales n'est pas si élevé que l'on croit. Le DEP, depuis la fin de la guerre, a acquis une quinzaine de maisons, généralement de petite taille et inhabitées depuis longtemps. Ces planques servent régulièrement à des interrogatoires délicats, avec des criminels ou des espions que l'on doit manipuler avec précaution pour obtenir des résultats. A l'angle Sud-est, on peut trouver, dans une charmante petite ruelle, le bar « L'Olive Amère », repaire bien connu de tous les agents de la Froura qui se respectent, et de quelques agents spéciaux du DEP. Le patron, un grand chauve au sourire

indémontable, y sert une bière de sa propre composition qui a la réputation d'être à la fois excellent et légère.

Salamine

L'île de Salamine est située au Sud-est d'Athenai. Principalement sauvage, on y trouve surtout une immense réserve naturelle, l'une des seules de l'Aftokratorias, tenue par un corps de gardes chasses qui ont tous la particularité d'être des hoplites à la retraite.

Le Manoir Torpedas

Situé sur un promontoire de la partie Nord de Salamine, surplombant la baie d'Aristera, le Manoir Torpedas fut érigé en 633 par l'excentrique mais richissime banquier Torpedas. Féru d'occultisme, d'art ancien et d'archéologie, Torpedas accumula durant sa courte existence une collection phénoménale d'objets anciens, bizarres ou effrayants. En 653, Torpedas fut assassiné dans son fumoir, peu après avoir fêté ses cinquante ans. Personne ne découvrit jamais son meurtrier, et fait plus étrange encore, le corps du banquier disparut en mer durant son transport jusqu'à Athenai. On raconte qu'une violente – et subite - tempête aurait réussi à faire chavirer le navire dans lequel le coronaire principal d'alors, Sigirand Balteos, le transportait. Le Globe Impérial, mené par son rédacteur en chef, Ephram Dinardo, en fit l'affaire de l'été, avant que d'obscurs trouble-fête ne soulignent que Torpedas, ruiné et criblé de dettes, avait tout à fait pu mettre en scène sa propre disparition. Aujourd'hui encore, l'affaire n'est pas résolue et certains jeunes détectives, convaincus que Torpedas disparut avec tout son trésor, ou des pièces « magiques » de sa collection, repartent régulièrement à sa recherche. La tâche s'avère extrêmement difficile car, après sa mort, on a signalé l'avoir aperçu un peu partout dans le monde... Sans héritier connu, le manoir revint à la municipalité d'Athenai, qui le laissa à l'abandon. Au fil des années et des visites impromptues de jeunes garnements en quête de sensations fortes, le manoir acquit une terrible réputation de « maison hantée ». Pendant presque un siècle, la fabuleuse collection prit la poussière, oubliée de tous, jusqu'à ce qu'un jeune financier doté d'un fort goût pour l'étrange ne l'acquière lors d'une mise aux enchères organisée par la ville. Quatre ans plus tard, en 749, enfin restauré, le manoir rouvrit ses portes non plus en tant que demeure, mais en tant que « Musée de l'Étrange Torpedas

(MET) ». Une année plus tard, son propriétaire décéda dans d'étranges circonstances. Néanmoins, la fondation qu'il avait eu le temps de mettre en place, soutenu par les fonds culturels de la capitale, continue d'ouvrir le musée au public.

Pour une somme modique, le visiteur peut donc, dans un cadre naturel d'une paradoxale sauvagerie, apprécier la quantité, mais surtout la qualité des articles recueillis par Torpedas, tels que ces étranges masques toltèques et mayas, ces urnes funéraires de la haute antiquité égyptienne, ou encore ces étonnants bracelets nordiques, tout en se baignant dans l'atmosphère déroutante d'une demeure au style architectural rappelant un temple, et dont les murs sont, si l'on en croit son histoire, régulièrement couverts du sang de leur propriétaire...

La Fondation Garboros

Desservie par un petit port indépendant, l'immense propriété de la Fondation Garboros s'étale dans un arc de cercle d'environ trois milles de diamètre, dont la « pointe » est située sur la bâtisse administrative principale, et qui étend son rayon jusqu'à la mer. La propriété entière est entourée de hauts murs de marbrons dotés d'un solide grillage d'acier barbelé, et pour une bonne raison : la Fondation Garboros est un asile pour les aliénés mentaux les plus dangereux de tout l'Aftokratorias.

Forte d'un personnel soignant compétent et surtout bien payé, la Fondation, qui accueille quelques cinq cents patients, pratique depuis plus d'un siècle un art à triple tranchant. En effet, bien qu'elle soit particulièrement efficace dans son véritable travail de soins psychiatriques, la Fondation a, et depuis longtemps, besoin d'un financement plus que conséquent. Depuis plusieurs années, son conseil d'administration a décidé, à huis clos bien entendu, de fournir une solution palliative à la prison aux grands noms du banditisme. Malgré la galopante corruption qui gangrène la Froura et même parfois le DEP, il arrive néanmoins que les preuves soient trop accablantes pour être ignorées même par le plus pourri des magistrats, et qu'un malfrat de renom doive plaider la folie pour échapper à une visite à Psyttaleia. Lorsque cela survient, et que le malfrat aligne les drachmes, la Fondation lui met alors à disposition à la fois un expert agréé, qui confirmera son aliénation, ainsi qu'un bungalow privé, situé à

l'intérieur des limites de l'asile mais néanmoins doté de toutes les fonctionnalités d'un appartement de luxe moderne. Le « prisonnier » est totalement libre de ses mouvements et de recevoir des visites – il n'est plus après tout, dès son arrivée à la Fondation, qu'un patient en traitement comme les autres. Les apparences sont ainsi sauves pour le grand public, et chacun y trouve plus ou moins son compte, à l'exception bien sûr du Globe Impérial qui, depuis plus de dix ans, tente d'amasser suffisamment de preuves (et de magistrats honnêtes) pour clore l'institution...

Zografos

Zografos, dit « le magnifique », est un ancien quartier d'artisans. A la fin de la Guerre, le quartier tout entier s'est tourné vers une activité très lucrative : le cinéma. Inventé peu avant la Guerre, ce procédé amusant, qui consiste à prendre des images photographiques de pièces de théâtre et de les passer ensuite en accéléré pour obtenir une image en mouvement, vient de passer le cap de l'enfance avec l'intégration du son. On trouve à Zografos les meilleurs studios de tout Gaïa, ainsi qu'une étonnante production de bobines moins orientées grand public et dont les astérisques sont rarement connues pour leur visage...

Outre les studios de cinéma des grandes compagnies, on trouve aussi à Zografos la très célèbre Mégalos, une avenue parsemée de petits théâtres et de cabarets renommés, ainsi que la Tour du Globe Impérial, l'un des plus grands journaux de l'Aftokratorias. Bien souvent, les cabarets de Zografos possèdent deux visages – celui, plus ou moins respectable, de salon où des hétaires de qualités diverses viennent se produire, et celui, plus douteux, de débits de boisson clandestins. En effet, depuis que les alcools forts (titrant plus que 20%) sont considérés dans tout l'Aftokratorias comme des drogues dures (suite à la loi Oxyphélos de '39), un véritable marché noir s'est développé, forçant les consommateurs à se cacher pour boire. Une véritable aubaine pour les tenanciers peu scrupuleux, qui s'empressèrent de faire creuser des dédales de salles secrètes et des réseaux souterrains d'approvisionnement. En conséquence, le sous-sol de Zografos est parcouru de tunnels sur plusieurs étages, et la vente d'alcool fort est devenue l'une des plus grandes sources de revenus des mafias impériales. Criminalité élevée, arnaques, vol à la tire, débits de boisson

clandestins, prostitution illégale, drogue, meurtres au premier et second degré, tout y est donc et plus encore

Divers

Gouvernement

Si la Municipalité d'Athenai est de jure gouvernée par le Megas Basileos en titre et son Premier Ministre, elle est de facto aux mains d'un Dimarchos (maire) élu chaque cinq ans par les citoyens depuis deux bons siècles, et qui rend compte au Megas Basileos dans un rapport annuel. Le Dimarchos s'entoure généralement d'un gouvernement dont l'administration siège à Kentro. Sièges également une petite Eparchie, fonctionnant sur le même principe que sa grande sœur impériale ; elle regroupe des sénateurs dont les rôles sont de travailler en commission sur les textes de loi que le Dimarchos et son gouvernement proposent à la population, ainsi que de surveiller le Dimarchos et son gouvernement.

Le Dimarchos Petroneos

Axel Petroneos est l'actuel Dimarchos d'Athenai. A la tête d'une solide équipe d'administrateurs, habile politicien, le maire est un homme de confiance, fondamentalement honnête et passablement déprimé – tous ses efforts pour aider le commissaire Silas à endiguer le crime se révèlent malheureusement infructueux. Lorsqu'il n'administre pas la ville et qu'il n'a pas de ruban d'inauguration à couper, Petroneos passe du temps à Chalandri ou à Parkos Kédros avec ses enfants, qu'il protège par-dessus tout depuis que leur mère est décédée.

Froua

La police d'Athenai, appelée la Froua (la Garde), est la descendante en directe lignée de la milice athénienne de la période glorieuse d'Alexandros lui-même. Empreinte de traditions séculaires et de rituels compliqués, cette force de police brille malheureusement plus par l'étendue de sa corruption et de son immobilisme que par son efficacité. Parfaitement entraînée pour mettre des contredanses et pour faire la circulation, tout comme pour gérer des émeutes ou canaliser des manifestations d'étudiants, elle n'a pas encore su se moderniser et son service d'investigation est pour le moins déficient – bien souvent,

son incompetence fait enrager les agents du DEP qui doivent intervenir à Athenai sur les cas trop complexes (comme les enlèvements, les prises d'otages et les meurtres en série). Malgré tout, un certain nombre de policiers, souvent jeunes et idéalistes, refusent de baisser les bras et luttent année après année pour que la Froua gagne enfin le respect de la population. La plupart ne font pas long feu et finissent par se laisser corrompre d'une manière ou d'une autre, entraînant souvent d'autres idéalistes dans leur chute. Chaque quartier dispose d'un commissariat dont la taille est fonction de la taille du quartier qu'il surveille.

Commissaire principal Silas

Nathan Silas Nathan Silas, grand, moustachu, droit comme un I et d'une honnêteté sans tache, est l'actuel commissaire de la Froua – autant dire qu'il est à la pire place qui soit. Très énergique et convaincu qu'on peut encore nettoyer la police d'Athènes, Silas a mis en œuvre depuis six mois une série de mesures visant à diminuer, voire éliminer la corruption. La première d'entre elles fut d'augmenter les salaires des agents de terrain et des détectives, tout en diminuant ceux des ronds de cuir, ce qui prouve à quel point l'homme est à la fois décidé à accomplir son objectif et totalement suicidaire. Les paris vont déjà bon train quant à la date de son futur assassinat par un ripou dépossédé, et le commissaire en a parfaitement conscience, ce qui fait de lui l'une des personnes les plus dangereuses d'Athènes – à condition de rester près de lui.

Organisations

Aftokratoriki Sfaira

L'Aftokratoriki Sfaira Sfaira, autrement dit le « <Globe Impérial >>, est l'un des plus grands quotidiens de l'Aftokratorias. Basé à Athenai, il diffuse près d'un million d'exemplaires par jour dans la capitale, et une quantité similaire d'exemplaires dans le reste du monde. Grand journal d'investigation, sa devise est « Si vous ne le savez pas encore, nous le savons déjà pour vous ! ». La Sfaira emploie près de 600 journalistes à Athenai, dans sa fameuse tour du quartier de Zografos. Son journaliste d'investigation phare est actuellement Dmitri Stote, un mégalomane très imbu de sa personne qui s'est rendu

célèbre pour ses critiques acerbes du gouvernement et des forces de l'ordre, ainsi que pour sa quête personnelle contre les Pirates Égéens.

Radiofono Athina Aftokratorikos

Première chaîne de diffusion radiophonique du monde, la Radio Impériale d'Athenai possède l'exclusivité de diffusion à Athenai et dans sa périphérie, et emploie plusieurs centaines d'individus dans le monde entier. Très longtemps considérée comme la voix de l'Aftokratorias, la RAA, qui possède plusieurs canaux de diffusion spécialisés en dehors de son canal principal d'information, tente de s'émanciper depuis la fin de la guerre, sous l'influence d'un directeur avisé, Ephram Diponas, un quinquagénaire qui rêve d'un monde de totale liberté de parole. Kanali 4, la première chaîne musicale de la RAA, s'est bien entendu faite porte-parole du rolo podi et de toutes les musiques émergentes et se trouve derrière l'organisation de la plupart des grands événements musicaux de l'Aftokratorias. La chaîne surprend par la liberté de ton et le caractère satirique de ses émissions de divertissement, lesquelles lui ont déjà causé de nombreux soucis. Fort heureusement pour la jeunesse alexandrine, le directeur de la RAA, soutient totalement le canal dans ses démêlés avec la justice, et Kanali 4 résonne un peu partout dans l'Aftokratorias comme la « Voix de la Liberté ».

Adelfotita ton Asterion

Fondée en 473 par le Megas Basileos Philistis, sur la recommandation de quatre de ses plus proches philosophes, l'Adelfotita ton Asterion (ou Société des Étoiles Société des étoiles@Société des étoiles) est une société publique, exclusivement masculine, dont l'objectif est la promotion des sciences, de la recherche communautaire et de la vulgarisation. Dans les années 460, Asimeos, Clarokas, Herberitis et Simmonas, quatre grands philosophes, conseillers du Megas Basileos et spécialisés respectivement dans des disciplines pointues telles que la chimie, la physique, la biologie et les mathématiques, se rencontraient informellement plusieurs fois par mois à Athenai au Lefko Elafi, le célèbre troquet dont l'enseigne s'orne d'un magnifique cerf blanc auréolé d'étoiles. Autour d'un verre, ils discutaient avec passion de leurs travaux, débattaient, confrontaient leurs idées. Peu à peu, nombre de leurs disciples s'immiscèrent dans les

réunions, puis, après quelques années, d'autres philosophes s'invitèrent, au début de temps en temps, puis, enfin, très régulièrement.

Au fil du temps, les philosophes qui participaient aux réunions du Lefko Elafi remarquèrent que partager leurs idées de cette manière leur offrait très souvent de nouvelles perspectives, résolvait des problèmes auparavant insolubles... tout en créant, bien sûr, de nouvelles questions. Les quatre fondateurs, un soir de 470, réalisèrent qu'ils avaient entre les mains un puissant outil de recherche et qu'ils devaient à l'humanité d'en faire « quelque chose ». Trois ans plus tard, le Megas Basileos, convaincu, fit ériger, dans le quartier même où se trouvait leur précieux troquet, un bâtiment à l'architecture résolument moderne, qui devint le siège de la toute première académie des sciences de tout le monde connu. Depuis lors, la plupart des grands philosophes alexandrins furent membres honoraires de la Confrérie, et, sous leur impulsion, la recherche scientifique connut dans le monde entier un essor qu'aucune autre ère de l'humanité n'avait jamais expérimenté. Depuis la fin de la guerre, des philosophes extérieurs à l'Aftokratorias ont également commencé à faire leur apparition dans les rangs de la Confrérie, qui se prétend apolitique et dénuée de frontières.

Chaque année, la Confrérie décerne à des philosophes reconnus plusieurs récompenses, accompagnées d'un financement substantiel, pour l'excellence de leurs travaux, et de nombreuses percées scientifiques majeures furent le fruit du travail acharné de nominés rêvant de rejoindre l'élite des « astérisés ».

Le bâtiment originel de la Confrérie a été intégré à l'Université Populaire d'Athenai, qui bénéficie du renom de ses membres, et, si de nombreuses idées y germent encore malgré la lourdeur administrative désormais légendaire de la Confrérie, ces mêmes idées se génèrent spontanément bien plus souvent encore lors d'un échange nocturne endiablé – et arrosé - au Lefko Elafi...

Barkinon

Ville franche dès sa fondation, la fière cité ibérique est donc depuis la fin de la guerre enserrée dans l'étau des OPE, qui occupent la partie nord-ouest de la ville. Totalement coupée de la péninsule par un mur de marbrun et d'acier, Barkinon est devenue en quelques années un haut lieu de la contrebande et du contre-espionnage. Tandis que Barkinon-ouest plonge peu à peu dans le rêve collectiviste euphorien, Barkinon-Est brille toujours au firmament des plaisirs interdits. Son antique statut de ville franche la met en effet à l'abri des régulations impériales, et la plupart des astéri de kinéma qui décèdent d'une surdose de chandoo ou d'alcool fort le font ici. De nombreux écrivains célèbres passent leurs nuits à écumer les bars de la marina, leurs machines à écrire portatives ou leurs calepins sous le bras, tandis que de sulfureuses blondes nordiques vendent leurs charmes dans les bordels les plus exotiques de l'Aftokratorias. Tout cela sur fond de casinos rutilants et de néons fantasques. Paradoxalement, Barkinon est également la cité internationale par excellence, puisqu'y siège le Planitiko Synedrioplanitiko synedrio, premier organisme de l'histoire à tenter de résoudre des problèmes politiques au niveau mondial.

Quartiers

Barkinon-est n'est pas segmentée, comme par exemple Athenai ou Chelsith, en petites unités administratives. La délimitation de ses quartiers est plutôt culturelle. Toute la ville est gérée directement par le dimarchos et son équipe, à l'exception du port commercial. Avant la guerre, ce dernier était intégralement géré par une entreprise privée, mais il est désormais tenu par les gangs locaux.

Le Mur

Érigé quelques mois après la fin de la guerre, le Mur représente la limite territoriale des OPE, c'est-à-dire peu ou prou l'endroit où les troupes socialistes furent tenues en échec par les bataillons d'hoplites alexandrins. Monstruosité de marbrun, d'acier, de barbelés, de miradors et de mines, le Mur traverse des rues, coupe des maisons en deux, impose des points de contrôle aux ponts, aux routes, aux deux fleuves même, et donne une consistance bien réelle à la séparation politique d'une ville autrefois

prospère et unie. De nombreuses familles ont été coupées en deux à l'instar de leur ville, le passage d'un côté à l'autre ayant été soumis à des approbations presque impossibles à obtenir en l'espace d'une journée fatidique. Depuis, quelques optimistes ont tenté de forcer le passage, dans un sens ou dans l'autre, mais, à ce jour, aucune tentative n'a été couronnée de succès.

Gardé nuit et jour par les forces spéciales socialistes, le Mur est une véritable forteresse dont les mitrailleuses sont, constamment, pointées sur Barkinon-est. Étrange paradoxe que d'avoir dans cette ville coupée en deux par une force d'occupation militaire le siège même de l'organisme qui tente d'unir les nations à l'échelle de la planète, et, lorsque l'on vide ses bourses dans l'un des majestueux casinos d'Olympia, on ne peut jamais se départir d'un sentiment de malaise ; le Mur, haut par endroit de plus de dix mètres, ne peut être ignoré. Il n'est pas rare, lorsque l'on ne connaît pas bien la ville, de s'égarer au hasard des rues et de se retrouver nez à nez avec un nid de mitrailleuse, et les accidents de tir, s'ils ne sont pas légion, n'en sont pas moins bien réels.

Kentro

Kentro présente deux faces aux yeux des touristes qui le découvrent pour la première fois. A l'ouest, les bâtiments administratifs de la ville elle-même, avec notamment l'hôtel de ville et le tribunal, deux majestueuses et antiques constructions d'un style léger et aérien mêlant allègrement pierre et bois nobles, ainsi que les nombreuses ambassades, dont celles, imposantes, du Rike et des OPE. A l'est, la colline supportant le complexe du Planitiko Synedrio, une monstruosité tentaculaire de marbrun, d'acier et de verre, dont la modernité franche des lignes tranche violemment avec l'architecture douce et élégante de la ville. Deux mondes qui s'affrontent, en somme, tout comme les idéologies présentes de part et d'autre du Mur.

Olympia

Si Barkinon devint la destination touristique de l'après-guerre, ce n'est pas grâce à ses quelques plages de sable fin, entourées désormais de barbelés et de soldats, mais bel et bien grâce à ses casinos, lesquels s'alignent tous de part et d'autres des avenues constamment illuminées du quartier d'Olympia. Ici, la nuit ne tombe jamais vraiment,

et les touristes tout comme les joueurs professionnels se côtoient toute l'année durant. Étonnamment, Olympia est le seul quartier de la ville qui n'a pas été touché par les bombardements, comme si le pouvoir de l'argent avait miraculeusement détourné les bombes.

En parallèle des grandes salles à machines à sous, derrière le lustre des tables de jeux de dés et de hasard divers, des arrière-salles enfumées accueillent constamment des tournois internationaux de jeux de cartes, où des empires financiers se font et se défont. Mais la banque gagne toujours, et les spécialistes du contre-espionnage sont constamment à l'affût de taupes potentielles – un homme ruiné accepte souvent n'importe quelle main tendue...

Bastida

Il s'agit de la vieille ville historique, dont le port est désormais inclus dans la marina. Entourée de fortifications et dominée au centre par la Bastida Galini, fièrement juchée sur cette petite colline qui lui donne cette vue superbe qui justifia stratégiquement son érection, la vieille ville n'est qu'un dédale de ruelles étroites où les autokinètes hésitent à s'engager.

Haut lieu du tourisme européen, Bastida possède une architecture très particulière, résolument orientée vers la défense de la bourgade originelle. Les ruelles ne sont ni rectilignes, ni d'un plan ordonné, en apparence du moins. Les toits sont plats et bas, et l'ensemble fait partie d'un complexe réseau défensif forçant n'importe quel assaillant à avancer lentement, et à subir embuscade sur embuscade. De nombreux tours organisés mettent d'ailleurs en scène de fausses embuscades, afin d'amuser les touristes.

Durement touchée par les affrontements, Bastida fut le théâtre des pires combats de rue de toute la guerre, et si Barkinon a pu conserver sa quasi indépendance, c'est grâce au sacrifice inhumain de milliers de hoplites, retranchés jusqu'aux derniers jours de la guerre dans la forteresse. Les ruelles, tenues puis concédées mètre par mètre, ont joué leur rôle historique au même titre que durant l'Antiquité, et nombreux sont les survivants des deux camps qui, chaque année, reviennent sur les lieux en pèlerinage. Certains viennent parler à leurs morts, d'autres cherchent une illusoire absolution pour les atrocités commises. Beaucoup rencontrent d'anciens adversaires, et le choc est souvent dramatique. Que peuvent donc se dire

deux anciens ennemis, face à un mur que leurs souvenirs tachent encore du sang de leurs camarades ? Que peut-on dire à un homme que l'on a eu dans son viseur et qu'on a laissé vivre pour abattre son camarade, son frère ? Certains sympathisent malgré tout, d'autres s'enfoncent plus fermement encore dans les profondeurs de leur haine, et la vie continue. Tous, enfin, repartent vers leurs nouvelles vies, l'un plombier, l'autre danseur ou cuisinier. Certains regagneront peut-être leurs foyers le cœur un peu plus en paix, mais combien seront rongés par le remords, par le mépris de cette nature humaine infecte, qui fit d'eux des assassins que personne, hormis l'Histoire, ne jugera jamais ?

Marina

Presque aussi importante autrefois que les ports de plaisance d'Athenai, la Marina de Barkinon est, depuis la fin de la guerre, devenue le repaire des pires contrebandiers de l'histoire de la ville, voire du continent. Malfaiteurs en tous genres, pilotes téméraires reliant Barkinon au reste de l'Aftokratorias en bravant l'embargo, mercenaires et autres voyous y fréquentent les nombreuses tavernes historiques, devenues des lieux de débauche débridés. Il n'est pas difficile d'y trouver du travail, pour peu qu'on n'ait pas peur de se salir les mains.

Zone balnéaire

Autrefois intéressante petite série de plages glamour et chaleureuses, la zone balnéaire de Barkinon, réduite à peau de chagrin, est désormais entourée de barbelés et de soldats ; les eaux sont minées, pour décourager les fuyards, et la baignade de toute manière interdite. Seule une toute petite plage, bordant la Marina et Bastida, accueille encore les rares touristes que la vue des barbelés au nord-est ne décourage pas.

Toxo

Quartier résidentiel de la classe moyenne, Toxo est un amalgame déprimant d'immeubles locatifs aux couleurs ternes, alignés comme des parpaings sans la moindre trace de verdure. Neufs, ils furent construits à la fin de la guerre sur les ruines des bombardements intenses que subit la ville, pour accueillir toute la population qui s'était exilée

durant les affrontements et qui, bien sûr, ne retrouvait en guise de chez soi que des ruines.

Port commercial

Avant la guerre, le port commercial maritime de Barkinon et son chantier naval rivalisaient presque avec ceux d'Athenai. Chaque jour, des milliers de tonnes de fret circulaient sur les quais et prenaient le large, fournissant un travail honnête à plusieurs milliers de dockers et de marins. Là où les innombrables tempêtes, deux dépressions et plusieurs grands incendies s'étaient heurtés à la ténacité des marchands barkiniens, le blocus opéien réussit à mettre un terme total aux activités légales du port en à peine trois semaines.

Privés de cargaison, d'ichor et d'équipages, les cargos restent désormais à quai, dans ce qui ressemble de plus en plus à un cimetière. Triste spectacle que celui de ces géants de la mer recouverts de guano, peuplés de mouettes et de cormorans et dévorés par la rouille, qui ne reverront probablement jamais la mer. Un projet de la mairie envisage de reprendre possession d'une grande partie du gigantesque terrain que représente le port, afin d'y construire des logements et des centres commerciaux, mais rien n'a encore été fait de concret à ce sujet, bien que de nombreux promoteurs, avides de sang, soient déjà en train de se battre.

Eolodrome Hypolitos

Dernier lien direct de la ville avec le reste de l'Aftokratorias, l'éolodrome Hypolitos bourdonne d'une activité frénétique depuis la cessation des activités du port commercial. Le traité de paix signé entre les OPE et l'Aftokratorias stipule en effet que le trafic aérien ne doit pas être perturbé, sauf bien sûr au-dessus de la zone occupée, ce qui sauve Barkinon d'une asphyxie complète. Autrefois éolodrome principalement destiné au trafic de passagers, Hypolitos est devenu en quelques mois un gigantesque hub commercial, qui gère plus d'un phare (une tonne) de fret chaque jour, en parallèle des dizaines de milliers de passagers allant et venant des quatre coins du monde.

Zone occupée

Sévèrement touchée par les bombardements intenses qui permirent aux troupes opéiennes, durant la première phase de l'assaut sur la ville, d'avancer en ne rencontrant qu'une très faible résistance, la quasi-totalité de la zone occupée n'était plus à la fin de la guerre qu'un dramatique champ de ruines. Les troupes du génie opéiennes travaillèrent d'arrache-pied pour reconstruire, rasant parfois entièrement des quartiers afin de permettre aux promoteurs d'ériger des habitats neufs et modernes. L'un dans l'autre, la transition gouvernementale s'est effectuée sans trop de problème, grâce à la notoire efficacité administrative du gouvernement opéien.

En quelques mois à peine, la totalité de la population du nord de la ville, qui s'était exilée pour échapper aux affrontements, avait pu retrouver un logement et un travail décents. De nombreux hommes et de femmes de professions diverses se retrouvèrent pour un temps à travailler ensemble sur les chantiers, puis, à mesure que les écoles, les hôpitaux, les centres commerciaux et tous les autres bâtiments d'une ville moderne réapparaissaient, retrouvèrent leur travail d'antan. Depuis la fin de la guerre, le taux de chômage de Barkinon-ouest avoisine les 0%, un véritable record pour l'Aftokratorias, bien que cela soit proche de la norme opéienne.

Il est à noter que la communauté du travail de reconstruction des premiers mois, conjointement avec les militaires opéiens, a abouti à quelque-chose de totalement inattendu pour la population ex-alexandrine : un sentiment intense de fraternité, tant entre Barkinois d'origine, mais également avec l'armée opéienne, dont le comportement fut jugé exemplaire. Ceci explique probablement pourquoi la majorité des tentatives de traversée illégale du Mur se font d'est en ouest, et non l'inverse. De fait, plus les années passent et plus les Barkinois d'Ouest considèrent leurs voisins immédiats comme décadents, irresponsables ou simplement mal gouvernés. Du point de vue du gouvernement alexandrin, il s'agit purement et simplement des ravages causés par la propagande socialiste des OPE. Certains spécialistes du renseignement, cependant, savent qu'il n'en est rien.

Chelsith

« Quai de craie », « port froid » ou encore « île de gravier », selon les sources historiques, Chelsith, qui s'est construite sur les bords de la rivière Tamesas (littéralement « sombre »), est la capitale historique du Bretinia Rike. Ville populeuse, et populiste, elle n'est pas particulièrement remarquable en termes d'élégance, mais rayonne par la force de sa culture, ancrée et axée sur la grandeur de la famille Royale.

Districts

Köng's District

Si Köng's District, appelé le KöD par la jeunesse branchée de Chelsith, n'est pas le plus vieux district de la capitale, il en est néanmoins le cœur administratif. Bordé au nord par les neuf plus grands ponts de la ville, appelés les Syv Brödr, le district est le siège du gouvernement du Rike. On y trouve, tout au nord, Odinson's Goldenstol Slott (le « palais du siège doré du fils d'Odin »), un gigantesque manoir intégralement construit en marbre, dont la coupole centrale, haute d'un peu plus de cinquante pas, offre une vue magnifique sur la ville. Le Köng y réside et tient sa cour toute l'année, gardé par sa troupe d'élite, les drachen. Un peu plus à l'est, près de la frontière avec Peckham, s'élèvent le palais de justice et le siège de la Bank ov Bretinia, banque centrale du Rike. Le reste du quartier regorge de parcs, de musées en tous genres, destinés principalement à prouver, aux yeux des diplomates étrangers notamment, mais plus récemment encore des touristes, la toute-puissance du Rike.

Finsbury

District populaire par excellence, Finsbury est ce qui s'approche le plus, pour la capitale, d'un vieux quartier. Première zone de lotissement des verkers qui chaque jour triment dans la petite zone industrielle de Butchington ou sur les docks, on y trouve de nombreuses gargotes, des pubs à l'atmosphère enfumée et, surtout, de nombreuses salles de concert, dont certaines, clandestines, sont le foyer culturel le plus important de la ville, musicalement du moins. Alors que dans le reste du monde le rolo podi fait encore figure d'innovation dérangeante, les artistes de la

sous-culture bretonienne décortiquent les sons, inventent de nouvelles rythmiques et de nouveaux arrangements, et lancent de nombreux mouvements musicaux. Tout récemment, une forme de rolo podi plus énergique, que la presse locale appelle le « sterk rolo », a fait son irruption au Butcher (la salle de concert underground la plus cotée du Rike), portée par des groupes d'énergumènes s'affublant de noms guerriers et barbares. Sauvage, la déferlante musicale n'a probablement pas encore atteint son apogée, et des groupes déjà mythiques, tels qu'Alexander's Drew, Jomfru Jern et Svart Møte, enflamment l'imagination des jeunes chelsithiens.

Marketsborough

Initialement district du marché extérieur à la ville, Marketsborough est devenu à mesure que Chelsith l'englobait une sorte de patchwork de centres commerciaux et de ruelles commerçantes. Boutiques spécialisées, artisans, librairies anciennes, tout s'y trouve. Un vieil adage dit d'ailleurs que si votre article ne se trouve pas à Marketsborough, c'est qu'il n'existe pas. De nombreuses firmes internationales ont pignon sur rue dans le Marketsborough, notamment les concurrentes Beauty Fair et Lady Maeryleigh. Le Chelsith Times, principal organe de presse du Rike, y possède également de somptueux bureaux au bord de la Tamesas. Harper's, le plus célèbre centre commercial du monde, se trouve non loin de la station de métro de Takealilly, célèbre pour ses galeries d'artistes.

Peckham

Le district de Peckham est probablement l'un des lieux au monde où le prix de la toise carrée de terrain est le plus élevé. Siège des nombreuses institutions financières de niveau mondial, le district est séparé en deux, d'ouest en est, par la célèbre Thistle Laan, une avenue bordée de boutiques chics et de restaurants gastronomiques. Au nord du district se trouvent les beaux quartiers, dont les appartements surplombant la Tamesas sont hors de prix. On y trouve également les locaux de la Köngish En (K1), la principale radio du Rike. Au sud se dressent les banques et le siège de la bourse, ainsi que de nombreux buytings, dont l'impressionnante Gladys's Pike, un véritable ouranoxystis de 750 coudées dont l'architecture aux angles

cassants et aux spires acérées attire l'œil à des milles à la ronde. On trouve également les locaux de la puissante Brouwersliga à l'est, près de la station de Ledger Street.

Bathersea

En dehors de ses nombreuses installations portuaires, le district accueille la cour de justice maritime, près de la station de Bathersea Court, ainsi que l'hôpital central, non loin de la station de Seansbury.

Breyxton

Tandis que les activités portuaires de Old Haven se développaient et que de nouveaux docks se construisaient sur les rives de Bathersea, les premiers seahandlers établirent leurs riches résidences dans ce qui allait devenir le quartier huppé de Breyxton. On y trouve encore la plupart des somptueux manoirs des familles de la haute société, ainsi que, dans la partie nord-est du district, de nombreux clubs privés. Non loin de la station de Pepper Street se dresse le Conclave de Breyxton, une sorte de campus universitaire très strict, tenu par les dreads.

Old Haven

Old Haven est, aujourd'hui encore, un port fluvial d'importance, bien que le Bow l'ait depuis largement supplanté en termes quantitatifs. Hauts lieux de la contrebande, les vieux docks de la rive nord de la Tamesas sont parmi les plus anciens du monde – la ville de Chelsith s'est d'ailleurs développée à partir de ce point.

Maeryleigh

Initialement, les fertiles terres de Maeryleigh appartenaient à la très influente famille des Yarls de Broengarten, cousins de la lignée des Königs de Hoegwerts, dont la protection s'éteignit lorsque le premier van Chorlywoud prit le pouvoir, vers 534. Privés du revenu d'un bon nombre de leurs terres galloises, les Broengarten durent se reconverter et laissèrent la propriété à l'abandon. Cinquante ans plus tard, elle fut rachetée et convertie en hôtel particulier, puis, vers les années 700, en véritable hôtel de luxe : le Broengarten House, lieu de rencontre glamour des plénipotentiaires étrangers et des astéris du cinéma. Le district regorge également d'agréables lotissements de forhandlers, et de quelques

maisons plus luxueuses sises en bordure de la ville, au nord-ouest.

Butchington

Ancien quartier des bouchers, comme son nom l'indique, le district, essentiellement industriel, est plutôt pollué et bourdonnant d'activité. De nombreux grands noms de l'industrie y possèdent des usines, notamment Nyte Raider, Siriti et Acheos.

Hightower

Sinistre de réputation pendant les terribles années du règne des premiers van Chorlywoud, High Tower était le siège de la prison du Köng, Helheim, du nom du monde des morts de la mythologie. Nombreux sont les innocents (et les coupables) qui y croupirent dans des conditions abominables, lorsqu'ils n'avaient pas la chance d'être torturés à mort.

Lors de son accession au trône, le premier acte politique de Georg van Chorlywoud VII fut de faire fermer la prison, qui fut reconvertie en musée des horreurs, tandis que de nouveaux centres pénitentiaires, plus modernes sans forcément être moins durs, étaient construits ailleurs. Deux légendes courent sur les lieux : la première, que si le musée est relativement calme la journée, nul ne peut s'y promener la nuit sans être frappé de folie. L'autre légende dit que Helheim, dont la visite est obligatoire durant la scolarité de tous les enfants, dissuade plus de potentiels criminels sous sa forme de musée public que lors de son activité primordiale... En dehors de son ancienne prison, le district est plutôt résidentiel, avec quelques petits centres commerciaux et une petite zone industrielle en bordure du Finnigan District, où l'on trouve notamment la manufacture Badas.

The Bow

The Bow, ici au sens de la proue, est à la fois un immense chantier fluvial et un dock commercial de niveau international, où transitent jour et nuit des tonnes de marchandises diverses issues des quatre coins du globe. Sans interruption, d'immenses péniches issues des deux ports maritimes situés à l'embouchure de l'estuaire de la Tamesas accostent le long des quais, déchargent ou embarquent matières premières, nourriture, produits de

luxe et autres articles manufacturés – sans l'apport quotidien de marchandise, on dit que Chelsith étoufferait en moins de deux jours, ce qui est probablement exagéré, mais donne une image claire de l'importance stratégique des lieux.

Boaldynfair

Plusieurs siècles auparavant, le district de Boaldynfair n'était qu'une grande plaine vallonnée, au cœur de laquelle se tenaient les festivités du début de l'été, le Boaldyn. A mesure que Chelsith s'agrandit, les collines furent peu à peu occupées par les manoirs de la classe dirigeante, puis des handlers, tandis que les fonds des vallons se remplissaient de demeures bourgeoises ou plus modestes. Aujourd'hui, il ne reste qu'un grand espace vert, plus ou moins au centre du district : Boaldyn Park. Chaque début d'été, un grand festival de musique s'y tient, occasion rêvée de libations et de déchaînements festifs de tout ordre.

Old Borough

Encore district campagnard au début du siècle, Old Borough s'était énormément construit durant les dernières décennies précédant la guerre, avec notamment un grand essor d'une industrie lourde ne trouvant pas sa place à Butchington. Durement touché par les bombardements des OPE, le district n'est plus par endroit qu'un champ de ruines, que les guerres des promoteurs finissent d'achever. Il n'y a pas une rue d'Old Borough qui ne soit pas couverte de panneaux promettant l'érection de nombreux projets immobiliers, tous avortés les uns après les autres par manque de financement. Miraculeusement épargnée par les bombardements, l'usine automobile Wotan, qui produit les célèbres voitures de course et, bien entendu, des chars d'assaut, semble encore illuminer le district d'une lueur d'espoir près de la station de Turnyp Street, tandis que le nouveau centre pénitentiaire de haute sécurité de Lexington Hall dresse, lui, une ombre menaçante sur l'est du district.

Candlepark

Poumon cancéreux de la ville, le minuscule parc central qui donne son nom au district est tout ce qui reste de la grande forêt qui couvrait, plusieurs siècles auparavant, tout le sud-ouest de Chelsith. Mal entretenu, mal géré par

une succession de shireeves tous plus corrompus les uns que les autres, le parc, qui n'est rien d'autre qu'une petite forêt broussailleuse, est de jour comme de nuit le paradis des dealers et des toxicomanes, des prostituées et de tout le panel des individus peu recommandables. Le reste du district comprend un parc d'attractions laissé à l'abandon, à l'ouest, quelques hôtels miteux, pour la plupart de passe, et de nombreux immeubles locatifs principalement habités par les rares immigrés que tolère le Rike.

Finnigan District

Situé au nord de la base militaire de Garrison, Finnigan District est à la fois un quartier populaire, principalement habité par les familles des saigs, actifs ou à la retraite, et un grand centre industriel disposant du seul éolodrome civil interne à la ville, Felsheim. On y trouve également le Layr, le stade de l'équipe de syllips kranio des Köng's Dragon, ainsi que The Ring, le plus grand circuit autokinite du Rike. De nombreuses industries y disposent d'usines de pointe, notamment Vanguard International, Kholos Dynamikos et Denler-Mancini. Disposant de sa propre force de sécurité assermentée par le Köng lui-même, la FSPF (pour Finnigan Security and Police Force), Finnigan est un véritable quartier de haute sécurité. Le taux de criminalité y est le plus bas de tout Chelsith, et il est plus que déraisonnable de s'y promener sans disposer de papiers en règle.

Tannerton et Garrison

Première base militaire du Rike, Garrison accueille en temps de paix la totalité des forces d'intervention rapide du Köng, tandis que Tannerton, l'ancien quartier des tanneurs situé de l'autre côté de la Tamesas, accueille les chantiers navals. Au nord-ouest de Tannerton se trouve la base éolienne militaire la plus importante de l'île de Bretinia. S'y trouvent constamment deux divisions éoloportées-mécanisées en surface, et quelques prototypes ultra secrets dans les sous-sols.

Divers

Transports

Tous les districts de Chelsith sont reliés par un système de métro souterrain rayonnant depuis Köng's District, le

Tube. De nombreuses lignes fournissent une desserte chaque quart d'heure, pour un prix modique. De grandes lignes de train relient Chelsith au reste de l'île, et deux éolodromes internationaux, Felsheim au nord et Harrington au nord, la relient au reste du monde. L'accès en automobile à l'intérieur de Chelsith peut s'avérer difficile aux grandes heures d'affluence, c'est-à-dire entre plus ou moins sept heures du matin et vingt heures, et ce tous les jours de l'année puisque les travailleurs de Chelsith n'ont pas de jours de repos. Il n'y a pas de périphérique autoroutier circulant autour de la ville, et aucune hyperroutehyperroute ne relie les villes de l'île, les Bretoniens préférant utiliser les transports en commun.

New Haven

Un nom si charmant, si mystérieux, si inquiétant mais si hypnotique qu'on ne cesserait de le prononcer. New Haven, qui a su séduire à la fois les hordes sauvages du Bretinia Rike primordial et la société alexandrine moderne. La « cité insomniaque » (ou Agrypnopolis, comme on l'appelle parfois) est à la fois le fleuron et la honte des OPE. Presque une ville franche, New Haven se tient fièrement sur la côte est, les parois de ses ouranoxystis noirs de suie défiant l'océan, et l'Aftokratorias au-delà. New Haven est une métropole aux multiples facettes, constituée de plusieurs cités distinctes administrées collectivement. Venant du nord, le regard se pose d'abord sur Rananchqa, le quartier résidentiel et ses jardins siwanoy préservés, puis glisse en direction de Manhatta et son parc naturel. Soudain, le champ de vision est obstrué par ce qu'il convient d'appeler le New Haven original : Breukelen, où les premiers colons Bretiniens établirent leur bastion. Symboles de la course à l'industrie, les flèches des ouranoxystis s'élancent jusqu'aux cieux, reliés entre eux par des passerelles. Les ouranoxystis s'étendent vers Vasilisses et même jusqu'à Manhatta, peu à peu également rongée par la gangrène. Des fumées s'échappent de ces ruches, qui abritent des familles entières, trimant au nom du collectivisme opéien. Puis le regard s'oriente vers l'ouest, attiré par des lumières brillantes - c'est Vasilisses, la somptueuse cité du divertissement et de la fête, plus propre, plus moderne que ses trois soeurs. C'est à Vasilisses que les OPE signèrent le Traité Euphorien, qui mit fin à la guerre d'indépendance, et c'est là que, tous les ans, des festivités commémorent la victoire à grands renforts de démonstrations pyrotechniques, d'orgies et de banquets. Puis le regard reprend sa course vers le sud et se pose enfin sur Manacknong, le plus grand chantier naval des OPE et la cité de New Haven où il fait le plus bon vivre, peut-être grâce à l'importante présence militaire.

Histoire

En 418, les Bretiniens conquièrent la petite colonie aftokratorienne de Nea Alexandria. Ils rebaptisèrent l'île de Manhatta «New Haven», et bâtirent leur premier bastion dans l'île située au sud, qui allait devenir Breukelen. Manhatta s'arrêtait là où commençait le

territoire des Siwanoy. Très vite, les colons bretiniens firent connaissance avec les indigènes locaux, qui avaient connu les colons aftokratoriens avant eux. Les échanges avec ces tribus profitèrent grandement aux Bretiniens, qui savaient tant jouer de la hache que de diplomatie. Peu à peu, ils s'emparèrent des territoires des euphoriens d'origine, mais, contrairement aux aftokratoriens, ne commirent pas l'erreur de brutaliser les natifs, s'arrangeant pour conserver de bonnes relations d'échanges et de respect.

Les Euphoriens d'origine (qui se nomment eux-mêmes « Lenapish ») revendiquèrent néanmoins l'exclusivité de leur territoire. Après maints désaccords et quelques escarmouches, les Bretiniens accordèrent aux Lenapish la souveraineté sur les terres de Manhatta, Rananchqa et Manacknong, et obtinrent le droit de s'établir également sur ces terres. Les Bretiniens se satisfirent du compromis, convaincus que les Lenapish, friands de la culture du Rike, finiraient par intégrer ce dernier.

En 676, la fin de la deuxième guerre d'indépendance opéienne mit un terme aux accords bretiniens-lenapish, lorsque New Haven devint officiellement euphorienne. L'intégration définitive aux OPE fut d'ailleurs très bénéfique pour les activités commerciales et industrielles de la cité, qui quadruplèrent lorsque le Secrétariat Général décida d'en faire le principal port commercial d'état. Avec l'expansion des OPE, qui comprirent que la force de l'industrie serait seule capable de rivaliser avec l'Aftokratorias, le visage de la ville changea. Bientôt, les ouranoxystis poussèrent sur Breukelen et Vasilisses. Alors que Breukelen, l'ancien bastion traditionnel bretinien, se parait de cheminées et d'ouranoxystis-ruches, il devint évident pour les Lenapish que la quiétude de leur existence était menacée. Beaucoup d'entre eux s'expatrièrent, s'enfonçant à l'intérieur des terres. Ceux qui restèrent finirent par céder Manacknong aux industriels opéiens.

Les Quartiers

Breukelen

Les Kypséles

Lieu emblématique recouvrant la plus grande surface de Breukelen, les ruches sont un ensemble d'ouranoxystis

servant de quartiers d'habitations, de lieux de production, de marchés, tout cela à la fois. Le but d'une ruche est de se suffire à elle-même, c'est pourquoi elles sont dotées de nombreuses cultures artificielles. Le résultat est une activité effervescente, grouillante et vertigineuse, au-delà des murs de marbrons sales, le tout baignant dans la fumée et les vapeurs d'ichor des cheminées perçant ça et là.

Une ruche appartient aux OPE avant tout, et les guildes, corporations, ou autres factions diplomatiques ou commerciales, doivent verser la dîme citoyenne pour s'établir. La ruche est censée abriter tout citoyen des OPE, et il est vrai que bien des quartiers (les plus bas) n'ont pas été assignés et peuvent servir de squat, si l'on ne craint pas d'être délogé par une personne ou un groupe plus opportuniste.

Les Kypséles sont reliés entre eux en de multiples étages par des géfyres. Un géfyra est une passerelle monumentale surplombant le vide, assez large et solide pour soutenir la circulation de véhicules (en effet, les Kypséles sont de vraies cités, traversées par des routes, reliées entre elles par des élévateurs). Les géfyres sont très convoités, mais les autorités opéienne font bien attention aux factions qui s'établissent à proximité : il ne faudrait pas qu'un de ces passages tombe sous le contrôle de personnes malveillantes.

Au bas des ruches, les Récupérateurs forment une caste à part. Trieur de déchets, ils récupèrent littéralement tout ce que les ruches abandonnent. Toutefois, il ne faut pas se leurrer : les Récupérateurs forment un empire. Se salir les mains amène bien des bénéfices et les OPE ont compris comment encourager la main d'oeuvre.

Le Gefyra de Breukelen

Le kypseli solitaire de Manhatta est relié à Breukelen par un seul gefyra. Monumental, véritable prodige architectural, le Gefyra de Breukelen est rattaché à un kypseli breukelenien de l'autre côté de la rive. Côté Manhatta, il rejoint le Totem de Marbron.

Ouranisko Zontani

Le «palais vibrant» n'est pas un bâtiment, mais une organisation criminelle dominant New Haven. En lutte contre les triades zhongguos et la fraternité scramasaxe, le zontani est vaste, s'étendant dans tous les OPE. Nul ne sait

d'où provient le nom de l'organisation, mais il pourrait s'agir d'une métaphore désignant les kypséles. Le zontani est né à New Haven, dans les rues de Breukelen, alors que les ruches n'avaient pas encore poussé. Ils défendent les valeurs opéiennes... et surtout ses failles. Extorsions, chantages, prostitution, meurtres sont monnaie courante. L'organisation est menée actuellement par le vieux Favlos, un impitoyable salaud doublé d'un psychopathe.

On prétend que le centre de l'Ouranisko Zontani se trouverait au pied d'un kypseli. Toutefois, d'autres rumeurs le localiseraient plutôt dans les sommets. Une chose est certaine : il se trouve quelque part à Breukelen, et se ramifie en des centaines d'antennes.

Les docks

Au bas des kypséles, Breukelen reste un port, et il y transite bien des marchandises. Les docks de Breukelen sont envahis par le smog et l'odeur nauséabonde d'un mélange de fumée, de détritrus et de carcasses de poissons. Le cinéma est friand des docks de Breukelen. Y sont ourdis complots pour le retour du Rike ou carrément la fin du monde (le ragnarok). Là disparaissent les cadavres gênants, dans la boue d'une eau corrompue d'où s'extirpent des mutants. Le Zontani en aurait fait son principal entrepôt et son lieu privilégié de réunion. Les fondements réels de ces délires kinématiques sont tout relatifs. En effet, bien des marchandises illicites transitent par les docks. Les solides et honnêtes dockers sont maintenus dans une optique d'intolérance face au crime, mais la vie est dure, le quotidien parfois violent, et les responsables corrompus corrompent à leur tour. Toutefois, tout le reste n'est que mythe : on n'a jamais vu de crocodile mutant dans la rivière, ni de complot millénaire breutinien sur le port. Le zontani évite soigneusement de semer ses victimes par-là, histoire de ne pas attirer l'attention sur certains caissons. Par contre, il est facile de se perdre dans ce dédale de hangars, de caissons et de marchandises. Les machines sont massives, et les hommes réglés en mode automatique. Des accidents arrivent...

Manacknong

Le chantier

Toute la rive de Manacknong est consacrée à l'oeuvre militaire. Là, les OPE reçoivent le concours de différentes guildes et fabriquent l'essentiel de la flotte opéienne. Tout est sur-réglementé ici. Même le moindre petit ouvrier doit être muni d'une autorisation adéquate, faute de quoi les autorités vont gentiment l'embarquer pour le questionner (égarer son autorisation est passible d'emprisonnement). Le chantier grouille également de militaires et la sécurité relève quasiment du niveau secret défense. Les machines de guerre navale conçues ici impressionnent, et les échos du chantier résonnent jusque dans les ruches. Il est à noter que, d'un autre côté, les différents barrages de marbron isolent complètement le lotissement et le chantier. La vie des familles de militaires et des privilégiés résidant dans le lotissement doit rester agréable avant tout.

Le lotissement

Sous cette appellation modeste se cache en vérité la zone résidentielle de Manacknong. Curiosité historique, l'architecture est résolument d'inspiration bretonne : pierre et marbron laissent la part belle aux briques de couleur vives (parfois délavées par le temps, même si un véritable effort vise à maintenir l'éclat du quartier), gazon et jardins, et alignement rectiligne des habitations. Il est possible de s'y perdre tant les maisons se ressemblent, mais n'importe quel citoyen passant par là vous renseignera volontiers. Même la nuit, le seul danger prend la forme d'agents patrouillant. Pas de milice citoyenne ici : l'armée prend tout en charge et ne tolère pas les initiatives privées. Remarquez que malgré le confort et la sécurité qui règne ici et contraste avec le reste de New Haven, le lotissement n'est pas une enclave et on peut y accéder librement (au contraire du chantier). De nombreuses places publiques parsèment l'île. L'omniprésence des forces militaires dissuade les troubles. Le Zontani a ses propres accords avec les forces de l'ordre, et se garde en général d'opérer ici.

L'état-major

Au centre du lotissement se trouvent les quartiers militaires responsables du chantier naval. Ici se trouve la

véritable enclave : aucun civil n'est admis dans l'enceinte sans une autorisation spéciale et un badge approprié. L'état-major est peu connu du public, et même ceux qui le connaissent n'y voient qu'un camp d'entraînement doublé d'un siège administratif. C'est pourtant ici que se joue l'avenir de New Haven, et peut-être même des OPE. Les forces militaires ou diplomatiques sillonnent les couloirs et les pelouses.

L'OPP Pontos

Au large du chantier repose la dépouille d'un titan : l'OPP Pontos. Ce bâtiment magistral était destiné à devenir une véritable cité flottante. Mais quelque chose se passa lors de son inauguration, que les havenois considèrent toujours comme la colère des dieux. A peine le navire avait-il quitté le port après une inauguration glorieuse, que sa structure se mit à se disloquer. On déplora peu de pertes durant ce drame, et le Pontos se renversa sur lui-même. Cependant, l'éloignement du Pontos, le fait que sa structure principale resta en place et le manque pur et simple de moyens empêchèrent les OPE de récupérer le précieux métal qui le constituait. Cela n'empêcha pas la civilisation opéienne de rattraper le Pontos. Tout d'abord, les triades zhongguos cherchèrent à y stocker leurs cargaisons indésirables. Le Zontani répliqua en y mêlant ses propres affaires. Des clandestins y établirent leurs quartiers, puis des citoyens pour noyer le poisson. Les autorités cherchèrent à nettoyer tout ce chambard, mais le mal était fait : le Pontos était devenu un véritable petit quartier. Au final, tout le monde finit par être satisfait : l'économie sous-marine (toujours sans jeu de mot) profite aujourd'hui très bien aux marins, militaires, criminels et citoyens désireux de trouver quelque chose qui ne figure pas dans le marché standard. En surface, l'OPP Pontos est un géant de métal impossible à déplacer, et une attraction pour le citoyen. En vérité, il s'agit du centre du marché noir havenois.

Manhatta

La Place des ancêtres

Bretoniens, Aftokratoriens, Lenapish, Zhongguos... tous ont en commun un culte très prononcé de leurs ancêtres. Il était ainsi normal que le symbole de la bonne entente entre les ethnies prenne la forme d'un parc naturel dédié aux aïeux et sis au coeur de Manhatta. Ici se mélangent stèles

mémorielles bretonnes, totems lenapish, statuettes zhongguos ou aftokratoriennes dans leurs niches, et statues de pierre ou de bois diverses. C'est un lieu de recueillement, mais c'est aussi là que le citoyen vient se ressourcer, pratiquer un peu de sport ou quelque loisir. Ainsi, une véritable économie s'est créée autour de la Place. Les commerçants opportunistes y ont vu une occasion, et c'est sur la Place des ancêtres que sont nés notamment les «chotonk », ces désormais célèbres en-cas chauds, constitués d'une mixture à base de viande et de différentes épices, le tout enfermé dans un pain caractéristique. La nuit, la vaste Place est beaucoup moins engageante. Ce vaste espace naturel est un refuge idéal pour les vagabonds, les déchets de l'alcool et de la drogue, les prostituées ou les violeurs. Les autorités parviennent à masquer les déprédations subies en modifiant le paysage continuellement, mais les incidents plus « humains » défraient régulièrement la chronique.

Le totem de marbron

Les Lenapish sont toujours propriétaires de bien des terres sur Manhatta. Moins traditionalistes que leurs voisins Siwanoy, ils sont à la fois fiers de la bonne entente et de leurs origines. C'est pourquoi même une violation de leurs droits comme la construction d'un kypseli devient, par des voies détournées, sujet d'une adoration superstitieuse.

Il y a quelques décennies, un sachem céda au Sylopol de New Haven la propriété d'un lopin de terre de Manhatta faisant face à Breukelen. En peu de mois, un kypseli poussa là, « les OPE désirant assurer à tout citoyen suffisamment de logements ». Cette ombre sur Manhatta scandalisa les Lenapish, d'autant qu'un projet de gefyra prit très vite forme, pour relier Breukelen à leur terre. Le conseil des sachems et les OPE comprirent vite compris qu'une fois de plus, la paix entre les peuples était menacée. C'est pourquoi ils trouvèrent un compromis. Aujourd'hui, le kypseli n'emploie et ne loge que des euphoriens d'origine, et le bâtiment de marbron a pris les couleurs vives traditionnelles et caractéristiques de ces peuples..

Le quartier zhongguo

C'est à Manhatta que le peuple zhongguo a été enclavé en masse. Aujourd'hui, bien que l'on trouve des Zhongguos partout, c'est ici que ce peuple préfère se rassembler. C'est

notamment le refuge des triades qui y exercent un pouvoir incontesté, même par le Zontani. Les triades zhongguos excellent dans la contrebande, le jeu, la drogue (notamment le chandoo). Elles bénéficient également de l'appui des gangs zhongguos de New Haven, qui sont tous chapeautés par les triades. Le quartier zhongguo n'est qu'un pâté de maisons, très différent des kypselés. Ici, comme dans tout Manhatta, à Rananchqua ou à Manacknong, on préfère rester proches de mère Gaïa. Les tentes côtoient les bâtiments de bois ou de marbron, et les Zhongguos ont même la fâcheuse tendance de construire sur l'eau, usant de pilotis, d'un ensemble de pirogues ou carrément de systèmes pneumatiques. Toutefois, ils se propagent uniquement sur la rive ouest (ils sont en effet en bonne entente avec les tribus euphoriennes d'origine de l'autre côté du bras de mer).

Le silence est pesant à «Zhongopolis ». Rien ne se passe dans la rue. Tout est caché derrière les murs ou les toiles. Une fois la devanture passée, on peut y trouver n'importe quoi. Mais cela ne s'avère possible que si on a des amis bien placés, ou si on est prêt à y mettre le prix.

Evrytropo

Evrytropo est l'avenue principale de Manhatta. Elle traverse l'île du nord au sud. C'est là que sont célébrées traditionnellement les différentes fêtes lenapish, qui ont été adoptées par le peuple. De grands défilés sont menés, de nombreuses attractions attendent les passants à toute heure de l'année (de l'oracle aftokratorien au parfumeur zhongguo, en passant par le vendeur de tabac lenapish). L'avenue est aussi la capitale de l'art, de la comédie et du cinéma. C'est aussi là que les OPE clament avoir vu naître le rolo podi, et les nuits endiablées de New Haven voient Evrytropo s'illuminer de mille feux alors que la fièvre dansante s'empare des jeunes comme des anciens.

Rananchqua

Les jardins d'Eitineka

Plus encore que Manacknong ou Manhatta et leurs bâtiments de brique, Rananchqua a gardé ses origines intactes. En effet, ici vivent depuis toujours les euphoriens siwanoy. Ils affectionnent les grands espaces et les bâtiments de bois ou de toiles. Ils possèdent peu, car la

notion de propriété est peu développée chez eux (influencés par les tribus du continent, puisque Rananchqua est le seul district havenois à ne pas être une île). Les siwanoy ont cependant intégré certaines choses des cultures qu'ils côtoient. Ce sont de plus d'astucieux agriculteurs. Sur l'essentiel de Rananchqua s'étendent les jardins d'Eitineka, la déesse-mère et incarnation de la nature elle-même. Cette plaine splendide abrite les habitations siwanoy, et aucun étranger n'est toléré ici, à moins d'avoir été invité (et donc d'être accompagné) par un membre de la tribu.

Les jardins comportent, selon la légende, un exemplaire de chaque animal et de chaque plante d'Euphoria. Les siwanoy sont très soudés, et forment leur propre clique, mais leur philosophie et leur façon de vivre les rapproche bien souvent des Zhongguos, c'est pourquoi on trouve pas mal d'euphoriciens d'origines de ce côté-là. De leur côté, les Lenapish sont plus dispersés.

Le conseil des sachems

Rananchqua est le lieu où se réunit le Parti euphorien d'origine lorsqu'il a besoin de confidentialité, mais c'est surtout le refuge traditionnel du conseil des sachems. Ce conseil réunit les sachems de la plupart des tribus euphoriciennes d'origine des OPE. Une fois l'an à des dates précises mais établies par les sachems par de cryptiques moyens, les sachems y discutent du destin d'Euphoria, des lignes directrices de leurs alliances, entre eux et envers le reste des OPE.

Le « quartier résidentiel »

Rananchqua n'est pas une réserve. Tout havenois peut y résider s'il se soumet aux lois siwanoy : ici, on ne construit qu'avec le bois, la terre, le cuir et le tissu. Pas de lourds monuments défiant les cieux, pas même de briques. Nombre de Lenapish ou de Zhongguos s'accommodent fort bien de la situation, loin du bruit et de l'agitation. Ils s'adonnent à divers travaux hors des terres havenoises ou servent de Récupérateurs dans les autres districts. Tous vivent dans ce qui est sobrement appelé le « quartier résidentiel de Rananchqua », véritable salade culturelle.

L'avenue des mystères

Au vue de la philosophie et du style de vie des siwanoy, il est évident que Rananchqua attire toutes sortes de mystiques ou d'arnaqueurs, et pas seulement zhongguos. L'avenue des mystères réside au sein du quartier résidentiel. Ici, les diseuses de bonne aventure côtoient les médecins-miracles zhongguo. Le commerce des talismans fait fureur parmi les touristes, et ce fourmillement d'activité est idéal pour couvrir les activités des triades, qui ont pratiquement pignon sur rue.

Vasilisses

Chrysokypseli

La ruche d'orruche d'or est le nom désignant communément Vasilisses. Cependant, Chrysokypseli est plus précisément l'arcologie centrale de Vasilisses. Loin des murs de cendres de Breukelen, Chrysokypseli respandit, et pour cause : ses parois sont parcourues de tubes lumineux, et aucune cheminée ne déverse ici ses salissures. Lorsque les OPE se formèrent, ce quartier devait représenter la grandeur de celles-ci. Pourtant, la cité est devenue le bastion bretinien de New Haven. Vasilisses vit naître le Chrysokypseli, lieu favori des touristes, des nantis, et des parieurs. La ruche d'or est un lieu de débauche et de vices, mais également le symbole de toutes les inégalités et de l'inefficacité du système opéien. Tout le monde rêve d'habiter à Chrysokypseli, mais la ruche n'ouvre ses portes qu'aux plus chanceux. Parmi eux, les agents de la police opéienne. C'est pourquoi Chrysokypseli est également sûre : le seul moyen que le crime a trouvé pour s'installer est la corruption de fonctionnaire.

La marina

Contrastant avec le chantier de Manacknong ou le port de Breukelen, la marina de Vasilisses n'a pas pour fonction d'accueillir les lourds bâtiments de fret ou de guerre. Au contraire, il s'agit d'un port de plaisance sur l'Anatolika potamou, bras de mer qui, selon la rumeur, regorgerait de cadavres lestés de marbron...

Dromotoichos

A une certaine époque, des colons particulièrement retors voulurent aménager leurs propres quartiers au sein de Manhattan, un ensemble de maisons de jeu. Ce projet impliquait d'ériger un mur entre les terres Lenapish et le lopin colon. Tache dans le décor de tolérance de New Haven, cette idée fit basculer les différents protagonistes dans l'escalade de la haine. Une nuit, le mur fut détruit pierre par pierre, et des menaces peintes sur les portes de la « rue du mur ». Aujourd'hui, à Vasilisses et dans le Chrysokypseli, on se rappelle de ces événements. Certains lorgnent Manhattan et Rananchqua avec avidité, d'autres sont fiers de cet exemple. Mais tous voient la nouvelle rue du mur érigée en souvenir, cette fois-ci au cœur de la ruche d'or.

La rue de Dromotoichos se meuble de marchés et de centres de distribution et d'échange d'Eisitirio (la monnaie standard de New Haven, également répandue dans toutes les OPE, sorte de bons échangés au citoyen contre des journées de labeur).

C'est donc ici, à la base même de Chrysokypseli, que se rendent les travailleurs qui font vivre la ruche d'or. Un défilé effervescent de citoyens viennent tous les jours toucher leur dû, et le dépenser la minute d'après. Mais Dromotoichos est également le centre du pouvoir de New Haven. C'est ici que les factions politiques se livrent leurs petites guerres, que les valises sont échangées, et que bien des projets naissent pour la ville.

La Maison du Conseil

Bien que faisant partie des OPE, New Haven a ses particularités. Ici, les euphorien d'origine Lenapish et Siwanoy partagent le pouvoir avec les colons. Le Conseil de New Haven est ainsi constitué du Parti euphorien d'origine (représenté par une poignée de sachems), du sobrement nommé Parti fédéral et du Parti bretonien. Ces trois factions maintiennent la cohésion culturelle tout en défendant leurs valeurs respectives. Le Parti fédéral représente les guildes et le gouvernement opéien, alors que le Parti bretonien, un véritable ovni, prône le retour aux valeurs bretoniennes d'origine. Ce dernier, bien que minoritaire, est très en vue, car loin de s'attacher au Rike, le Parti critique les politiques d'expansion de l'Aftokratorias et du Rike, tout en défendant les valeurs

ancestrales, ce qui lui attire la sympathie des sachems. La Maison du Conseil est le lieu de réunion des Partis. Ici sont prises les décisions politiques et où nombre de débats interminables prennent place. Elle se situe au bout de Dromotoichos.

Plus de détails...

Crime organisé

Maisons du Crime

Si l'Aftokratorias et le Bretinia Rike sont, pour le commun des mortels, politiquement séparés en deux nations distinctes, les grandes familles du crime, elles, ont depuis longtemps créé un « état dans les états » pour régir leurs interactions, établir leurs lois, régler leurs différends et se répartir les zones d'influence, lesquelles sont parfois transfrontalières.

Issu d'un long processus de rassemblement et de négociation remontant au 4ème siècle, ce système éprouvé, de type féodal, apporte une étrange forme de sophistication, et de civilisation, au crime organisé d'Europa.

Le Wyshill

Le Wyshill (litt. « Colline des Sages » en bretonien) est l'organisme faitier très formel qui régite les interactions entre les Maisons. Ces dernières sont séparées en deux.

Au bas de l'échelle se trouvent les Maisons dites « Hautes » car elles sont les plus éloignées, par le sang ou les traités, de la Maison Régnaute. Elles disposent de moins d'influence, ce qui se traduit notamment par la possession d'une seule voix au Wyshill.

Les Maisons dites « Basses », quant à elles, sont par opposition les plus proches, par le sang ou les traités, de la Maison Régnaute. Elles sont très influentes et disposent de deux voix au Wyshill.

La Maison Régnaute dispose de trois voix et d'une série de droits de veto définis dans une table des lois d'une étrange complexité. Traditionnellement, le Wyshill est dirigé par le Harwys (Haut Sage), dont la maison d'origine est considérée comme Maison Régnaute. Le Harwys ne peut être originaire que d'une Maison Basse, et règne « jusqu'à ce que mort s'en suive », quelle que soit la nature de la mort en question. Si le texte laisse toute interprétation et permet en théorie l'assassinat politique, l'événement est assez rare, car les individus qui se hissent au rang de

Harwys sont rarement des imbéciles. Ici, le système féodal n'est pas un système de droit du sang, du moins pas au sens héréditaire. Un Harwys est élu par ses pairs électeurs à la mort du Harwys précédent.

Le Harwys actuel

Issu de la très influente Maison des Corsaires, le wylard (seigneur de guerre) et seahandler (commerçant maritime) Borejev Map'ka est une énigme à part entière. Noir comme Nyx, il a pourtant été anobli par le Köng lorsque ce dernier désirait en faire un corsaire pour la couronne. Désormais gouverneur de Köng's Haven, il règne en maître quasi absolu sur ce fleuron des Cove Islands. Grâce à l'intelligence de ses opérations financières et à la clairvoyance de ses positionnements stratégiques, sa Maison possède une puissance financière sans précédent. Criminel par passion du jeu de pouvoir, Map'ka n'est pas une brute, ni un psychopathe. C'est un être réfléchi, quoique tout dans son attitude puisse laisser croire le contraire.

En public, Map'ka prend en effet l'apparence d'un dandy joueur, à l'humour mordant et au goût prononcé pour les aventures. En privé cependant, et lorsque les affaires du Wyshill l'appellent, il s'avère un négociateur hors pair, un calculateur féroce et un monarque particulièrement éclairé, à l'instar du Köng Georg van Chorlywoud IX et du Prothypourgos Achilles le Saxon, deux adversaires qu'il apprécie grandement et avec qui il dispute depuis bien des années une très longue partie d'échecs, dont le plateau de jeu se trouve être Europa.

Les Maisons Basses

Les Pirates Égées

Principalement actifs à Athenai, les Pirates sont plutôt corrects. Bien qu'ils aient un très lourd passé de violence sanguinaire en mer Égée, les Pirates se contentent depuis la fin de la guerre de faire des affaires. Ils ne trempent ni dans les armes ni dans la drogue, et ne sont actifs que dans la distribution et la vente d'alcool, et, tout récemment, le syllips kranio. En sus, ils sauvent chaque année des centaines d'orphelins des rues en les accueillant dans des orphelinats destinés, certes, à grossir leurs rangs, mais qui leur fournissent une éducation et une famille, ce qui dans l'Athenai moderne n'est pas rien pour un orphelin. Au

passage, les Pirates tentent de nettoyer les quartiers des gangs, bien entendu pour imposer leur propre juridiction, mais comme elle est plutôt éclairée, c'est en général un plus pour les habitants. D'une certaine manière, ce sont les criminels de l'Aftokratorias les plus respectés par le DEP.

Le Maître de Maison actuel s'appelle Karolos, et porte le titre de « Corinthien », comme tous ses prédécesseurs. C'est un orphelin que le Corinthien précédent a formé, et qui est désormais l'archétype du parrain de mafia « à l'italienne ». Honnête à sa manière, travailleur, posé, c'est un véritable homme d'affaires et un organisateur sans pareil. Doué de forts scrupules et d'une bonne éducation, il ne recourt à la violence que lorsqu'il est virtuellement impossible de faire autrement.

La Famille Berdonos

Basée à Barkinon, la Famille Berdonos est spécialisée dans le trafic de drogue et d'armes, un trafic dont le chiffre d'affaires a quasiment triplé depuis que la ville ibérique est une enclave dans les OPE. La plupart des drogues, légales et illégales, qui circulent sur Europa proviennent de leurs entrepôts. On raconte que les Berdonos, inconnus il y a une vingtaine d'années encore, ont atteint le statut de Maison Basse après avoir fait assassiner l'un des prétendants au titre de Harwys qui se dressait contre Map'ka. Hédonistes, égocentriques, les Berdonos sont sans scrupules, violents, sadiques et proprement dégoûtants. Que personne dans le Wyshill n'ait encore vraiment pu leur faire mordre la poussière étonne tout le monde.

Le Maître de Maison actuel se nomme Vasilio Berdonos et est un géant passablement irascible, bedonnant et porté sur les petits garçons, dont on retrouve généralement les cadavres en piteux état.

La Famille Thygger

Dans tout le Bretinia Rike, les malfrats le savent : il n'y a pas de meilleur matériel que du matériel Thygger. Dans les entrepôts de leur quartier général situé dans le quartier d'Old Haven, à Chelsith, un acheteur fortuné pourra trouver les meilleures armes et les équipements militaires les plus sophistiqués provenant des quatre coins du monde.

Le Maître de Maison actuel, Leroy Thygger III, est un wyrlard au service du Köng, comme son père, son grand-père et la plupart de ses aïeux avant lui. Le trafic d'armes n'étant pas à proprement parler une activité illégale dans le Rike, il n'est pas étonnant de voir qu'une véritable famille aristocratique s'est tournée vers ce marché pour le moins lucratif. Stylé et totalement dédaigneux, Leroy Thygger III est l'archétype de l'aristocrate puant, auquel il ne vaut mieux pas adresser directement la parole...

Les Corsaires

Les Corsaires, actuelle Maison Régnante, sont exactement ce que leur nom indique : des Corsaires. Actifs depuis près de deux siècles dans la région des Cove Islands, bien sûr en tant que pirates, ils firent partie du Wyshill depuis ses débuts. Leur position de Maison Basse fut toujours assurée par leur puissance financière, et parce qu'il valait mieux ne pas les pousser à attaquer certaines cargaisons... ils durent cependant attendre l'arrivée de Map'ka à leur tête pour parvenir à prendre le contrôle du Wyshill. Principalement, les Corsaires gèrent tous les bordels de Köng's Haven et du reste des Cove Islands, importent les drogues les plus exotiques qui soient et versent également dans le trafic d'armes et d'influence. Et bien sûr, parfois, la piraterie. Ils furent également la première Maison Basse à s'intéresser de près aux revenus sportifs, et notamment au syllips kranio.

Les Maisons Hautes

Gang des Trois

Le Gang des Trois est une ancienne et très secrète famille de Leukotekia, dont la spécialité a toujours été le cambriolage de haut vol. On dit qu'il n'y a pas un musée au monde qui peut protéger un objet du Gang des Trois, ce qui n'est pas très éloigné de la vérité.

L'actuel Maître de Maison s'appelle Leidan Enoca et passe la plupart du temps pour un simple dandy grisonnant. Ami des puissants et escroqueur de talent, il s'avère également charmant et plein d'humour. De fait, il ne s'agit pas d'une brute, ni vraiment d'un criminel, mais plutôt d'un amateur d'art éclairé aux doigts agiles.

La Famille Gothir

Actifs à Dansk, les Gothir sont une très vieille Maison Haute issue d'une famille de brutes épaisses. Leur principal secteur d'activité est la coercition. On les recrute généralement pour régler les affaires indignes des Maisons Basses.

Le Maître de Maison actuel est Russed Gothir, un Megatron dont la force est surnaturelle et qui réduit tous ses concurrents en bouillie. Littéralement.

L'Hydre

Basée à Athenai, l'Hydre est l'archétype de l'organisation mafieuse barbare, sans grande pitié et sans grande retenue, qui trempe dans tout ce qui rapporte avec comme unique objectif le pouvoir ultime, et qui n'a que peu d'estime pour ses « employés ». De fait, l'Hydre gouverne par la peur. L'Hydre est dirigée par six Megatrons aux Megas très distincts, qui forment ensemble le « Maître de Maison ».

Réseau Hermès

Dans tout l'Aftokratorias, les hétaires sont les confidentes de facto des puissants. En effet, si la théorie veut qu'elles ne partagent pas leur couche avec leurs commanditaires, il en va tout autrement en pratique, l'attrait du sexe fort pour le sexe faible étant ce qu'il est. Conséquence directe de cet état de fait, le plus grand réseau d'esclaves de plaisir de Gaïa, un réseau qui touche autant une fois le petit employé de banque qui se marie que tous les deux jours le sénateur ou l'amiral qui voit sa « régulière », a depuis des centaines d'années accès à une myriade de confidences sur l'oreiller. Cette manne aurait pu disparaître sans laisser de grandes traces.

Il n'en est rien. Depuis près de mille ans, le réseau Hermès, constitué de toutes les hétaires de l'Aftokratorias, accumule des informations, des plus insignifiantes aux plus confidentielles. Toutes les écoles formant des hétaires lui sont affiliées. Bien sûr, un tel réseau n'a pu rester secret si longtemps, au moins aux yeux des agences gouvernementales et du Stratos, ce qui explique pourquoi les agents et militaires de haut rang peuvent en théorie être destitués de leur rang, voire fusillés, s'ils ont le malheur de faire appel aux services des hétaires. Nombreux sont pourtant ceux qui prennent néanmoins le risque.

De nombreuses opérations du DEP, du Stratos ou même des Maisons du Crime ont d'ailleurs été tentées par le passé pour réduire le réseau à néant, ou du moins le convertir en un simple réseau de prestataires de plaisir de luxe. En vain - tant que les mâles seront ce qu'ils sont, les hétaires continueront de faire leur travail, sous un nom ou un autre ; en ce qui concerne le réseau Hermès, la rigidité du code inculqué aux hétaires les unit solidement et garantit, a priori, leur survie. Un corps d'élite de tueuses sans scrupules, interne à Hermès, est d'ailleurs chargé d'éliminer les hétaires présentant ne serait-ce que le début d'un signe de rébellion ou de non-respect du code.

D'une manière générale, quand il s'agit d'obtenir une information qu'on ne pourrait a priori pas obtenir par un moyen « traditionnel », il faut s'adresser aux hétaires, en sachant que le coût en sera très élevé.

Jiu zu meng

Jiu zu meng est le principal exportateur d'alcools du Zhongguo, un commerce respectable avec le Rike, les OPE et, dans une moindre mesure en raison de la prohibition, l'Aftokratorias. Hélas, le Jiu zu meng ne se contente pas de fabriquer et d'exporter des alcools zhongguos ou locaux – plus de quatre-vingts pourcents des revenus de la « firme » sont issus de la fabrication et du trafic de drogues dans tout Gaïa. Concrètement, Jiu zu meng est l'une des triades les plus importantes et les plus influentes du monde, et dispose d'agents ou de réseaux pratiquement partout. L'une de ses plus célèbres représentantes est Mama Chum à Athenai.

Substances

L'usage de droguesdrogue récréatives douces est toléré jusqu'à un certain point dans le territoire de l'Aftokratorias (y sont inclus les alcools jusqu'à 20% et les diverses plantes à fumer à effet psychotrope léger).

Les drogues plus dures (alcools dépassant les 20% , chandoo de Zhongguo, ou certaines drogues chimiques modernes comme le katharos) sont illégales à la consommation, la détention et la vente dans tout l'Aftokratorias.

Tabac

Le tabac sous toutes ses formes n'est pas à proprement parler considéré comme une drogue. Il est parfaitement légal sur toute la planète, et cause tous les ravages qu'on sait.

Vin

Produit par la fermentation de jus de raisin ou d'autres fruits, le vin est un produit légal dans tout l'Aftokratorias, et son effet est bien connu. Il faut noter toutefois qu'il est consommé « à l'ancienne », c'est-à-dire coupé au moins à moitié avec de l'eau, ce qui en fait la boisson alcoolisée la plus légère du marché.

Bière/Cidre

Sans commune comparaison avec la bière égyptienne antique, la bière ordinaire de l'Aftokratorias est une blonde ou une brune légère issue de la fermentation, en principe, du houblon ou de l'orge (le cidre provient lui généralement des pommes ou des poires). Sa fabrication artisanale est basée sur les méthodes traditionnelles du Nord d'Europa, mais de plus en plus de marques industrielles font leur apparition, ce qui entraîne à la fois une baisse des prix et de la qualité. De manière générale, c'est l'alcool le plus consommé dans le Bretinia Rike, où il s'agit de la boisson nationale. Dans l'Aftokratorias, cette boisson est encore parfaitement légale et ses ventes ont centuplé depuis le début de la Prohibition.

Hydromel

Si l'hydromel antique était issu de la fermentation légère d'un mélange d'eau et de vin – d'où son nom -, l'hydromel moderne n'a plus rien à voir. Provenant d'une recette réinventée dans les années 680 en Ibérie, l'hydromel est dorénavant le produit de la distillation d'eaux de vie de poire et de pommes, distillat auquel on ajoute pour l'adoucir du miel et un savant mélange d'herbes aromatiques. Totalement illégal en raison de son titre élevé, l'hydromel, souvent appelé le « Satyre Gluant » ou encore « l'Or du Pauvre » est produit clandestinement à Barkinon et importé dans tout l'Aftokratorias par plusieurs des Maisons du Crime. Sa consommation entraîne bien entendu l'ivresse, mais également, parfois, des rêves très

étranges. En surconsommation, l'hydromel agit cependant comme n'importe quel alcool.

Gnôle

La Gnôle, ou « Hydromel du pauvre », c'est le tout-venant produit sans grand respect des normes d'hygiène ou de sécurité par certaines Maisons du Crime. Souvent ignoble, mais bon marché, la Gnôle est un alcool fort parfaitement illégal qui peut vous rendre ivre, certes, mais surtout aveugle, ou pire, impuissant, sans même surconsommer. Il s'agit d'une des drogues combattues le plus ardemment par le DEP en raison des immenses dangers qu'elle fait courir aux populations déjà défavorisées.

Maminala

Produite en séchant certaines parties d'une plante verte récoltée sur tous les continents, la maminala se consomme fumée. Elle peut prendre, sous sa forme traditionnelle, l'aspect de sachets d'une fine poudre verte appelée « grass », qu'on mélange à du tabac dans une pipe. Il existe également sur le marché des plaques de « gosh », de fabrication plus industrielle, qu'on doit découper et rouler (ou effriter) à l'intérieur du fourneau d'une pipe. Ces dernières sont déjà coupées avec du tabac. La maminala, parfaitement légale, est un psychotrope relativement doux, qui en général rend son consommateur plutôt indolent et sympathique. Des pertes de mémoire à court terme sont à déplorer lors d'un usage fréquent. En raison de la forte taxation impériale qui grève la maminala, cette dernière est plutôt une drogue de riche.

Manitari

Les manitari sont des champignons hallucinogènes aux vertus médicinales avérées – en consommer vous fait voir des choses parfois vraiment pas nettes, mais soigne la plupart des névralgies, ainsi que les névroses et, paradoxalement, les psychopathologies les plus courantes. Une surdose entraîne néanmoins la mort par hémorragie cérébrale. Les manitari sont principalement importés des OPE et sont considérés légaux dans le cadre d'un traitement médical approuvé. Un marché noir relativement important existe, mais il est mollement combattu par le DEP.

Pagidos

Le Pagidos, communément appelé la « Défonce », est une poudre blanc-rosé, issue d'une plante asiatique aux vertus aphrodisiaques. Consommée avec modération, la Défonce améliore temporairement les capacités cognitives (durant 1 à 2h). Par modération, il faut entendre une dose par mois maximum, toute dose dépassant cette prescription n'augmentant pas les effets bénéfiques mais entraînant des problèmes lymphatiques sérieux, ainsi que de graves risques d'embolie cérébrale. Totalement illégale, la Défonce est néanmoins utilisée – avec modération – par certains philosophes, ainsi que par des unités d'élite du Stratos. Son utilisation est particulièrement combattue dans le domaine des sports de réflexion et durant les épreuves universitaires.

Straal-G

Le Straal-G, ou « Rayon Gamma », est une drogue synthétique assez récente distribuée sous la forme de pilules aux couleurs chatoyantes. Son principal effet est de fausser la perception émotionnelle du consommateur afin de tout rendre plus « facile » et agréable. Le principe actif fondamental du Straal-G, est issu d'un médicament utilisé en psychiatrie pour soigner les dépressions. Quelques Maisons du Crime en ont récupéré la formule et inondent depuis le marché avec plusieurs versions plus ou moins coupées avec des produits induisant une forte dépendance. La cible prioritaire des Maisons du Crime spécialisées dans le Straal-G étant les adolescents, le DEP lutte très activement contre cette drogue, dont la simple détention est passible d'une année de prison ferme.

Chandoo

Le chandoo est issu de la sève gluante d'une plante asiatique et consommé depuis la nuit des temps sur toute la planète – il s'agit de la plus vieille drogue commerciale distribuée à grande échelle. On le consomme traditionnellement sous la forme de vapeurs de liquide bouilli dans des pipes de verre généralement dotées de plusieurs embouchures - c'est une drogue à tendance communautaire. Bien que son effet soit simplement psychotrope, le chandoo est illégal dans l'Aftokratorias en raison de la très profonde dépendance et des graves dangers pour la santé du consommateur qu'il engendre. Le

chandoo est presque exclusivement distribué par les Triades du Zhongguo, et est fortement lié à l'accroissement récent de l'influence de ces dernières dans l'Aftokratorias, notamment à Athenai.

Katharos

Le Katharos, également appelé « Vieil Homme Blanc » et « Vieille Putain » à Chelsith et Leukotekia respectivement, est une drogue liquide consommée par injection en intraveineuse. Issue d'un anti-inflammatoire synthétique abandonné par la médecine avant-guerre, le Katharos a le pouvoir de rendre son consommateur totalement insensible à la douleur. Son effet secondaire principal est de provoquer un bien-être abyssal. Son deuxième effet secondaire principal est de provoquer la plus forte dépendance qui soit au monde – une injection suffit à rendre le sujet dépendant. En surdose, le Katharos détruit la conscience du sujet, qui reste en état de mort cérébrale. Son succès fut énorme durant les années d'avant-guerre, et il fut peu à peu abandonné au profit de drogues moins dangereuses durant les premières années d'après-guerre. Une Maison du Crime vient néanmoins de remettre sur le marché une version soi-disant améliorée, le Katharos-Beta, sensé limiter les risques de surdose. Il n'en est rien, et les ravages causés dans la population ouvrière et chez les jeunes défavorisés se font déjà sentir, au point que le DEP envisage de créer une section spécialement dédiée à la résurgence du « Vieil Homme Blanc ».

Kinator

Le Kinator, est une drogue de synthèse distribuée sous forme de pilules noires ou orange. Son principal effet est d'altérer les réflexes et la coordination du consommateur, parfois en bien et parfois en mal (l'effet semble aléatoire). Du point de vue du consommateur, le monde entier ralentit totalement (si ses réflexes et sa coordination sont augmentés) ou accélère brutalement (dans le cas inverse). Ses effets sont d'une durée très limitée (5 à 10 minutes) et ne représentent pas de réel danger pour la santé, quoique les risques d'accidents ne soient pas à négliger, c'est pourquoi le Kinator est légal tant qu'il est consommé sous la surveillance d'un spécialiste.

Phantasmia

Le Phantasmia, ou PHT-Alfa, est une nouvelle drogue de synthèse dérivée de l'ergot de seigle, vendue sous forme liquide. Il existe de nombreuses façons de l'ingérer, la plupart par voie orale. Aucun danger pour la santé connu à ce jour. Hallucinogène extrêmement puissant, il conquiert peu à peu les marchés et se vend notamment de plus en plus durant les concerts de rolo podi. Nombreux sont les artistes de ce mouvement musical sans précédent à préférer cette drogue à toutes les autres pour le côté puissamment onirique des « taxidi » (voyages) qu'elle procure.

Industrie

Armement

Manufacture Badas

Réputées pour leur facilité d'entretien, les armes de la Manufacture Badas sont généralement celles qui, dans leurs gammes respectives, chambrent le plus gros calibre. Cette fameuse réplique de l'acteur de bobines d'action, Jarl de Weyn, illustre très bien ce principe, et sert de publicité récurrente à la marque :

« Badas ? BADAM ! »

Implantée historiquement à Leukotekia, la firme possède également désormais quelques usines à Athenai, à Barkinon et, fait plutôt étonnant pour un fabricant d'armes impérial, à New Haven.

Daidalos

Firme d'armement basée à Athenai, Daidalos ne paie pas de mine, en dehors de sa taille. Il s'agit en effet de l'un des plus gros fournisseurs du Stratos. Elle dispose de nombreux bureaux dans l'Aftokratorias, d'une vaste base éolienne d'essais au nord du Sahara ainsi que de nombreux entrepôts et autres centres de test un peu partout entre Leukotekia et Athenai. Depuis plusieurs mois, Daidalos soutient logistiquement Stålman, un masque athénien qui utilise leur armure de combat dernier cri pour défendre la justice.

Kvazir Velos

Kvazir est une multinationale touchant à de nombreux secteurs. Son principal laboratoire et son siège sociaux se trouvent à Athenai, dans le quartier de Kentro. Quelle que soit l'industrie ciblée par Kvazir, c'est la finesse qui prime dans la réalisation. Les armes ne font pas exception à la règle. Très souvent d'un calibre inférieur à la moyenne, elles sont en revanche d'une très grande précision, et d'une qualité de finition remarquable. KV propose même, pour une somme modique, la personnalisation de chaque arme vendue.

Attention cependant - ce matériel est réservé aux personnes soigneuses. Si les armes de Kvazir ne sont pas

de mauvaise qualité, elles ne sont pas pour autant robustes. Si leur efficacité est indéniable dans un environnement urbain normal, leur entretien devient vite un cauchemar dans des environnements extrêmes (jungle, désert, arctique etc.), aussi sont-elles favorisées par les troupes et les mercenaires spécialisés dans le combat urbain et les engagements éclairs.

Pados

Pados et Frères est une très vieille manufacture d'armes d'Alexandria. Son matériel a la réputation de viser « un peu trop à gauche », mais comme la plupart de ses armes sont dotées d'une réserve de munitions plutôt étendue, de nombreux corps de mercenaires et de soldats confrontés à de longs engagements les apprécient néanmoins. Elles sont de plus robustes et assez aisées à entretenir – amateurs de haute technologie, passez votre chemin, les Pados sont plutôt du genre rustique. L'avantage en revanche, c'est que plongées dans la boue, soumises au froid de l'hiver, à l'humidité de la jungle et ou encore au sable du désert, leur fonctionnement est garanti. La firme Pados est si sûre de la qualité de la finition qu'elle va même jusqu'à fournir automatiquement une garantie à vie des pièces.

Savage

Savage & Savage est la principale manufacture d'armes du Rike. Plutôt chères, ses armes sont de bonne facture, disposent en général d'une portée supérieure et sont assez appréciées par les tireurs d'élite – tout du moins ceux qui peuvent se les procurer dans l'Aftokratorias, où leur importation est strictement contrôlée.

Taki

Taki est une toute jeune entreprise basée à Dansk. Si ses armes ne sont pas réputées pour leur fiabilité, on doit reconnaître qu'elles ont l'avantage d'être relativement compactes, assez bon marché et aisément disponibles. Elles n'ont cependant pas la faveur des unités militaires en raison de la faible quantité de munition généralement embarquées par chargeur.

Autokinite

Acheos

Fondée en 718 et basée à Dansk, Acheos est le plus gros constructeur de fortigos (camions), de foreios (bus) et autres motitas (véhicules utilitaires) ou de transports en commun de l'Empire. Les Acheos sont, en bon grec, des poubelles roulantes. On dit fréquemment qu'un conducteur d'Acheos dispose d'une espérance de vie à peine plus élevée que celle d'un hoplite en temps de guerre. En fait, l'hoplite s'en sort bien mieux.

Godapos

Godapos est le tout premier constructeur historique de l'Empire. Fondé en 705 par Horan Godapos, un fabricant de chars de transport visionnaire, l'entreprise athénienne fut la toute première à inventer le principe de la chaîne de montage. Destinée aux familles d'ouvriers, la Godapos Koros, qui fut jusqu'en 745 l'unique modèle du constructeur, est produite en masse et vendue à travers le monde – il s'agit de l'autokinite la plus courante. Poussive, elle est néanmoins très robuste. Un nouveau modèle sort tous les 8 ans, selon un cycle qui paraît presque immuable et fait toujours l'objet d'une parade à travers le Proastion Dromo, l'immense autoroute qui traverse Athenai du Nord-Ouest au Sud-est.

Nyte Raider

Principal constructeur autokinite bretinien, Nyte Raider (pilleur de la nuit en vieux norse) s'est spécialisé dans les kini (motos), qu'elles soient tout terrain, routières ou de course. Tout récemment, la firme de Chelsith a développé un nouveau genre de véhicule, le synoris – un trike de course tout juste homologué pour la route. Combinant la puissance d'une kini et la stabilité d'une grigora (ou presque), le premier modèle, dénommé étrangement KXX, dispose d'une roue arrière surdimensionnée, qui transmet les deux-tiers de la force propulsive, et de deux roues avant plus petites qui gèrent la direction non pas en tournant sur elles-mêmes mais en variant la vitesse de leur rotation. Encore peu maîtrisé des pilotes, le KXX et son concept étonnant ont néanmoins très vite attisé la passion,

et certains constructeurs, dont Siriti, lorgnent avec intérêt sur le marché.

Phantasma

Basé à Leukotekia, Phantasma est un peu le pendant sportif de Godapos. Dans la gamme de prix des autokinites grand public, les grigores et mikro grigores Phantasma alignent des performances tout à fait honnêtes qui permettent à monsieur tout le monde (mais peut-être pas à l'ouvrier moyen) de se la jouer un peu sport sans forcément vider son portefeuille. Jouant tout sur la puissance et le design, Phantasma rogne sur la qualité des composants et, bien sûr, la maniabilité. S'il n'est pas forcément dramatique pour un jeune cadre pas encore richissime d'avoir un tableau de bord en plastique plutôt qu'en boiserie, il est en revanche un peu plus triste que le même cadre finisse à la morgue parce que ses freins ou sa direction ont lâché...

Siriti

Premier fabricant de grigores de luxe du monde, Siriti conserve fièrement sa toute première usine dans les hauteurs de Dikaioma à Athenai. Une dizaine de grigores à peine sont assemblées chaque jour, à la main, par des artisans qui tous sont formés individuellement par Kyrillos Siriti, le fils aîné du fondateur de la marque, Leonidas Siriti, lequel tient encore pour sa part les rênes de l'écurie de course d'une main d'acier. Tous les modèles de Siriti portent le nom d'un Titan.

La Siriti modèle Ouranos de 738, avec triple cylindre en V et quadruple arbre à cames en tête, à carburateur, développe la modeste puissance de 380 chevaux ichor, pour un poids d'à peine un phare. A titre de comparaison, une Godapos Koros I, l'autokinite familiale de « monsieur tout le monde », développe 20 chevaux, pour un poids quasiment double. Inutile de préciser que les Siriti valent presque dix années de salaire d'un agent de la Froua, et que seuls les pilotes les plus chevronnés sont à même de réellement les piloter.

Wotan

Basé à Chelsith, la Wotan Ltd est une firme de construction autokinite d'origine militaire – les premiers chars d'assaut modernes sont originaires de ses usines. Depuis la fin de la guerre, Wotan a redirigé une partie de

ses fonds dans la production d'autokinites de course et de leurs jumelles routièrès, fournissant au Rike à la fois une petite base d'autokinites familiales et de grigores pas trop chères et de nombreuses coupes de prestige. Si les autokinites wotan sont réputées peu fiables et plutôt caractérierelles, elles n'en demeurent pas moins fantastiques à conduire, en raison notamment de leur légèreté, et dotées d'un design hors norme.

ZAP

Zephyr Autokinitos Peloponnesos, branche autokinite de ZIP, Zephyr Ideopares Peloponnesos, est un petit constructeur basé à Patra. Spécialisé dans les grigores grand public, ZAP est à l'origine de la fameuse Dory 2P T2i qui remporta à trois reprises consécutives avant-guerre la Journée Sparte, une course autokinite d'endurance où s'affrontent les meilleurs prototypes de l'Aftokratorias (et d'ailleurs).

Eolitique

Denler-Mancini

Issu de la fusion en 713 de Denler Éolonautique et de la firme Mancini, DM est le principal constructeur bretinien de staros de transport de fret et de passagers. Ses appareils sont généralement de bonne qualité, bien qu'on puisse noter un très gros manque de standardisation des pièces, qui entraîne un sérieux surcoût pour la maintenance. Néanmoins, la qualité générale du travail et le service après-vente d'exceptions de la firme en font une des préférées et des mieux cotées du domaine. Environ 60% du trafic éolien mondial civil dans cette catégorie utilise des appareils issus des usines de Chelsith.

Kholos Dynamikos

KD est une des toutes premières firmes éolonautique du monde. Fondée en 705 à Rhodes, mais désormais basée à Barkinon, elle détient encore en 750 la plupart des records de performance – altitude, vitesse, endurance etc. La première éole à avoir fait d'une traite le trajet Chelsith – New Haven en 721 était une KD-13 à hélices spécialement apprêtée pour l'éolonaute Alimea Arearth, une pionnière tant de la libération féminine que de l'éolonautique. De la même manière, le premier staro à avoir franchi le mur du

son (très récemment, au début de l'année 750) fut le KD Omega-1, une éole propulsée par un moteur fusée aux performantes ahurissantes.

Pourtant, malgré les exceptionnelles performances des prototypes de KD, la firme n'a jamais concouru pour obtenir l'un des juteux contrats du Stratos. Son fondateur, Xavier Kholos, est un homme d'affaires altruiste et profondément antimilitariste, pour qui les éoles devraient demeurer pures de toute violence. Très fréquemment, il se fait d'ailleurs l'avocat des diminutions de budget du PEA, l'aile éolienne du Stratos, ce qui lui vaut l'animosité des Sénateurs les plus agressifs.

En revanche, cette attitude donne à KD une réputation en marbron auprès des éolonautes de sport, pour lesquels une filiale basée à Athenai, KDA c'est-à-dire Kholos Dynamikos Akros, « extrême », développe des staro à hélices dont les performances sont égales, sinon meilleures, aux meilleures staros de combat de la grande guerre. Il paraît même que Xavier Kholos lui-même supervise la fabrication d'un jet d'acrobatie aérienne de nouvelle génération, mystérieusement appelé le Phantasme.

Kip

Filiale de Siriti, Kip, à l'origine Kipostrophos Eolonauticos, s'est spécialisée depuis sa fondation en 735 dans la production d'éoles pour hommes d'affaires. Ses appareils, toujours à la pointe de la technologie et du luxe, coûtent un bras et demi à l'achat et presque un pied par année à l'entretien, mais ils en valent la peine. Bien sûr, seule une petite fraction de cadres très supérieurs ou d'hommes d'affaires multi-millionnaires peuvent s'offrir un Kip, mais pratiquement tous le font, ne serait-ce que pour une question d'image.

Il est à noter que le DEP, tout comme Leeds Garden, disposent de quelques Kip d'ancienne génération utilisés par les agents spéciaux de pointe devant se rendre rapidement sur les lieux d'un crime.

Palodas

Quand on parle de kipters civils (hélicoptères), on dit généralement « un palodas ». Ceci résume assez simplement la prédominance écrasante du constructeur

barkinionien sur le marché mondial. Les palodas sont certes lents et durs à manier en comparaison avec un appareil à voile fixe, mais ils sont fiables, robustes, coûtent moins cher et peuvent en plus se poser presque partout.

Promethaios

La firme athénienne dont les usines occupent presque toute la partie Nord-est de Kyros Aiolovasi est désormais le principal fournisseur d'écoles militaires de l'Empire. Une série impressionnante de rachats éclairs a permis en effet à Promethaios, qui était déjà le principal contractant éolien du Stratos, d'écraser toute concurrence après la guerre. Depuis peu, Promethaios a suivi le pas de Kholos Dynamikos en entrant officiellement sur le marché des écoles destinées purement aux compétitions acrobatiques avec le ME-47E Kataigida (orage tempêteux), une version bon marché et plus rapide du ME-47C Floga militaire. Très court et très maniable, il souffre néanmoins d'une certaine faiblesse structurelle, la cellule n'ayant pas été adaptée pour encaisser l'augmentation nette de puissance.

Kinéma

Dans le monde d'après-guerre, le cinéma est devenu l'une des formes de divertissements les plus appréciées des masses populaires. Ouvert à tous, aisé à comprendre, le cinéma supplante pour l'instant le théâtre classique et menace de le faire disparaître. Grâce aux grands moyens de distribution, à la possibilité de jouer les bobines (films) l'un après l'autre pour un public de très grande taille, le cinéma engrange des bénéfices en drachmes supérieurs à toutes les autres formes de divertissement, ce qui explique les soudaines fortunes des principaux acteurs de cet art nouveau.

Les métiers

Astéri

L'astéri - l'étoile - autrement dit l'acteur, est le centre de l'action. Charismatique, généralement bien fait, doté d'une diction irréprochable et d'une grande mémoire, l'astéri à elle seule peut porter une bobine tout entière au firmament ou la couler dans les oubliettes de l'histoire.

Tout comme les genres de bobines varient, les techniques d'interprétation vont de la rigidité cadavérique à l'exubérance joviale, en passant par la larmoyante candeur. Certaines astéris, tels que l'acteur Silas Boranos, par exemple, cumulent et maîtrisent l'ensemble des techniques, ce qui leur permet d'obtenir des rôles dans tous les genres de bobines. D'autres, peut-être moins doués ou moins polyvalents, se spécialisent dans les bobines d'un genre unique - par choix, ou par choix du public. Citons notamment la très célèbre Elena Markis, que tout le public impérial connaît pour ses nombreuses bobines d'aventure (par exemple « Shira Wyatt et le Temple de Dagon », « Le retour de Shira Wyatt », « Shira Wyatt et le Sceptre Maudit ») - aucun kinéophile digne de ce nom ne verrait la belle Markis jouer dans un drame social.

Si les véritables astéris sont grassement payées pour leurs prestations kinématiques, les modes et les goûts du public changent très fréquemment et il n'est pas rare de croiser à la marina de vieilles gloires... de l'année dernière ! L'accession au statut d'astéri est relativement ardue, et la chute vers l'oubli souvent catastrophique, avec son cocktail de drogues et de perversions destinées à attirer la presse.

Plutosiens

Sans les plutosiens, c'est à dire les mécènes du cinéma, ce dernier n'aurait jamais dépassé le stade de la curiosité technique. Généralement richissimes, ces hommes ou ces sociétés fournissent la manne financière nécessaire à l'engagement et au tournage des bobines destinées au haut du panier - il s'agit d'une sorte de capital-risque, car sur dix bobines tournées, une, voire deux, accèdent au rang de « classique » et suscitent l'admiration des foules. Les rentrées de drachmes générées par une bobine à succès compensent cependant très largement l'investissement - il suffit de voir à quel point les salaires des astéris ont grimpé en à peine dix ans pour s'en convaincre.

Les plutosiens sont réunis en un syndicat appelé la Corne d'Abondance - il s'agit d'ailleurs plus d'une union informelle des plutosiens les plus riches et les plus influents, qui leur permet de ne pas (trop) se marcher sur les pieds. La concurrence en effet est assez rude et il vaut mieux étaler les sorties de bobines du même genre tout au

long de l'année, plutôt que de tenter de les faire s'affronter...

Aèdes

Si les premiers pas du cinéma ne requéraient pas de véritable scénario, tout se jouant sur la prouesse, sur la surprise de voir ces « images qui bougent », il ne fallut que peu de temps pour que le public se lasse de la simple technologie. De nombreux jeunes écrivains, spécialisés auparavant dans le très classique théâtre, rejoignirent alors les rangs des métiers du cinéma. Depuis, les bobines ont un scénario, plus ou moins bon selon le talent (et la paie) du ou des scénaristes impliqués.

Réunit en un puissant syndicat appelé Stylo (la plume), les Aèdes du cinéma sont, derrière les astéris, les personnages les plus influents du domaine. Bien sûr, sans les ploutosiens, il n'y aurait pas de bobine. Mais sans les Aèdes, les bobines ne se vendraient pas mieux que les places de théâtre, et il n'y aurait par conséquent plus non plus de bobines. Il n'est pas rare que le Stylo décide de mettre les Aèdes d'une ploutoserie particulière en grève pour protester contre le niveau des salaires ou les conditions de l'emploi, voire contre l'engagement d'une astéri en particulier.

Magosiens

A peine le public s'était-il lassé de la technologie permettant aux images de bouger d'elles-mêmes qu'un nouveau métier fit son apparition sur les plateaux de tournage : le magos. Mi-alchimiste, mi-illusionniste, le magos a un rôle tout particulier : rendre le spectacle plus crédible, mais moins dangereux.

Si les premières astéris utilisaient de véritables armes à feu et faisaient tout pour viser à côté, les accidents plus ou moins mortels n'étaient pas rares. Depuis que les magos existent, des munitions spéciales, qui produisent le même effet mais sans propulser de balle, ont été mises au point. Il ne s'agit que d'un exemple parmi tant d'autres : les cascades des courses-poursuites sont désormais minutées et réalisées par des professionnels dans des environnements sécurisés, plutôt qu'au beau milieu d'Athenai par des astéri sachant à peine conduire ; les explosions si grandioses qui parsèment les bobines d'action sont celles de maquettes, et pas de véritables

ouranoxytistes... bref, en un mot comme en sang, le magos sauve à la fois la vie des intermittents du cinéma et des humbles quidams de l'Empire.

Inutile de préciser que le magos est généralement hirsute, mal payé et très irascible.

Callopiens

Les callopiens sont les musiciens et compositeurs spécialisés dans un nouveau genre de musique, né de l'avènement du cinéma : la musique de grands ensembles. Ces derniers regroupent des instruments classiques tout comme de nouveaux instruments tels que les cuivres et les instruments à corde ou à bois du Nord d'Europa, et poussent les callopiens à innover constamment, en recherchant par la mathématique des harmoniques complexes, propres à soutenir les images défilantes des écrans de cinéma.

Encore peu appréciée du grand public, cette forme de musique très particulière et très sonore (certains grands ensembles réunissent jusqu'à une centaine de callopiens) ravit cependant déjà de nombreux membres influents de la haute société, plus raffinés, et le Dimarchos actuel a déjà promis qu'Athenai disposerait bientôt d'une salle de concerts digne de ce nom.

Les Ploutoseries

Si quelques ploutosiens indépendants (comme Semaphoros Paichnivouno) surent tirer leur épingle du jeu dès le début du cinéma et conserver seuls cette dernière dans ledit jeu, la plupart des ploutosiens se sont associés en ploutoseries, des sortes de consortiums financiers dont l'unique objectif est d'accumuler plus d'argent. En faisant des bobines de cinéma, bien sûr.

Doros Mayfair

Issue en 733 de la réunion de Doros et frères et de Mayfair Ltd, la célèbre ploutoserie du richissime Aède Jürgen Doumeos, Doros Mayfair a implanté ses studios de production athéniens au Sud de Zografos, à la frontière avec Alimos. Spécialisée dans les bobines d'action, d'aventure et de comédie, Doros Mayfair a pendant longtemps été la ploutoserie la plus en vue, notamment grâce aux succès retentissants des bobines de l'astéri Elena Markis. Les comédies jouées par Senles Niellie y sont

également pour quelque chose, même si l'astéri, hilarant à l'écran, est un véritable casse-pieds monomaniacque tant en tournage qu'hors des plateaux. Il ne se passe pas une semaine sans qu'un article ravageur du Globe Impérial ne rapporte l'une de ses frasques - dépravations, insultes, vandalisme et même coups et blessures envers le petit personnel. Dirigée par M. Doumeos, Doros Mayfair est constamment sur la brèche des nouvelles technologies et est la seule ploutoserie à bien rémunérer ses magos. Elle est de plus ouvertement en guerre contre la World Major Inc.

World Major Inc.

La Major, comme on l'appelle communément, est l'une des rares ploutoseries bretoniennes. Fondée par le Köng lui-même, et destinée en partie à la propagande royale, la Major possède néanmoins de nombreux astéris de talent, dont le très célèbre Silas Boranos, et une liberté de ton très étonnante pour le Rike. Le fait que ses productions soient principalement destinées au marché mondial explique peut-être pourquoi.

Là où Doros Mayfair privilégie le grand spectacle et « les trucs qui font boum » (pour reprendre les termes de son patron), la Major vise un public plus large (et moins jeune) avec des productions plus intimistes, plus complexes aussi, et peut-être un peu plus ennuyeuses (certains kinéphiles, dont Etoire Kapiliaris, le célèbre critique du Globe Impérial, diraient plutôt « chiantes »). Et la recette fonctionne - en 749, World Major Inc. a engrangé, sans compter les produits dérivés, près de 600 millions de drachmes avec une dizaine de bobines, contre 500 millions pour Doros Mayfair. Un bon tiers des recettes provenait de ses excellents documentaires animaliers, un art relativement neuf et encore assez périlleux pour ses protagonistes. Si le Köng est officiellement le principal ploutosien de la World Major Inc., les affaires courantes sont bien sûr gérées par un ploutosien plus discret, ser Nyte Varodomal, l'ennemi juré de Jürgen Doumeos.

Choriliou

Festival de « talents » se déroulant trois fois par an à Barkinon, Choriliou est une forme un peu particulière de ploutoserie. Relativement informelle, elle est dirigée par un cercle très restreint de bienfaiteurs anonymes,

supposément célèbres dans le milieu. On soupçonne même certaines astéris d'en faire partie.

Là où les autres ploutoseries ont un objectif financier, Choriliou a pour but de dénicher les nouveaux talents et de les récompenser par des prix en drachmes leur permettant de continuer à tourner. Les bobines qui y sont présentées, dénuées de moyens et tournées avec des acteurs généralement méconnus, démontrent toutes un certain génie du bricolage, et un talent pour l'innovation. On peut considérer Choriliou comme une sorte de « laboratoire permanent » du cinéma, dont les dessous (tant du point de vue du jury que de celui des ploutosiens) sont plutôt opaques, mais qui sert un dessein réel : l'amélioration globale des techniques de tournage. L'à côté agréable du festival, c'est qu'il permet à de nombreux Aèdes d'exprimer et de raconter des histoires qui n'auraient aucune chance d'aboutir au sommet de la pile de manuscrits que traite chaque jour le ploutosien moyen.

Gallopodos

Monopolistique entité titanesque des OPE, Gallopodos n'est pas une ploutoserie au sens propre. Il s'agit plutôt d'une sorte de super syndicat de tous les acteurs du spectacle opéien, dans lequel le cinéma pèse désormais un peu plus de la moitié du budget. Dirigé par un directoire de pontes du domaine dont la place est octroyée à vie, Gallopodos est réputé pour être plutôt castrateur. Le cinéma opéien en souffre donc énormément, et a très peu évolué depuis le début des années 20. Rigide, stricte, sans humour, il n'intéresse hors des OPE qu'un cercle très restreint d'environ six passionnés. Dans les OPE en revanche, il suscite sinon la passion, du moins un intérêt constant de la population. Il faut dire qu'il n'y souffre aucune concurrence, les bobines impériales ou bretoniennes y étant prohibées...

La déchéance

Lorsqu'on parle d'astéri, on parle très souvent grosses sommes en drachmes et pression insoutenable, vautre au bord de la piscine, un cocktail à la main. En règle général, la vie d'une astéri est faite, entre et durant les tournages, d'abus et d'excès. En partie, il s'agit d'un moyen conscient et rationnel (et maîtrisé) d'accroître sa renommée, ou de lui donner un petit coup de pouce lorsqu'elle vacille. Après

tout, lorsqu'on est un acteur, il n'est pas spécialement ardu de simuler l'ivresse et de chanter « Happy Byrthday, Mr Köng » en rotant face aux caméras de télévision, ni d'exhiber ses fesses dodues devant les photographes du Globe Impérial. Être un acteur, c'est savoir incarner quelqu'un d'autre, donc ne pas forcément avoir peur de l'hubris.

Nombreux sont bien sûr les criminels qui en font leur beurre, et notamment parce que, richesse oblige, les quantités de drogue et d'alcool prohibés qui circulent durant les soirées, l'équivalent kinémâtique des banquets traditionnels, sont tout bonnement effarantes. Cependant, il arrive que la machine se grippe, ou s'emballe, et l'excès maîtrisé devient débandade, et pas toujours au sens propre. Nombreuses sont les astéri qui sont déjà mortes très jeunes à la suite de la rencontre avec un arbre mal placé, ou une seringue mal chargée.

Sports

Le syllips-kranio

Sport violent, souvent décrié, le syllips (ou carrément le syl, comme l'appellent ses fans) se joue à trois équipes de douze. L'objectif principal du jeu est de capturer le kranio, aussi appelé dans certaines lagues « sfaira » (sphère, le kranio étant une sphère de la taille d'une tête humaine, munie de poignées), et de la ramener dans son camp. Le terrain de jeu, circulaire et d'un diamètre de 70 pas, est divisé en trois zones de taille identique, lesquelles ont toutes une section creusée au centre, appelée le trou, dans lequel le kranio doit reposer au moins 15 secondes pour marquer un point.

Le jeu, très complet, fait appel à la fois à l'esprit d'équipe, à la tactique, à la diplomatie et à la stratégie, sans négliger les aptitudes athlétiques, voire guerrières, des joueurs. L'équipement standard d'un joueur, et même son style d'entraînement ou de vie, varient en fonction de sa position dans l'équipe.

Les postes

Harasseur

Les harasseurs disposent d'une lance électrique, qui permet d'agacer l'adversaire, voire d'immobiliser un de ses membres (les coups portés ailleurs que sur les jambes ou les bras, par exemple à la poitrine, causent une pénalité, voire une exclusion du jeu, selon la gravité). Polyvalents, les harasseurs pourchassent le porteur du kranio ainsi que ceux qui couvrent sa fuite. Ils doivent se mesurer aux harasseurs adverses, mais aussi aux piliers, qui peuvent les désarmer et engager une lutte dans laquelle les harasseurs sont fortement désavantagés, puisque leur entraînement se concentre sur la vitesse et le maniement de la lance électrique. Un harasseur prend rarement possession du kranio lui-même, encombré qu'il est par sa lance, mais également par la nécessité de couvrir le porteur plus efficacement. Parmi les harasseurs célèbres, citons Rickston Greyn, originaire du Rike, qui immobilisa à lui seul toute l'équipe des Pégases grâce à sa technique de tournolements de lance, digne d'un véritable guerrier zhongguo. Il aurait d'ailleurs bénéficié d'un entraînement peu orthodoxe...

Pilier

Les piliers combattent à mains nues comme des lutteurs. Leur objectif est d'immobiliser les adversaires en les plaquant au sol, selon les règles standards de la lutte grecque. Un pilier est en général une montagne de muscles étonnamment agile. Ils se cantonnent dans l'immobilisation d'un adversaire isolé, et sont très bons pour stopper le porteur du kranio, ou le porter eux-mêmes. Souvent, les piliers sont envoyés en première ligne, contrant l'offensive adverse alors que les harasseurs harcèlent juste derrière eux et couvrent notamment le porteur du kranio lorsque ce dernier repose dans le trou. Faidos Prolene, dit simplement « Vouno » (la Montagne), fait partie des Gorgones de Feu. Icône des fans et pour certains emblème même de l'équipe mythique, Faidos n'a encore jamais été vaincu en combat singulier. Son entrée sur le stade est le moment le plus bruyant et le plus chaotique parmi la foule.

Faucon

Les faucons n'ont qu'une protection légère mais le droit de porter des crampons à leurs chaussures. Mobiles, ils sont les porteurs les plus fréquents du kranio. Les faucons font rarement de longues carrières. Les accidents, fractures voire décès sont bien plus fréquents dans cette fonction. Mais les contreparties et les possibilités rapides de gloire et de richesse continuent d'attirer des athlètes. Rihargios Perasma est une légende parmi les faucons. Ce nom est synonyme de gloire pour certains, d'opprobre pour d'autres. En effet, Perasma brilla parmi les Phoenix d'Athenai il y a une décennie, avant de se retirer au sommet de sa gloire. On murmure qu'il aurait été forcé à la retraite après avoir provoqué la mort d'un adversaire lors de son dernier match. Les fans trouvent cela ridicule, sachant que personne n'est mort lors de ce fameux dernier match. Pourtant, tout le monde s'accorde sur le fait que Perasma avait des tendances violentes et se délectait de la défaite (ou de la souffrance) d'un adversaire. D'aucuns pensent qu'il sévit toujours à sa façon, semant la terreur dans les caniveaux...

Spartiate

Enfin, chaque équipe possède un capitaine diplomate, qui doit à la fois gérer le mouvement tactique de son équipe en phase d'attaque ou de défense, mais être capable de forger des alliances dans le cours des parties, voire même, et très souvent, hors de celles-ci, ce qui rend le syllips particulièrement stratégique. Ce capitaine est nommé « spartiate », et pour cause : tout capitaine diplomate vient nécessairement de Sparte, formé dans une enclave particulière qui préserve l'héritage guerrier ancestral en l'intégrant dans ce nouveau sport. Bien entendu, le crime organisé a vu l'avantage d'avoir une mainmise sur la formation de Spartiates, d'autant qu'ils assument pratiquement la fonction de gestionnaires de l'équipe, opérant des alliances entre les matchs à l'aide d'un réseau étendu. Deux Spartiates de deux équipes différentes peuvent tout à fait être frères de sang, et ainsi le jeu des alliances vire parfois au règlement de comptes familial, ce qui inspire énormément les scénaristes de cinéma tout en permettant aux journaux à scandale d'accroître leur tirage.

Les Spartiates qui partent à la retraite finissent tous immanquablement en résidence surveillée, afin de ne pas

pouvoir divulguer les lourds secrets amassés au fil des années. Il n'est donc pas rare de voir des Spartiates préférer se battre jusqu'au dernier souffle, et mourir septuagénaires d'un arrêt cardiaque... durant une partie ! Le plus célèbre spartiate demeure sans conteste Omeron Xanthos, des Phoenix d'Athenai. Ce vieux roublard paraplégique richissime fricote avec les familles les plus influentes de Sparte, et fait la pluie et le beau temps parmi les sélectionneurs de talents spartiates. On le dit affilié à l'Hydre, mais les différents scandales auxquels il a été associé n'ont jamais permis de l'incarcérer (hormis un bref épisode de malversations à ses débuts). Le fait est que le public semble avoir pris en affection son « papy scandale ».

Le Crime

Plus les années passent, plus la quantité d'argent en jeu augmente, en raison notamment de l'accroissement des revenus liés à la publicité et aux retransmissions de la toute jeune télévision, sans oublier bien sûr les paris clandestins. Certaines Maisons du crime, comme les Pirates Égéens et les Corsaires, ont reconnu le potentiel financier que peut dégager le syllips professionnel et commencent à y investir massivement, avec plus ou moins d'élégance. Ainsi, il n'est pas rare qu'un joueur peu discipliné ou inefficace, et tout spécialement les Spartiates, se voit offrir de toutes nouvelles chaussures en marbron et un cours accéléré de plongée dans la mer, munis de ses nouveaux accessoires, tandis qu'un communiqué officiel signale son départ anticipé à la retraite par le truchement d'un banal accident de la route.

Les règles en bref

Le syl est issu historiquement d'un jeu inventé par des hoplites antiques en période de guerre. Ces derniers se disputaient le crâne d'un adversaire sans vraiment avoir instauré de règles cohérentes. Le jeu tomba dans l'oubli pendant plusieurs siècles puis, vers 690, une équipe d'hoplites de l'Académie d'Athenai travaillèrent sur un cadre de règles plus rigide avant de proposer la création d'une ligue amicale regroupant les autres académies. L'engouement fut immédiat, mais le sport resta confiné aux Académies jusqu'en 715, date à laquelle des ligues civiles amateurs, puis professionnelles, se formèrent. Très

vite, elles intégrèrent la Ligue Impériale, qui se professionnalisa et se démocratisa.

Depuis plus de cinquante ans, et après de nombreux remaniements de règles et d'organisations, le syllips est joué sur la planète entière, dans des ligues amateurs et professionnelles. Les deux plus importantes sont la Ligue Impériale, à laquelle participent également les équipes du Bretinia Rike en plus de leur championnat interne, et la Ligue Euphorienne, à laquelle ne participent que les athlètes des OPE. Des compétitions internationales brassant énormément de fonds ont lieu périodiquement, et le marché des joueurs, et notamment des Spartiates, est en plein essor. Certains joueurs célèbres gagnent déjà plus par mois que ce qu'un cadre moyen engrange par année.

Quelques équipes

A Athenai, deux équipes majeures s'affrontent depuis les tous débuts –les Phoenix d'Athenai et les Gorgones de Feu, mais de nombreuses autres équipes existent de par le monde.

Les Phoenix d'Athenai

Les Phoenix sont une équipe de syllips professionnelle, dont la livrée des armures est rouge et or. Fondés en 717 par Stylos Garanoi, un grand financier, l'équipe évolue dans le Stadion Héraklès d'Acharnes, un mastodonte de marbron rouge et de poutrelles d'acier peint en couleur or, construit par l'architecte Dimitrios en 718. Les Phoenix possèdent le record de victoires en Ligue Impériale et sont fréquemment présents dans les rencontres internationales. Dotés d'un solide centre de formation ultramoderne, les Phoenix disposent en général de l'équipement le plus récent et des joueurs les plus chers de toute la Ligue – et ils ont l'arrogance qui va avec.

Les Gorgones de Feu

Les Gorgones à la livrée d'argent et de feu sont l'équipe officielle de l'Académie d'Athenai, dont le nom provient de la compagnie d'hoplites qui, en premier, réinventa le syllips. Les Gorgones utilisent le très ancien (certains diraient branlant) Stadion Akhilleus, un vénérable colisée antique reconverti qui se trouve en plein dans la zone industrielle de Dikaioma. Moins dotés financièrement que les Phoenix, les Gorgones sont cependant plus appréciées

par le public, qui n'a jamais déserté leur stade depuis les débuts de la Ligue Impériale. Probablement cela vient-il de leur attitude résolument patriote, voire populiste – leurs résultats, en effet, sont assez fluctuants.

Köng's Dragons

Les Köng's Dragons (dragons du roi) sont la première équipe du Bretinia Rike. Dotés d'une livrée bleue et noire, ils sont fréquemment à la tête du championnat bretonien, tout en étant régulièrement présents dans les rencontres internationales. Il n'est pas rare de voir les Dragons damer le pion des Phoenix, souvent par le biais d'alliances contre nature. Leur stade, le Layr, est situé en plein milieu du Finnigan District, un quartier populaire du Nord-est de Chelsith. Officiellement équipe royale, les Dragons sont depuis quelques années majoritairement financés par des financiers privés, dont l'incontournable Ser Owain Glyndwer, l'un des plus proches conseillers du Köng.

Menhirs de Glace

Les Menhirs de Glace sont la principale équipe de Leukotekia. Gérés par une fondation publique appartenant à la ville et à ses citoyens, les Menhirs, à la livrée bleu et blanc, sont régulièrement placés dans le milieu du classement. Dotés de moyens limités et d'un stade vieillissant, ils sont cependant bien appréciés par la population et réputés pour leur intégrité. Les Menhirs n'ont jamais pu participer à une rencontre internationale. Depuis début 750 cependant, un nouveau Spartiate, Osmar Baldos, semble faire des merveilles, au point que les résultats de l'équipe deviennent intéressants. Le Spartiate des Phoenix d'Athenai a même laissé glisser sur Radio Athenai que les Menhirs « devenaient des concurrents sérieux ».

Les Tigres de Barkinon

Réputés pour leur pugnacité, les Tigres sont probablement l'équipe la plus endurante et la plus brutale de toute la Ligue Impériale. Sous leur livrée orange et noire, les Tigres laissent se développer leurs gros bras, et ne font sur le terrain pas vraiment dans la dentelle, et il n'est pas rare que des joueurs adverses y perdent la vie. Coutumiers des amendes et des lourdes sanctions, les piliers des Tigres semblent tous avoir été recrutés dans les bas-fonds et les gangs. Soutenus par un consortium de

marchands barkinoniens, ils participent néanmoins à toutes les rencontres internationales et ont même déjà remporté la Ligue Impériale à plusieurs reprises.

Courses autokinites

Sport favori des bretiniens, mais également de plus en plus populaire dans l'Empire et même dans les OPE, la course autokinite est également en pleine expansion financière. La plupart des constructeurs sont actifs dans le domaine sportif depuis les premières compétitions et les premières coupes, et tous reconnaissent l'intérêt indéniable en matière de prestige. En dehors des ligues amateurs aux règles parfois étranges, on recense déjà un certain nombre de ligues annuelles et de compétitions ponctuelles.

Coupe Gaïa

Réservée aux plus puissants et aux plus modernes des prototypes des constructeurs, la coupe Gaïa se court en une année sur dix circuits complexes répartis sur tout Gaïa. Il s'agit à chaque fois d'une épreuve d'endurance et de technique pure, qui fait la part belle au mental des pilotes et à la pointe technologique des véhicules. Les circuits sont extrêmement variés et requièrent des réglages minutieux, ainsi que des normes de sécurité draconiennes. Sans conteste, il s'agit en matière de finances de la coupe reine toutes les compétitions autokinites. Parmi les circuits connus, on peut mentionner The Ring, à Chelsith, un circuit artificiel très tortueux situé en banlieue, les Rues d'Athenai, un circuit urbain faisant la part belle aux longues lignes droites, et Miami, un circuit mixte, avec sa célèbre ligne droite de la plage, qui longe l'océan sur près de trois milles avant de braquer en épingle à cheveux sur la gauche – de nombreux pilotes y ont perdu la vie.

Coupe Euphoria

Là où la Coupe Gaïa joue sur la finesse, la Coupe Euphoria joue sur la brutalité. Véritable course de char, chaque épreuve se dispute sur des circuits rappelant les stades antiques – un parcours rectangulaire faisant la part belle aux accélérations et aux freinages millimétrés. Les grigores (autokinites de course) de la Coupe Euphoria, qui sont généralement les prototypes des futures routières, se doivent de posséder une très puissante accélération, la ligne droite ne dépassant pas les deux cents pas, être très

rigides, et surtout très solides, car ici, aucun pilote n'est pénalisé lors d'un accrochage – la seule pénalité, c'est d'avoir un véhicule trop endommagé pour continuer la course... Courue dans le monde entier, la Coupe Euphoria rassemble un public – et des pilotes - plus jeunes, et est également plus aisément accessible. Il n'est pas rare qu'elle serve de tremplin pour des compétitions plus prestigieuses.

Journée Sparte

La Journée Sparte, qui se déroule sur le très long circuit de la ville éponyme, est une course d'endurance se déroulant chaque année du 15 au 17 Boédromion. Elle dure 48h non-stop et permet aux constructeurs de démontrer la solidité de leurs autokinites. Les pilotes qui y participent concourent en équipe d'au moins deux et au maximum trois concurrents, avec une seule voiture. Aucune assistance technique n'est autorisée, pas même pour remplacer un essuie-glace. Il n'est possible que de changer les pneumatiques et de refaire le plein. Toute communication, radio ou autre, est interdite entre le pilote et son écurie.

Seuls les pilotes les plus chevronnés, généralement issus de la Coupe Gaïa, ont le courage de participer à cette épreuve, et il n'est qu'hélas trop fréquent que des accidents mortels aient lieu, la faute en partie au revêtement de mauvaise qualité du circuit, mais surtout à la fatigue. Pourtant, les sommes mises en jeu dans les paris (officiels ceux-ci) et la gloire qu'une victoire octroie poussent les constructeurs et les pilotes à s'acharner année après année.

Coupe Péloponnèse

La Coupe Péloponnèse, très récente, est probablement la compétition autokinite la moins rationnelle qui soit – mais également la plus ouverte. Ici, point besoin d'être un maître de la courbe ou un pilote d'une grande endurance mentale – c'est l'autokinite qui prime, et pour cause : elle doit être solide, ce sera sa principale qualité. La Coupe Péloponnèse se court dans plusieurs dômes de par le monde, attire à chaque fois une foule incroyable, et obéit à un principe très simple : placez dix, vingt ou trente concurrents (selon les catégories) dans une arène circulaire dotée d'un trou central suffisamment grand et profond. Le dernier concurrent dont la voiture peut encore

rouler et qui n'a pas été projeté dans le trou est déclaré victorieux.

Spectacle affligeant pour la plupart des philosophes, la coupe Péloponnèse ravit petits et grands ; ouvriers et paysans côtoient allègrement cadres et banquiers, le tout dans une ambiance festive où la bière coule autant à flot que les glaces à l'eau.

Hyghlands Pothole

Littéralement « Nid de poule des Highlands », le Pothole est une sorte de rallye campagnard, exclusivement réservé aux amateurs éclairés (certains diraient aux gens dérangés). Se déroulant sur cinq jours, il regroupe des épreuves de course sur route, sur terre, sur gazon, en forêt et parfois même dans les marais. Les voitures qui y participent ne doivent obéir qu'à deux règles : être endurantes, et être disponibles dans le commerce – inutile donc d'y inscrire le tout dernier prototype d'un constructeur. Initialement couru dans le Nord montagneux de l'île de Bretinia, le Pothole comporte désormais plusieurs épreuves, dont notamment une épreuve impériale se déroulant dans les montagnes chypriotes et une (désormais opéienne) prenant place dans les Pyrénées. De nombreux pilotes de Péloponnèse ont fait leurs gammes dans le Pothole, et il arrive fréquemment que des passants innocents – et des poules – ne survivent pas au passage des bolides.

Tout récemment, certains constructeurs ont émis l'idée de professionnaliser le Pothole, mais les détenteurs des droits de la désormais plutôt prestigieuse compétition refusent catégoriquement de céder un pouce de terrain dans ce sens. Il n'est pas impossible que certains constructeurs s'allient pour créer une ligue professionnelle parallèle, mais une telle alliance serait une véritable première dans un univers hautement concurrentiel.

Courses éolitiques

Depuis les tous premiers tours de pales du vol mécanique, les pionniers des airs ont disputé des épreuves plus ou moins prestigieuses, pour la gloire de franchir une distance plus grande, d'atteindre une plus haute altitude, ou tout simplement de démontrer leurs capacités acrobatiques. Réservées à des riches aventuriers généralement très aristocratiques ou à des financiers n'ayant pas froid aux

yeux, ces épreuves éclectiques et élitistes furent à l'origine de nombreuses avancées technologiques dont l'usage fut au final, malheureusement, plutôt militaire. Depuis la fin de la guerre, le vol éolien s'est démocratisé, et de nombreux anciens pilotes de chasse ont ressenti le besoin de continuer l'affrontement, mais de manière pacifique. C'est ainsi que sont nées les courses éoliennes modernes, dont nous dresserons brièvement le portrait de quelques-unes.

Marathon d'Athenai

Véritable course d'endurance, le Marathon d'Athenai engage du 22 au 23 Mounikion jusqu'à vingt pilotes durant 24h. Les pilotes, dont l'ordre de départ est déterminé la veille par le résultat d'un contre la montre autour d'Athenai, décollent simultanément de l'éolodrome militaire Kyros Aiolovasi, se rejoignent en formation au-dessus de Dikaioma pour s'aligner vers la ligne de départ (démarquée par deux ballons), puis effectuent autant de tours que possible d'un circuit, à une altitude spécifique, qui leur fait faire le tour d'Athenai. Tout comme pour la Journée Sparte, dont l'épreuve s'inspire fortement, les pilotes peuvent concourir à plusieurs (deux au maximum) avec le même avion, ne peuvent recevoir d'assistance hormis le remplissage du réservoir, et n'ont droit qu'à un nombre limité d'atterrissages. Très serrée et réservée aux pilotes chevronnés, qui sont souvent des pilotes militaires, vétérans ou actifs, l'épreuve connaît chaque année son lot de morts tragiques, la plupart du temps de badauds innocents se trouvant au sol lorsqu'un pilote en difficulté s'écrase.

New Haven Acrobatics

Le très célèbre NHA est peut-être l'épreuve de voltige aérienne la plus prisée et la plus folle du monde. Initialement limitée à un passage à New Haven, durant l'hiver, elle prend désormais également place à Athenai durant l'été (la date des deux éditions varie chaque année, mais la saison est conservée). A New Haven, l'épreuve de voltige pousse dix voltigeurs parmi les plus compétents du monde à zigzaguer entre les tours vertigineuses de la ville, en passant sous les ponts qui relient les ouranoxystis et en rasant parfois le sol. A Athenai, le circuit est limité au quartier des affaires de Neodos, mais le concept est

identique. Dans les deux cas, les concurrents sont jugés en partie en fonction de leur position finale dans la course (dont le nombre de tours est variable), mais également selon l'accomplissement de figures acrobatiques imposées.

Les accidents mortels, une fois encore, sont légion, et certains ouranoxystis portent des profondes cicatrices. Pourtant, la manne financière apportée par les sponsors de cette épreuve de haut rang suffit, pour l'heure, à calmer les ardeurs des politiciens qui désireraient la faire interdire. Ici aussi, seuls les pilotes les plus chevronnés peuvent se permettre de participer, tant le niveau de difficulté est élevé.

Championnat de Barkinon

Là où la plupart des autres épreuves favorisent l'affrontement pacifique, le Championnat de Barkinon est à part. Dans ce dernier, cinquante pilotes s'affrontent dans des duels à mort à cinquante milles au large de Barkinon. Oui, vous avez bien lu : à mort. Qu'est-ce qui peut bien motiver les « sportifs » à s'affronter ainsi ? Les prix à la clé pour les vainqueurs et les survivants (après tout, les parachutes, ça existe).

Les combats éoliens sont filmés par une société spécialisée de Barkinon depuis l'intérieur des cockpits et par des écoles de surveillance et suscitent la passion des foules. Les produits dérivés sont nombreux, les droits de retransmission absolument prohibitifs et les sponsors sont tous fabricants de véhicules militaires. Aucune législation n'a encore pu interdire (ou taxer) l'événement, car les combats se déroulent au-dessus des eaux disputées par les OPE et l'Empire.

Organismes divers

Ankh-Rose

L'Ankh-Rose est une organisation peu connue, réservée aux gentilshommes de l'aristocratie bretonique et à de rares élus. Vieille de près de deux siècles, elle est initialement une société secrète dont l'objectif était de préserver les savoirs alchimiques, tout en élargissant le spectre de la connaissance humaine.

Grande mécène de nombreuses universités, pas toutes bretoniques, l'Ankh-Rose dispose d'un très grand réseau d'informateurs et de sympathisants un peu partout dans le monde, dans les gouvernements et les agences officielles notamment. Ce que les membres des échelons inférieurs ignorent, c'est que l'Ankh-Rose possède l'une des bibliothèques les plus fournies de Gaïa, et que cette bibliothèque recense la plus grande collection d'ouvrages traitant des vertus et maux de l'ichor, issus des recherches effectuées, notamment, par les grands alchimistes des débuts du Royaume.

Basée à Chelsith, l'Ankh-Rose dispose d'antennes discrètes dans chaque ville du Royaume, ainsi que de petites officines à Athenai, Tayasal et même Chang'an.

D'orientation plutôt humaniste, l'Ankh-Rose élit généralement des Grands Maîtres dignes, responsables, et dont l'objectif primordial est l'amélioration de la condition humaine ; la société se démarque ainsi de la plupart de ses sœurs par son caractère plutôt bénéfique. Bien sûr, certains Grands Maîtres furent moins nobles, mais les sociétaires ont toujours eu à cœur de « régler le problème » de manière efficace, discrète et respectueuse.

Le Grand

Arrivé au sommet de la hiérarchie de l'Ankh en 747, Eriston Caleb est l'archétype du Grand Maître interventionniste. Chimiste de formation, membre d'un grand nombre de sociétés commerciales, conseiller personnel du Roy, il n'hésite pas à organiser des opérations coup de poing pour protéger les secrets de l'Ankh, tout comme pour acquérir ceux de la « concurrence », tout en prenant sur lui les éventuels dommages collatéraux – loin d'être un saint homme, Caleb n'en est pas moins doté d'une profonde empathie et d'un solide bon sens, et le cynisme de la réalité de ses actes ne lui échappent en rien. Il estime cependant œuvrer pour une cause dépassant les capacités de compréhension des simples mortels, et nécessitant, parfois, des sacrifices.

Lieux

L'Ankh-Rose dispose d'un quartier général à Chelsith, dans le quartier de Maeryleigh : le Broengarten House. Acquis en tant qu'hôtel particulier par le premier Grand Maître de l'Ankh-Rose, le Yarl Peder van Gryfn, la bâtisse,

un solide manoir de marbrun gris aux lignes gracieuses, fut convertie au début des années 700 en hôtel de luxe.

Tandis que sa partie publique accueille toutes les semaines plénipotentiaires étrangers, hommes d'affaires et vedettes de cinéma, les sous-sols, secrètement transformés en bunker, permettent à l'Ankh-Rose de continuer à pratiquer ses rituels en paix, tout en étendant son réseau d'agents dans le plus grand secret.

Architectes

Les Architectes sont une société d'érudits alexandrins, séparée en divers courants de pensée et répandue dans tout le monde hellénistique. Ses membres partagent une croyance en l'unicité des entités divines, c'est-à-dire qu'ils sont convaincus que l'ensemble des dieux et créatures décrits par la cosmogonie d'Hésiode (et ses variantes chez les autres auteurs) ne sont en réalité que les facettes multiples d'une seule et même entité, le Maître Architecte, qui serait à la base de l'univers et du temps, qu'il contrôle par le biais des lois de la physique et de la chimie.

Fondés vers le milieu du 5^{ème} siècle à Athenai, les Architectes sont issus des plus célèbres philosophes bâtisseurs, et plus spécifiquement des adeptes de l'atomisme promulgué par Leucippe, un peu plus d'un siècle avant Alexandros le Grand. Semi-secrets, de nombreuses personnes connaissent leur existence, même dans le grand public, notamment au travers de leurs œuvres de charité. Les Architectes disposent d'un grand répertoire de rites étranges, certains basés sur l'ichor, rappelant à l'initié les « fondements véritables » de l'Univers. Ils disposent également d'un vaste annuaire de contacts dans tout l'Aftokratorias, les OPE et le Rike, de l'administration aux forces de police en passant par l'armée.

Véritable pouvoir derrière le pouvoir, les Architectes comptent dans leurs rangs de nombreux sénateurs et autres hommes influents, mais se sont toujours tenus à l'écart des prises de pouvoir directes. Les Architectes considèrent en effet devoir influencer les dirigeants pour le bien de tous, mais que revendiquer le pouvoir détruirait irrémédiablement la société. Les masses ne le soupçonnent pas, mais ils furent les véritables instigateurs ou les soutiens financiers discrets de nombreux mouvements

sociaux de l'Aftokratorias, dont notamment le F.E.A.S.T. et le MSG.

Organisés en alcôves, sortes de filiales régionales de tailles et d'influences variables, les Architectes se réunissent fréquemment en conclave, durant lequel ils discutent philosophie, physique, arts et lettres. Les Architectes sont en outre férus de symbolique.

Structure

Les Architectes ne disposent pas à proprement parler d'une structure hiérarchique, mais plutôt d'une structure honorifique. L'étudiant passe au fil des années et des initiations par différents grades, qui peu à peu lui font apprécier une autre facette de la réalité - ou plutôt une myriade de facettes. Chaque alcôve dispose à sa manière d'une structure propre, et fournit à l'ensemble de l'organisation un ou plusieurs délégués (jusqu'à trois), qui participent aux meta conclaves réunissant deux ou plusieurs alcôves et destinés à approfondir ou unifier certains rituels, voire à réagir à des impératifs historiques précis. En règle générale cependant, les alcôves sont très indépendantes, tant dans leur approche des rituels que dans leur obéissance au canon architectural, ce qui fait que les Architectes sont une des sociétés secrètes les plus hétérogènes qui soit. Malgré ce manque de structure, la profonde pénétration des Architectes au coeur des cercles de pouvoir économiques et politiques fournit à la société dans son ensemble un tissu de connaissances et de réseautage parmi les plus grands du monde, sinon le plus grand. La seule règle qui prévale partout et en tout temps est la suivante : « Ton frère architecte tu aideras ».

Personnages

Il est difficile de citer l'un ou l'autre personnage en particulier, mais il suffit de se rappeler que la grande majorité des dirigeants économiques et politiques de ce monde font partie des Architectes ou leur sont redevables pour avoir une idée du genre de personne peuplant la société. Si de nombreux Architectes sont en effet des politiciens ou des chefs d'entreprise, il ne faut cependant pas négliger la base, majoritaire et formée de libres penseurs, de financiers indépendants, d'agents littéraires, de romanciers, de scientifiques ou encore de petits fonctionnaires voire, aussi étonnant que cela puisse

paraître, de membre des divers clergés. Bien que les Architectes ne cachent pas leur appartenance à la société, la plupart demeurent discrets à ce propos, la société ayant subi, parfois, des pogroms, comme tout ordre inspirant par son sens du secret l'inquiétude voire la jalousie.

Lieux

Les Architectes ne disposent pas de « lieu » particulier, comme une base secrète ou autre bunker de paranoïaque. Néanmoins, énormément de lieux culturels, musées ou bibliothèques notamment, sont tenus ou financés par des Architectes, et protègent des salles semi-secrètes destinées aux conclaves. De la même manière, les grandes villes modernes ont souvent vu leur urbanisme profondément influencé par ces grands penseurs, et il n'est pas rare, pour l'initié, de reconnaître leur marque dans l'alignement de certains immeubles, dans le dessin de certaines places publiques ou dans l'abondance de symboles ésotériques que l'on peut trouver dans des bâtiments aussi divers que des centres commerciaux ou des universités, voire des temples.

Brouwersliga

Fondée par plusieurs forhandlers propriétaires de brasseries et de débits de boisson, la Brouwersliga est l'une des organisations commerciales les plus influentes du Rike, la bière étant après tout la boisson nationale. Peu de pubs peuvent se permettre de ne pas payer un tribut de protection à cette ligue, qui n'hésite pas, le cas échéant, à se comporter de manière criminelle pour ramener des « brebis galeuses » dans ses rangs...

Dingdan shé yinshen

Une ancienne légende zhongguo mentionne un ordre de moines guerriers détenteurs de pouvoirs incommensurables, le Dingdan shé yinshen (littéralement « Ordre du serpent furtif »). Il s'agit probablement d'une exagération des prouesses d'un ordre de moines guerriers taoïstes réels, dont des traces historiques existent dans certains écrits de la province du Yunnan.

Selon la légende, les Shé (serpents), basés dans les Gorges du Saut du Tigre, surveillaient et sécurisaient la route reliant les deux extrémités des gorges, qui sont alimentées par le Yangtzé. Pendant près d'un siècle, pour contrer les

nombreuses bandes de brigands qui sévissaient sur cette route à fort potentiel commercial et de pèlerinage, les moines développèrent une technique de combat reposant sur la furtivité et la « souplesse du serpent », avant d'être confrontés à « des créatures de pouvoirs dépassant l'imagination ». Plusieurs d'entre eux, à la suite d'un long pogrom, acquirent alors un « étrange breuvage marron » auprès de « marchands venant d'au-delà les mers orientales ». Le breuvage, après quelques temps, leur donna des capacités physiques « proches de celles des dieux ». Forts de leurs nouveaux pouvoirs, et probablement de la rigueur de leur entraînement et de leur endoctrinement, ils nettoyèrent la région de sa pègre, puis sombrèrent ensuite peu à peu dans l'oubli à mesure que la région se modernisait.

Drachensee Ltd

La Drachensee est une société spécialisée dans la construction et l'armature d'hyperichoriers. Elle produit également un tiers des navires marchands et de plaisance d'Europa et possède pour elle-même l'une des plus puissantes flottes maritimes du Rike.

Jul'ek

Littéralement la « lance des étoiles » - il s'agit de la plus brillante université opéienne, sise à Manhatta. Relativement récente, elle est dédiée à l'étude de l'astrophysique et des technologies liées.

Kalti Akab

Littéralement la « bouche de la nuit », le Kalti Akab est une société secrète opéienne peu connue mais qui a pignon sur rue. La société, composée de libraires et de férus d'ésotérisme, est principalement active dans la récolte et la conservation d'ouvrages occultes ancestraux. Sa structure est assez lâche et elle ne se base pas sur des rites ésotériques pour évaluer et former ses membres.

Mao Huo

Littéralement la « chatte de feu ». Fondée il y a près de huit siècles, cette vénérable institution regroupait en son temps des alchimistes zhongguo à la capitale. Avec le temps, la Mao Huo s'est muée en firme de recherche spécialisée dans la chimie, la biologie et l'explication des

phénomènes occultes. Il n'est pas rare que les forces de police zhongguos fassent appel à la Mao Huo lorsqu'une enquête semble présenter des éléments paranormaux.

Shan Luwei Yuan

Littéralement « L'institut de la colline aux roseaux », Shan Luwei Yuan est la principale université du Zhongguo. Fondée en 602 à Chang'an, elle a sa place légitime aux côtés des prestigieux instituts aftokratoriens, bretiniens et opéiens. Son collègue de penseurs et de scientifiques très influent conseille depuis plus d'un siècle le Tianzi et ses sheng.

Vabensliga

Initialement fondée comme une guilde des armuriers dans les années 600, la Vabensliga est devenue une sorte de multinationale tentaculaire, dont le principal adversaire économique est Daidalos, la firme d'armement alexandrine basée à Athenai.

Culte du héros

De toute l'histoire de l'Aftokratorias, et des cités-états qui le précédèrent, le peuple grec a vénéré des héros. Fils de dieu, demi-dieu, simple humain au courage exemplaire, fondateur de cité, bienfaiteur d'une communauté ou guerrier d'exception, le héros revêt dans l'histoire de multiples masques, lesquels ne sont pas sans rappeler ceux que les acteurs du théâtre antique employaient. De nos jours, des hommes et des femmes, inspirés par des super héros de bandes-dessinées, prennent le masque pour faire régner la Justice... ou l'inverse.

L'Antiquité

Parmi les héros antiques, nombre ne sont que les fondateurs d'une cité ou des rois locaux rendus légendaires par les aèdes. Il existe néanmoins quelques exemples de héros plus aventuriers ou guerriers dans les légendes antiques. On peut citer quelques exemples bien connus :

Achilles, trempé dans le Styx par sa mère pour le rendre invulnérable, et dont la seule faiblesse était son talon, que l'eau du fleuve n'avait pas touché, et qui fut un guerrier aux prouesses légendaires (mais sans grand mérite, si l'on considère qu'il se savait invulnérable) – par

définition, Achilles est l'archétype du super homme doté, par malheur pour lui, d'une faiblesse totalement absurde qui causera sa perte. A ce propos, il est amusant de noter que le fameux Achilles décéda après avoir reçu une flèche dans le talon, flèche guidée par Apollon certes, mais néanmoins... il y a fort à parier qu'avec une constitution pareille, si sa mère ne l'avait pas trempé dans le Styx, Achilles n'aurait même pas survécu à l'enfance...

Héraclès, la brute par excellence, dont le trait particulier est la force, qu'il hérite de son ascendance divine (il est le fils de Zeus et d'une mortelle). Entraîné par de nombreux maîtres, dont un qu'il n'hésite pas à tuer juste parce qu'il l'a frappé, Héraclès est impétueux, brutal, vengeur, et globalement pas très recommandable, même si ses aventures demeurent impressionnantes. Paradoxalement, c'est le héros le plus vénéré de la Grèce antique, ce qui peut donner une indication sur la brutalité des mœurs de l'époque.

Ulysse, l'humain rusé mais malchanceux par excellence, qui vivra mille aventures et triomphera de tous les périls par sa seule intelligence – probablement le plus méritant de tous les héros de la mythologie grecque.

Persée, fils de Danaé, fille du roi d'Argos, et de Zeus, notamment connu pour avoir abattu la Méduse grâce aux armes qu'Hermès et Athéna lui fournirent – l'exemple type du héros qui, bien que bon combattant, n'aurait rien pu faire sans équipement (et sans bénéficier du statut de demi-dieu...)

Les gestes dessinés

Avec l'amélioration des possibilités de l'imprimerie moderne, au début du 8ème siècle, une nouvelle forme d'expression apparut : la geste dessinée, communément appelée la geste. Il s'agit, de prime abord, d'une reprise par des artistes dessinateurs des thèmes chers aux épopées de la mythologie impériale, sous une forme dessinée et commentée. En 723, Enola Maro et Vagen B. Bobis, un scénariste de Leukotekia et un dessinateur d'origine norse, tous deux employés du Globe Impérial à Athenai, imaginent les aventures d'un nouveau genre de héros, Myrminki Anthropos, « l'homme fourmi », un individu normal, vivant des aventures au 8ème siècle, mais qui, à la suite d'une intervention divine source de machinations et de retournements scénaristiques grandioses, se retrouve

doté des mêmes capacités qu'une fourmi rousse, mais à l'échelle humaine. Grand défenseur de la morale, justicier autoproclamé qui pallie les manques de la justice impériale, Myrminki Anthropos se veut à la fois un divertissement pour enfant ou adolescent, dans une première lecture, et une profonde critique du système judiciaire impérial, dans une lecture plus adulte. Immédiatement encensé par la critique pour sa qualité graphique et les innovations techniques que cette geste apporte (notamment les dialogues et la mise en page), la geste est mise à l'index par le comité de censure du gouvernement à l'aube de la guerre et interdite de publication.

En 735, avec l'arrivée du Saxon au pouvoir, le Globe pose l'affaire devant les tribunaux et obtient gain de cause – les vingt premiers épisodes sont réédités et le premier timide tirage de 50'000 exemplaires à peine est écoulé en moins de 24h, provoquant l'ire des fidèles.

Quelques années plus tard, le Globe, ainsi que de nombreux autre periodico publient dans leurs pages quotidiennes ou hebdomadaires des gestes, comiques, tragiques, portant sur des histoires de pirates ou de Megatrons tels que Zeus Telikos ou le Fennec Chrimata. Depuis peu de temps, les éditions QCIC, basées à Rome, lancent, déjà, un mouvement de contre-culture de la geste, en axant leurs publications sur des univers plus adultes, où les scénarios sont plus réalistes, et les héros plus humains, plus torturés. Dans l'ensemble, le genre, encore très neuf, est en constante mutation.

Les Masques

De tous temps, dans toutes les cités, des personnes plus ou moins bien intentionnées ont caché leur identité pour violer la loi, ou pour se faire justice, avec dans ce dernier cas une légitimité plus que douteuse si l'on est démocrate, et plus que justifiée si l'on vit dans une ville ou un pays rongé par la corruption et la violence criminelle... tout est toujours question de point de vue.

Depuis la fin de la guerre et la généralisation des caméras de sécurité, on recense un certain accroissement du nombre de cas signalés de criminels se masquant pour camoufler leur visage. Certains vont même jusqu'à se costumer, à l'instar des vilains masqués des gestes dessinées. Si la plupart ne sont pas véritablement

dangereux, certains, probablement dérangés, profitent de l'imagination débordante des scénaristes de gestes pour se fabriquer des gadgets contre lesquels la police n'est pas équipée.

Pourtant, il n'est que de rares exemples de citoyens ayant pris de leur côté les choses en main pour redresser la situation, pour aller combattre le crime en costume – peut-être faut-il être un peu dérangé pour oser le faire, ou peut-être les bonnes personnes ne sont-elles pas encore trouvées au bon endroit.

Les Megatrons

Depuis quelques années, on a vu apparaître dans tout l'Aftokratorias, et peut-être au-delà, quelques criminels, masqués ou non, dont les capacités ne doivent rien à la science ou à la nature – exploits surhumains, pouvoirs magiques, capacités étranges... très vite, ces derniers ont été appelés des Megatrons, et des chercheurs du DEP se penchent frénétiquement sur les raisons qui ont pu amener ces êtres à obtenir de tels pouvoirs, sans grand succès.

Technologie

Ce bref chapitre se penche sur certains aspects de la technologie du monde d'Ichorpunk, qui est très proche de celle des années 50 à 60 de notre réalité. Dans Ichorpunk, on distingue trois différents niveaux visibles de technologie. Pour le quidam moyen, l'homme de la rue, le niveau technologique est, dans certains domaines, peu ou prou celui de nos années 50 à 60, en remplaçant le pétrole par l'ichor. Dans d'autres domaines, la science a fait des bonds de géant, grâce notamment à la Grande Guerre.

Données générales

La conquête spatiale n'a pas encore eu lieu, mais est néanmoins latente, les hyperpuissances travaillant toutes sur des projets de missiles. Les écoles militaires les plus avancées utilisent depuis la fin de la guerre des moteurs à réaction, mais la majorité des écoles civiles sont encore à hélices. Le ciel est parcouru par des dirigeables à coque dure utilisant non plus de l'hydrogène, mais un raffinage particulier du gaz d'ichor, ininflammable. La fission de l'atome n'a pas encore été découverte, mais les théories sous-jacentes sont déjà connues. L'informatique en est à

ses balbutiements - on utilise encore des lampes à vide, et une gigantesque armoire de plusieurs tonnes capable d'effectuer des additions un peu plus vite qu'un humain et nécessitant l'emploi d'une armée de mathématiciens est considéré comme le nec plus ultra des calculateurs. Le téléphone s'est généralisé chez les particuliers, et les premiers centraux téléphoniques à commutation électronique ou électromécanique font leur apparition. Grâce à ces deux inventions, les grandes entreprises peuvent désormais relier leurs centraux par des lignes câblées, téléphoniques ou non, pour échanger, à grands frais, des données. La radio s'est démocratisée et fait partie du quotidien de pratiquement tous les hellènes. Le cinéma est en plein boom, et on annonce pour bientôt « un cinéma dans chaque salon ». Dans la rue, des ichoromates, un genre d'automate polluant, brinquebalant et généralement peu stable fonctionnant à l'ichor, livrent des messages, effectuent des tâches simples ou servent de jouets pour enfants.

Pour les armées ou les services de renseignement des hyperpuissances, le niveau technologique est aisément celui des années 70, voire 80. On voit apparaître les débuts de l'électronique embarquée, de l'informatique, de la génétique. Les microfilms font leur apparition, et les ichoromates militaires sont parfaitement capables de protéger une zone restreinte clairement définie en tirant à vue, ou d'obéir aux impulsions précises de manettes de contrôle. Enfin, pour les savants fous et autres Frankenstein, le niveau technologique peut être aisément bien plus avancé. En réalité, tout est possible, des avancées prodigieuses en génétique, des êtres artificiels intelligents, des armes à énergie, peu importe, tout peut se faire - l'important, c'est de conserver un « aspect » années 60, et une ergonomie qui va avec - privilégiez les gros boutons, les cadrans énormes, les tuyaux qui crachent d'inquiétantes fumées, les couleurs criardes et les bobines teslas grésillantes.

Ce chapitre décrit quelques éléments particuliers de niveau normal à moyen - automates à l'ichor, système de communication au gaz d'ichor, etc., ceci afin de donner une atmosphère particulière et, qui sait, d'inspirer des idées d'aventures spécifiques. N'hésitez jamais à augmenter cette liste avec vos propres créations !

L'ichor

De manière générale, l'ichor lui-même est encore mal compris par les philosophes, même après plus de 40 années d'utilisation frénétique. Les savants les plus pointus se penchent sur ses différentes « saveurs » - chaque gisement semble en effet produire un ichor pas tout à fait comme les autres.

Gisements d'ichor connus

Un certain nombre de sites de gisements ont déjà été découverts, les plus importants et connus étant :

Troia (exploité par l'Empire)

détroit du Mons Calpe (découvert par l'Empire mais capturé par les OPE durant la guerre, toujours sujet de dispute)

Kolpos Euphoria (le golfe situé au Sud de Miami, exploité par un consortium entre les OPE et le Rike)

Royaume de Saba, encore revendiqué par plusieurs prospecteurs aux affiliations diverses

le Fujisan, exploité par la province nipponne sous influence zhongghuo.

Quelques autres gisements de plus petite importance ont été répertoriés, mais peu sont déjà exploités. Parmi les plus connus sont ceux de

Massalia (en pleine mer)

Voreia Thalassa

Potami Washita

Les deux premiers sont exploités par des compagnies privées, tandis que ceux de la Potami Washita, qui ont été découverts vingt ans avant la guerre, sont toujours exploités par tout un chacun, dans le cadre d'une espèce de ruée vers l'ichor sauvage, farouche et surtout chaotique, où de nombreux destins se font et se défont en l'espace de quelques jours.

Système Phillipidès

Le système pneumatique Phillipidès a été créé en 722 pour répondre aux exigences croissantes de l'administration athénienne. Phil, comme l'appellent les utilisateurs modernes, fonctionne toujours aujourd'hui et

conserve sa popularité. De nombreuses bornes parsèment la ville d'Athenai et permettent “enfin aux Athéniens de s'atteindre”, selon le slogan de la société-mère, Marathon. Cet ensemble de tubes est soumis à un continuelsouffle d'ichor gazéifié, gaz dont on ne connaît que mal les propriétés (bien des gens se demandent d'ailleurs pourquoi on n'utilise pas simplement de l'air).

Chaque borne est reliée à un standard souterrain et est équipée de tubes dans lesquels on peut glisser un petit objet ou un parchemin. On indique au standardiste la destination du tube, et celui-ci est acheminé grâce à la poussée de gaz jusqu'à destination, de relais en relais. De plus en plus d'entreprises et de grandes maisons se font construire leur propre standard, ce qui complique de plus en plus la tâche des employés de Marathon, et l'entretien des tubes est un labeur des plus pénibles. Certaines zones souterraines sont peu sûres, et peu de gens connaissent l'emplacement exact de la soufflerie principale, qui se situe dans la zone la plus sombre du quartier Dikaioma.

Des pannes de souffle ou des encombrements de tubes apparaissent spontanément et fréquemment, ce qui fait que le Phil est assez peu sûr pour le convoi d'objets précieux. Les standards de surface sont souvent sujets aux déprédations ou aux blagues (des gens jettent parfois n'importe quoi dans les tubes). Enfin, le gaz d'ichor contribue à la pollution ambiante, faisant des sorties et entrées de tubes de vraies cheminées à ichor.

Hermaphores

La société Marathon, toujours à la pointe de la technologie, a conçu en 735 des véhicules radio-télécommandés de petite taille destinés à divers usages civils comme militaires : les hermaphores. Généralement sphériques, bien que des formes différentes soient disponibles sur le marché chez d'autres constructeurs, les hermaphores sont mus par un moteur à ichor et sont terrestres, éoliens ou encore maritimes. Ils peuvent être plus ou moins rapides, plus ou résistants, plus ou moins autonomes et disposer de plus ou moins d'options et de capacités d'emport. Les hermaphores terrestres se meuvent souvent en roulant comme des balles, bien que certains spécimens soient dotés de roues ou de chenillettes. Les hermaphores éoliens sont fréquemment des autogyres ou des thalès (dirigeables). Leur autonomie peut être

relativement grande à Athenai car ils disposent en général de connecteurs spécifiques pour le réseau Phillipidès. Ils peuvent s'y connecter pour recharger leur réservoir. En dehors de la métropole, leur autonomie est limitée à quelques mili pour les modèles d'entrée de gammes, tandis que les modèles les plus durables et les plus coûteux peuvent parcourir plusieurs centaines de mili (dans ce cas, ils sont en général de la taille d'une autokinite). Bien sûr, leur autonomie dépend également de la portée de l'émetteur radio de la télécommande utilisée (il s'agit parfois carrément d'un van). Les systèmes de capteurs embarqués sont encore très rudimentaires – il n'est pas encore possible d'avoir une caméra embarquée retransmettant directement ce que voit l'hermaphore, il est donc plutôt ardu de les piloter si on ne les voit plus...

Depuis leur invention, de nombreuses applications civiles tout comme militaires ont été découvertes - reportage, surveillance, soutien logistique ou appui feu, déminage... la liste est aussi longue que l'imagination des constructeurs et des Marionnettistes.

Ichoromates

Depuis 738, des savants d'Alexandria travaillant pour la société Marathon, utilisent de l'ichor pour donner un semblant de vie à des automates mécaniques. Leur procédé exact est encore tenu secret, mais de nombreux autres fabricants ont depuis développé des appareils similaires. Dans les grandes lignes, les ichoromaticiens trempent un cerveau positronique, un genre de mini calculateur électromécanique, dans un gaz d'ichor à haute densité et le bombardent de rayons gamma, théta ou encore delta. Si la procédure est suivie à la lettre, l'automate une fois assemblé et pourvu d'une pile à combustible d'ichor (rechargeable) et de la programmation adéquate, possède une autonomie comportementale étonnante. Certains ichoromates sont mêmes doués de parole, voire capables de prendre des décisions dénotant une vive intelligence. Un ichoromate bien conçu et de qualité pourra ainsi servir à la fois de majordome et de bibliothèque mobile, ou de garde du corps.

Les ichoromates les plus pointus sont extrêmement difficiles à trouver, et coûtent l'équivalent d'une petite fortune, tant à l'acquisition qu'à l'entretien. Des modèles zhongguos contrefaits et particulièrement stupides se sont

récemment répandus dans le Rike et l'Aftokratorias, pour des prix défiant bien sûr toute concurrence. Daidalos, la Vabensliga et Badas travaillent quant à eux sur des modèles similaires, mais pour des applications militaires. Marathon a fourni aux messageries impériales des ichoromates simplifiés, dotés d'une panoplie de capteurs patentés qui leur permettent d'effectuer des livraisons. Ces modèles, moins avancés, se contentent de rejoindre une adresse préenregistrée et d'attendre stoïquement (et stupidement) que le destinataire les active. Ils sont généralement peu robustes, prompts aux défaillances et d'une rare bêtise, à tel point qu'il n'est pas particulièrement judicieux de les employer pour transmettre un message d'une importance critique. Peu appréciés par la population athénienne des classes ouvrières, ils sont souvent molestés dans les quartiers les plus pauvres. Il leur arrive également fréquemment de se perdre en route, leur système de navigation se basant sur les bornes du Phillipidès, lui-même sujet de régulières défaillances. Lorsqu'un hermaphore a trouvé son destinataire, ce dernier peut libérer le message en utilisant l'interface de contrôle de l'appareil, qui est en général un simple clavier permettant la saisie d'un code secret.

Ichornétique

L'ichornétique est une science récente, marginale, qui permet le remplacement de membres ou d'organes humains (ou animaux) par des prothèses plus ou moins autonomes. Elle est généralement pratiquée par des bricoleurs de génie, des savants fous et des docteurs de rue doublés de mécaniciens, que l'on surnomme de Charcuteurs. Bruyantes, polluantes et généralement mauvaises pour la santé, ces prothèses fournissent néanmoins parfois des avantages non négligeables, voire sauvent des vies (du moins pour un temps). Les modèles que l'on peut dégoter au marché noir vont de la simple jambe artificielle non articulée au cœur de remplacement total, en passant par des remplacements oculaires. Le terme d'ichornétique est utilisé car des polymères d'ichor sont à la base de toutes ces prothèses, l'ichor polymérisé étant une des substances (avec l'or) les mieux supportées par l'organisme. Selon leur complexité ou leur tâche, certaines prothèses sont carrément propulsées ou alimentées par de petites réserves du même ichor que l'on utilise pour faire le plein de son autokinite.

Malgré de nombreuses tentatives, il n'est pas encore possible de fabriquer une prothèse ichornétique dont le polymère est issu de plusieurs ichors différents. Tous les essais en laboratoire allant dans ce sens ont été des échecs, parfois cuisants – certaines rumeurs parlent d'explosions imprévisibles et de phénomènes étranges. De manière générale, ces prothèses sont fabriquées, installées et maintenues par des scientifiques vivant en marge de la société académique. Il n'est pas forcément évident de s'en procurer, et plutôt risqué de se les faire installer. Le danger de l'opération chirurgicale n'est pas négligeable. La fabrication de prothèses relève plus d'un art que d'une science, ou d'une industrie. Aucune entreprise sérieuse au monde ne fabrique de prothèses.

Les prothèses les plus basiques requièrent encore de longs mois d'apprentissage avec un kinésithérapeute, parfois même avec un psychothérapeute. Les membres très avancés, s'ils sont de qualité, sont en revanche souvent capables de se connecter, Zeus sait comment, au réseau neural du patient. Le succès est assez variable, et l'influence sur la santé mentale du patient non négligeable. Malgré les risques encourus, il n'est pas rare de trouver, dans les ruelles sombres des bas-fonds, des mercenaires ou des justiciers ou vilains costumés ayant cherché à augmenter leurs prouesses en se faisant installer des prothèses de combat.

Pathologie Mu

Une terrible maladie se répand comme la poudre depuis les années '30 : la Pathologie Mu. Mutation génétique ? Terrible effet de la pollution d'ichor ? Vengeance divine contre une humanité de moins en moins dévote ? Les avis sont partagés, et les peurs irrationnelles et la xénophobie font leur habituel travail de sape.

Origine

En plein coeur de la guerre mondiale, en 732, après un intense affrontement dans l'est de l'Ibérie, un peloton de la compagnie Mu du 5ème bataillon d'infanterie de la 3ème armée du Stratos découvrit, dans les décombres d'une maison patricienne, le corps sans vie d'un civil, dont l'Histoire ne retint pas le nom. Le corps, criblé de balles, était entouré des cadavres affreusement mutilés de plus de douze soldats opéiens - un peloton entier. Ce qui retint

l'attention du capitaine Onaros, alors à la tête de la compagnie Mu, ce fut l'apparence du cadavre du civil. Ce dernier, s'il était partiellement humain, possédait néanmoins des pattes qui s'apparentaient étrangement à celles d'un tigre, et une mâchoire démesurément agrandie par des crocs typiquement félins. Une étude approfondie des cadavres opéiens, menée par des agents du tout jeune DEP, démontra que les blessures mortelles de ces derniers avaient sans l'ombre d'un doute été causées par les griffes et les crocs du civil.

Ce fut le premier cas constaté de ce qui allait plus tard s'appeler, en référence à la compagnie du capitaine Onaros, la « pathologie Mu ». En 750, cette étiquette demeure toujours un moyen confortable de mettre un terme propre sur un phénomène toujours inexplicé. De nombreux individus sont atteints à un moindre degré de pathologie Mu. Pour la plupart, il s'agit de simples mutations esthétiques, mais des rumeurs circulent quant à des cas beaucoup plus troublants.

Dans la société hellénistique, c'est à dire dans l'Aftokratorias et dans les OPE, la pathologie Mu est très mal perçue par la population dite « normale ». Les individus le plus durement affectés, que l'on appelle des « mupaths », sont fréquemment persécutés. Il s'agit des individus dotés de pathologies presque impossibles à camoufler, ou profondément dérangeantes, comme par exemple un troisième bras ou un oeil de cyclope. Si cela n'est pas encore le cas à Athenai, du moins pas ouvertement, les mupaths de Barkinon, Sparta, Alexandria et Leukotekia ont été parqués dans des quartiers séparés par des autorités en proie à la crainte. L'origine de la pathologie Mu n'ayant pas encore été découverte, certaines personnes pensent en effet que des comportements déviants ou certaines origines ethniques peuvent favoriser l'apparition de la maladie, ce qui entraîne les dérives qu'on peut aisément imaginer. Dans le Bretinia Rike, les mupaths les plus dangereux sont sans pitié pourchassés et éliminés par une division spéciale de Leeds Garden, tandis que les cas considérés comme non dangereux finissent souvent leurs jours dans des cirques itinérants.

Assez étrangement, la pathologie Mu semble pouvoir apparaître chez n'importe quel individu, et à n'importe quel âge. Certains enfants naissent déjà avec des couleurs de cheveux ou d'yeux étranges, d'autres avec des oreilles

pointues, tandis que chez certains individus, la pathologie se révèle très tardivement, sous des formes généralement similaires et bénignes.

Démographie

Dans les régions à forte densité, où la pollution d'ichor est la plus présente, on relève plus ou moins les statistiques suivantes :

50% de la population ne subit aucune pathologie

40% de la population subit une pathologie esthétique mineure

10% de la population subit une pathologie handicapante (physiquement ou psychologiquement)

Les chiffres sont évidemment plus bas, voire inexistant, dans les zones de population/de pollution modérée, comme à la campagne, en montagne, etc.

Systeme de jeu

Le Paragon

Un Paragon d'Ichorpunk, c'est à dire un personnage, est défini par plusieurs valeurs chiffrées :

- ❖ Les Caractéristiques, au nombre de six, qui représentent ses aptitudes innées : Acuité, Adresse, Astuce, Détermination, Prestance et Robustesse
- ❖ Les valeurs dérivées de ces dernières : Impact (sa force de frappe), Stoa (sa stabilité mentale), Tachyos (sa vitesse) et Zoïs (ses points de vie)
- ❖ Les Compétences, dont le nombre varie et qui précisent les aptitudes, professionnelles ou privées, que le Paragon a acquises au cours de sa vie

Ces informations permettent à l'Aède et aux joueurs de déterminer la réussite – ou l'échec – des actions entreprises par les Paragons. Elles servent également à juger de l'état mental et physique du Paragon. Est-il fou à lier, mourant, démoralisé ? Toutes ces valeurs sont notées sur la feuille de Paragon, dont vous trouverez un exemplaire en annexe ou en ligne.

La plupart des jets de dés effectués pour déterminer la réussite d'une action se font sur un D100. Dans le monde d'Ichorpunk, effectuer un jet de dé s'appelle « défier la Moïra » (le Destin). Lorsqu'il doit déterminer si son Paragon réussit ou non une action, le joueur lance un D100 et compare le résultat obtenu au score correspondant de sa feuille de Paragon (Caractéristique, Compétence, etc., voir plus loin pour les détails) :

- ❖ si le résultat du dé est inférieur ou égal au score concerné, il s'agit d'une réussite, plus la marge est élevée, meilleure est la réussite
- ❖ si le résultat du dé est supérieur au score concerné, il s'agit d'un échec, plus la marge est grande, pire est l'échec
- ❖ si le résultat est égal à 1, il s'agit d'une réussite critique (qu'on appelle panmetron, soit l'équilibre, l'harmonie, la maîtrise de soi)

- ❖ si en revanche le résultat est égal à 100, il s'agit d'un échec critique (qu'on appelle hubris, soit la démesure, la perte du contrôle de soi)

L'Aède peut imposer, secrètement ou non, des bonus ou malus en fonction de la situation.

Gérer les critiques

Une réussite (ou un échec) critique doit toujours avoir un effet supérieur à une simple réussite (ou un simple échec), dans les limites du raisonnable.

Exemple : le Paragon tente de tirer avec une arme à feu sur un adversaire. Une réussite critique pourrait lui permettre de viser une partie précise de la cible, ou pourrait porter le maximum de dégâts possibles. A l'inverse, un échec critique pourrait voir l'arme s'enrayer.

Les jets inutiles

Un certain nombre de règles de fluidité sont à observer de la part de l'Aède pour que ses parties ne soient pas polluées par un trop grand nombre de jets de dés.

Une action qui est très simple, évidente, sans difficulté, ne fait pas l'objet d'un jet de dé. Seule une action présentant une réelle difficulté doit faire l'objet d'un jet de dé.

Exemple : Monsieur Poulapolos prend sa voiture pour se rendre au travail, en roulant prudemment, un beau jour d'été : il ne fait pas de jet de dé. L'agent Smiros poursuit un gangster à contresens au volant de son bolide : il effectue un jet de dé.

Caractéristiques

Chaque Paragon dispose de six Caractéristiques, qui représentent ses aptitudes physiques et intellectuelles innées. Chaque Caractéristique est définie par une valeur numérique allant 1 à 100. La moyenne humaine se situe aux alentours de 30.

Les Caractéristiques servent de base initiale à certaines valeurs dérivées, et sont utilisées seules en cours de jeu pour déterminer la réussite d'actions ne pouvant pas bénéficier d'une Compétence.

Exemple : tirer avec une arme à feu requiert l'utilisation de la Compétence idoine, tandis que soulever un objet lourd se fait simplement avec la Caractéristique Robustesse.

Acuité (AC)

Il s'agit de la perception, c'est-à-dire des sens du Paragon. Dispose-t-il d'un œil de lynx, ou bien est-il sourd comme un pot ?

Anecdote : les premiers joueurs d'Ichorpunk ont pris l'habitude d'utiliser le néo-verbe 'acuiter' pour représenter leur usage de cette Caractéristique. Par exemple « J'acuiter pas mal ce soir », ou « Ouh là, j'acuiter rien du tout, là ».

Adresse (AD)

Il s'agit à la fois de la dextérité et de l'agilité du Paragon. Est-il plutôt adroit, ou bien malhabile ?

Astuce (AS)

Il s'agit de l'intelligence, des capacités d'analyse et de synthèse et des connaissances du Paragon. Est-il un individu plutôt malin, ou s'approche-t-il de la brique creuse ?

Détermination (DE)

Il s'agit de la force mentale du Paragon. Est-il plutôt un battant, ou plutôt un paillason ?

Prestance (PR)

Il s'agit à la fois de la beauté et du charisme du Paragon. Est-il du genre à attirer les regards lorsqu'il entre dans une salle et à aisément séduire ou convaincre, ou passe-t-il plutôt totalement inaperçu lors d'un cocktail mondain ?

Robustesse (RO)

Il s'agit de la force et de l'endurance du Paragon. Est-il un grand costaud, ou plutôt chétif ?

Compétences

Le Paragon dispose d'un certain nombre de Compétences, plus ou moins abouties, qui décrivent les connaissances et capacités qu'il a acquises tout au long de sa vie, que cela soit professionnellement ou par le biais de ses études ou de ses hobbies.

Chaque Compétence possède une valeur allant de 0 à 100. Certaines Compétences ont des valeurs minimales, liées ou non aux Caractéristiques.

Les valeurs dérivées

Impact

La valeur d'Impact représente le modificateur appliqué aux dégâts de corps à corps du Paragon. Voir l'étape Caractéristiques dérivées pour les valeurs à appliquer.

Stoa

La Stoa, qui tire son nom de l'étymologie de l'école Stoïciste, représente dans Ichorpunk le moral du Paragon, c'est à dire à quel point il est heureux de vivre, et à quel point il est sain d'esprit. Lorsqu'il est confronté à des scènes horribles, à des événements tragiques, lorsque le sort s'acharne sur lui, le Paragon doit réussir un jet de Stoa afin de ne pas subir de contrecoup. S'il échoue, sa Stoa diminue d'une valeur relative au choc subi.

- ❖ la valeur de départ de la Stoa est égale à la Détermination du Paragon
- ❖ la Stoa ne peut pas dépasser 100
- ❖ une perte de Stoa de plus de 10 points d'un coup déclenche des troubles psychiques (phobies, manies, etc., selon la gravité et la situation)
- ❖ un Paragon qui tombe à 0 points de Stoa sombre définitivement dans la folie
- ❖ regagner de la Stoa ne peut se faire en général que par le biais de soins médicaux adéquats

Tachyos

Il s'agit ici de la vélocité du Paragon, de sa vivacité. C'est elle qui détermine à la fois la vitesse à laquelle le Paragon

peut se déplacer et quand le Paragon agit lors des combats. A la création du Paragon, le Tachyos est égal à son Adresse.

Différents coefficients s'appliquent au Tachyos selon qu'on considère un être vivant ou une machine, la table en annexe donne une indication.

Zois

Les Zois représentent la vitalité du Paragon, c'est-à-dire à quel point il peut résister à des blessures, au poison, etc. Les Zois se perdent généralement lors d'affrontements. La valeur de départ des Zois est égale à la Robustesse du Paragon.

- ❖ si les Zois du Paragon sont à 0, le Paragon doit effectuer un jet de Robustesse ou s'écrouler, inconscient
- ❖ si les Zois du Paragon sont à 0 et qu'il n'est pas inconscient, le Paragon peut continuer à agir mais devra effectuer à chaque ronde un nouveau jet de Robustesse à -10% (la difficulté augmentant de 10% à chaque nouvel essai)
- ❖ un Paragon à 0 Zoi est mourant (qu'il soit encore conscient ou non). S'il n'est pas soigné rapidement (jet de Premiers secours réussi dans la prochaine minute, ou deux rondes en cas de grosse hémorragie), il meurt
- ❖ si les Zois du Paragon sont inférieurs à 0, il meurt instantanément

Bien évidemment, lorsque le Paragon est soigné et regagne des Zois, il ne peut pas dépasser son total de départ.

Action !

Souvent, il arrive que les Paragons soient confrontés à des adversaires qui désirent mettre fin à leurs jours, ou soient forcés d'user de la force pour résoudre une situation.

Le système de combat d'Ichorpunk est relativement simple à prendre en main, et rapide à gérer. Ichorpunk n'est pas un wargame et n'essaie pas de l'être – aux affrontements longs, sanglants et ennuyeux, préférez

toujours, Aède, les envolées lyriques et les scènes cinématiques.

Ronde

Le combat dans Ichorpunk est séparé en rondes d'une durée de 6 secondes. Dix rondes sont équivalentes à un tour.

Le déroulement d'une ronde est le suivant :

- ❖ jet de Tachyos – on note les marges de réussite (optionnellement, ce jet peut être fait au début de la première ronde et rester valide pour toute la durée d'un combat, ce qui simplifie les choses pour tout le monde mais offre moins de dynamisme)
- ❖ résolution des actions dans l'ordre des Tachyos (de la plus grande marge à la plus petite); si un personnage non joueur et un personnage joueur ont un Tachyos identique, la priorité est donnée au joueur. Si deux joueurs sont dans le même cas, leur action est simultanée

Un Paragon qui débute une ronde avec une arme à feu en main déjà plus ou moins pointée sur sa cible dispose automatiquement d'un bonus de 20% à ses Tachyos.

Combat

De manière générale, un combat est une confrontation de marge de réussite entre une attaque et une défense.

S'il s'agit d'une attaque au corps à corps, attaquant et défenseur testent leurs Compétences respectives, par exemple Corps à Corps contre Corps à Corps, ou contre Esquive, et la meilleure marge de réussite l'emporte. S'il s'agit de l'attaquant, il occasionne des dégâts, s'il s'agit du défenseur il a simplement esquivé ou paré l'attaque. Une égalité est un match nul, rien ne se passe.

S'il s'agit d'une attaque à distance, la logique et le bon sens priment. Il n'est pas possible d'éviter une balle si l'arme était déjà pointée et prête à tirer, en revanche si l'attaquant doit d'abord ajuster son tir, un Paragon devrait pouvoir tenter une Esquive pour, par exemple, plonger à terre.

Dégâts

Les Dégâts des armes sont fixes et définis dans les tables d'équipement. L'homme de la rue a en moyenne 30 en Robustesse et donc 30 Zois, ainsi une arme légère fera une dizaine de dégâts, une arme lourde plus de trente.

La cible soustraira d'abord des dégâts la valeur de protection que lui fournit son armure ou son blindage. Le blindage et les armures encaissent les dégâts jusqu'à leur destruction. Une fois un blindage/une armure détruite, sa protection ne s'applique plus, et les dégâts restant sont appliqués aux Zois de la cible.

Création du Paragon

Ce chapitre décrit en détail les phases de la création du Paragon.

L'évolution du Paragon sera traitée dans le chapitre suivant.

Les étapes

Le Paragon se crée en plusieurs étapes résumées ci-dessous :

- ❖ Choix du Metatype
- ❖ Choix de l'Axe
- ❖ Caractéristiques principales
- ❖ Caractéristiques dérivées
- ❖ Compétences professionnelles
- ❖ Compétences libres
- ❖ Contacts
- ❖ Calcul du capital de départ
- ❖ Équipement
- ❖ Affinités
- ❖ Roulette Mu

Si vos joueurs le désirent, ils peuvent également utiliser les étapes de création de Phalanx (une équipe de Paragons).

- ❖ Choix du style
- ❖ Choix du théâtre d'opérations
- ❖ Choix de l'Organe

Afin d'aider les joueurs à se guider dans la création de leur Paragon, un certain nombre d'archétypes ont été créés, vous les trouverez dans les Annexes.

Choix du Metatype

Les Metatypes définissent le style de jeu du personnage et les compétences professionnelles requises.

Hoplite

L'Hoplite est le combattant du groupe. Ancien des forces spéciales, vétéran de la grande guerre ou mercenaire sont des professions d'origine évidentes pour l'Hoplite, qui favorise l'action.

Compétences professionnelles : 4 compétences de combat, 1 compétence métier, 1 compétence d'étiquette

Mètis

Le Mètis est le roublard du groupe. Espion, cambrioleur, faussaire ou aventurier sont des professions d'origine évidentes pour un Mètis, qui favorise la ruse (la mètis, pour laquelle Ulysse est célèbre).

Compétences professionnelles : 4 compétences d'étiquette, 1 compétence de combat, 1 compétence de métier

Philomathe

Le Philomathe est le puits de science du groupe. Philosophe de terrain, expert en criminalistique ou phreaker sont des professions d'origine courantes pour un Philomathe, qui favorise la connaissance.

Compétences professionnelles : 4 compétences de science, 2 compétences de métier

Choix de l'Axe

Axe 1 : Persée

Différent du commun des mortels depuis sa tendre jeunesse, le Persée est l'archétype du héros naturel. Il obtient 100 points supplémentaires à répartir dans ses Caractéristiques.

Axe 2 : Aristote

Extrêmement compétent, l'Aristote a toujours privilégié les études et le professionnalisme. Il obtient 200 points supplémentaires, à distribuer dans ses Compétences.

Axe 3 : Crésus

Le Crésus dispose lors de la Création d'un capital additionnel de 500'000 DR.

Caractéristiques principales

A la création, le joueur peut choisir de répartir librement 360 points entre les Caractéristiques, avec un minimum de 15 et un maximum de 90.

Caractéristiques dérivées

Impact

Cette valeur est fonction de la Robustesse :

Robustesse	Modificateur
20 et moins	-1M
40	+1M
60	+2M
80	+3M

Le modificateur ne se cumule pas (un Paragon avec 80 de Robustesse ajoute 3M dégâts à ses jets, pas 6M).

Stoa

La valeur de départ de Stoa est égale à la Détermination.

Tachyos

La valeur de départ du Tachyos est égale à l'Adresse.

Zois

La valeur de départ des Zois est égale à la Robustesse.

Compétences professionnelles

Le joueur dispose de 300 points qu'il doit répartir dans les Compétences indiquées par son Metatype, avec l'une de ces Compétences au moins à 60%.

Compétences libres

Le joueur dispose de 150 points qu'il peut répartir dans les Compétences de son choix. Il a le droit d'augmenter également ses compétences professionnelles s'il le désire.

Liste des compétences

On subdivise dans Ichorpunk les Compétences en cinq catégories principales. Nous vous fournissons ici une liste de base recouvrant la plupart des situations potentielles, mais n'hésitez pas à l'agrandir selon les besoins.

Combat

Il s'agit de toutes les compétences permettant de se battre. La liste distingue principalement les types d'armes ou de combat, sans entrer dans le détail de spécialisations.

Armes de jet

Utilisez cette compétence pour lancer quelque-chose, que cela soit un couteau, une grenade, un coéquipier ou votre machine à écrire.

Armes de mêlée

Cette compétence recouvre toutes les armes pointues, tranchantes, contondantes, d'hast et autres, que l'on emploie dans une mêlée, c'est à dire suffisamment proche de son adversaire pour pouvoir le serrer dans ses bras. Si possible après lui avoir enfoncé quelques pouces d'acier dans le corps.

Armes de poing (20%)

Première catégorie des armes à poudre ou assimilées, cette compétence sert à utiliser les armes de type pistolet ou pistolet mitrailleur, mitraillette, taser, et autres variantes.

Armes d'épaule (25%)

Cette compétence concerne les armes telles que les fusils (de chasse ou d'assaut), les tromblons, les arquebuses et, avec un peu d'imagination, les arcs et arbalètes.

Armes lourdes

Si vous utilisez un lance-grenades, un lance-roquettes, un canon d'artillerie, un canon de char d'assaut etc., vous utilisez une arme lourde.

Armes exotiques

Toutes les civilisations ont développé des armes particulières, spéciales ou inclassables. Ce sont les armes exotiques.

Corps à corps (25%)

S'il s'agit de taper sur quelqu'un, de le maîtriser, de le projeter au loin, de lutter avec lui, ou de représenter n'importe quelle combinaison possible d'arts martiaux existants ou imaginaires, la compétence Corps à Corps entre en jeu.

Esquive (AD/2)

Si le Paragon doit éviter un rocher qui tombe, une pluie de flèches ou un coup de sabre, c'est la compétence à utiliser.

Étiquette

Traditionnellement, on appelle étiquette, ou bienséance, l'ensemble de règles, de normes sociales, parfois de « bonnes manières », qui gouvernent le comportement en société. L'usage étendu du terme recouvre le jargon d'un domaine particulier, les codes en vigueur, les comportements acceptés ou non et les procédures standards d'une société, d'une entreprise, d'un corps de métier, d'un domaine particulier, etc. En termes de jeu, une compétence d'étiquette est spécialisée (par ex. « Étiquette DEP »)

Les usages d'une étiquette sont divers et variés. On peut par exemple s'en servir pour connaître les procédures standards de la police, pour interagir avec les personnes du domaine cible en se faisant passer pour quelqu'un du cru, pour comprendre les explications chargées en jargon d'un phreaker, etc. Normalement, ces étiquettes ne devraient pas tomber du ciel mais être issues du parcours professionnel du Paragon, et donc compatibles avec son background – le choix d'une étiquette particulière peut d'ailleurs servir à renforcer ce dernier.

Voici une liste (totalement non exhaustive bien sûr) de domaines ou d'organisations pouvant être la cible d'une étiquette : Akabk'uh Chanan, Ankh-Rose, Architectes, ATA, Brouwersliga, DEP, dockers, Drachen, draws, esclaves, finance, fritenkers, Froura, gangs, GAT, GRYDAN, hétaires, jetset, Kalti Akab, Kérberos, Kinéma, Leeds Garden, Maisons du Crime, Mao Huo, marins, mercenaires, mode, OPE, politiciens, presse, récupérateurs, Rike, routiers, sport autokinite, sport éolien, stratos, Syllips Kranio, Vabensliga, Wylrards.

Métier

Cette catégorie recouvre les compétences dites « professionnelles ». Il s'agit d'une liste non exhaustive, qui synthétise de nombreuses compétences en un tout utilisable en jeu. La liste couvre un grand nombre de besoins mais peut bien sûr être augmentée par l'Aède si cela sied mieux à son Épopée.

Administration (10%)

Si vous avez besoin de remplir un formulaire, d'analyser un livre de comptes, de connaître un point de loi ou d'effectuer toute autre activité bureaucratique ou administrative, utilisez cette compétence.

Armurerie

Vous devez fabriquer une arme, ou la réparer ? Voici la compétence qu'il vous faut.

Plastique (5%)

Cette compétence regroupe de nombreux arts, tels que l'architecture, le dessin, la peinture, la sculpture etc. Si vous avez besoin de faire un croquis, de faire une belle photo, ou de déterminer le courant artistique d'une peinture ou sa valeur, utilisez Plastique.

Scénique (5%)

A l'instar de Plastique, Scénique regroupe les arts de la scène, de la représentation. Si vous devez chanter, jouer d'un instrument, la comédie, connaître les astéris du cinéma du moment, utilisez Scénique.

Commandement

Cette compétence englobe à la fois la capacité à commander, c'est à dire donner des ordres, et la capacité à organiser stratégiquement une unité ou une armée. Si vous devez faire preuve de tactique, de stratégie, organiser un convoi, prévoir un soutien logistique, etc., utilisez cette compétence.

Psychique (10%)

Psychique représente la psychanalyse, la psychologie, et même l'hypnose. Si vous devez déterminer l'état mental d'un individu, calmer un forcené ou puiser dans la

mémoire subconsciente d'un témoin, c'est la compétence idéale.

Technique

Technique regroupe toutes ces petites choses qu'un technicien sait et qui lui permettent de bidouiller des appareils, de les réparer ou de les bricoler. Certaines connaissances de cette compétence recourent celles des compétences de science, mais ces dernières sont la version théorique, académique, et celle-ci leur application dans le réel. En clair, si vous devez réparer une autokinite ou expliquer le fonctionnement d'un mécanisme, faites un jet de Technique, mais si vous devez calculer le rendement d'un moteur à combustion, penchez-vous plutôt sur les compétences de science nécessaires.

Contrefaçon

Cette compétence sert à faire des faux, tels que des faux papiers, de faux documents notariés, de la fausse monnaie ou encore une copie d'une oeuvre d'art.

Criminalistique

La Criminalistique englobe l'ensemble des méthodes de police usuelles (prise d'empreinte, étude d'une scène de crime, etc.).

Crochetage

Si vous désirez forcer un coffre-fort ou ouvrir un quelconque verrou, utilisez Crochetage.

Cryptographie

La Cryptographie est à utiliser si vous désirez chiffrer un message... ou le décoder.

Explosifs

Cette compétence regroupe l'utilisation et la fabrication d'explosifs, la pose et le désamorçage, ainsi que les connaissances nécessaires à la démolition.

Ichoromatique

L'Ichoromatique sert à programmer, contrôler et, dans une certaine mesure, réparer les ichoromates.

Interrogatoire

Cette compétence spécifique permet d'extraire, gentiment ou méchamment, des informations de la part d'un individu.

Marionnettisme

Cette compétence permet de piloter des hermaphores. Consultez la section dédiée pour plus d'informations à ce sujet.

Médecine

La compétence Médecine permet bien évidemment de soigner les gens, mais également de pratiquer la médecine-légale. En termes de jeu, un personnage Médecin pourra soigner les blessures. Effectuez un jet par semaine, votre cible regagnera Rang x Zois en cas de réussite. Elle en perdra autant en cas d'échec critique...

Phreaking

Cette compétence permet d'utiliser les box de Phreaking. Consultez la section dédiée pour plus d'informations à ce sujet.

Pilotage terrestre (20%)

Cette compétence vous permet de piloter des autokinites, des kinis, des fortigos, et plus ou moins tout véhicule terrestre.

Pilotage éolien

Cette compétence vous permet de piloter des éoles, des kipters, des thalès et plus ou moins tout véhicule éolien.

Pilotage maritime

Cette compétence vous permet de piloter tous les véhicules marins.

Pister (10%)

Si vous devez filer un individu en pleine rue ou retrouver sa trace en forêt, utilisez Pister.

Premiers soins (30%)

Version allégée de la Médecine, accessible à tout un chacun, Premiers soins permet de stabiliser un individu et de lui prodiguer le minimum vital pour qu'il ne meure pas.

En termes de jeu, un jet réussi de Premiers soins ramène un individu à 1 Zoi.

Recherche documentaire

Si vous désirez retrouver une information particulière dans des ouvrages écrits (livres, journaux), utilisez cette compétence. Elle vous permet de connaître les obscurs systèmes de classement des bibliothécaires et des archivistes, de ne pas vous perdre dans les musées et de savoir recouper les informations.

Sécurité

Crocheter une serrure c'est bien. Vérifier avant si la porte est reliée à un système d'alarme, c'est mieux. Désactiver ledit système avec le code maître du fabricant, c'est encore mieux. Et savoir remettre le tout en place ni vu, ni connu, c'est parfait. Cette compétence permet tout ça, et également de mettre en place une politique de sécurité allant des tours de ronde des gardes aux systèmes électroniques de défense anti phreaking les plus avancés.

Survie (10%)

L'homme moderne a fréquemment tendance à l'oublier, mais se débrouiller par soi-même pour ne pas mourir de faim, de froid ou de bêtise plusieurs jours en forêt ou dans n'importe quel environnement non urbain n'est pas évident. Avec cette compétence, si.

Science

Les compétences de science regroupent toutes les compétences académiques poussées. Si vous devez reconnaître un style architectural ou construire un mur dans votre jardin, vous devrez employer respectivement *Plastique* et *Technique*. Mais si vous devez faire plus, par exemple analyser l'urbanisme d'une cité, construire un bâtiment, c'est la compétence de science *Architecture* qu'il vous faudra.

Voici une liste totalement non exhaustive de compétences scientifiques possibles : anthropologie, archéologie, architecture, astrologie, biochimie, biologie, botanique, cosmogonie, criminalistique, économie, électricité, électronique, géographie, géologie, glaciologie, histoire, hydrologie, ichorologie, mathématiques, météorologie, minéralogie, occultisme, océanographie, paléontologie,

pharmacologie, phrénologie, physique, politique, sismologie, sociologie, stratégie, volcanologie, zoologie

Divers

Cette catégorie est clairement un fourre-tout, dans lequel échouent toutes les compétences qui ne sont pas aisées à classer dans l'une des autres catégories. S'y trouvent notamment les langues.

Baratin (5%)

Vous devez inventer une excuse foireuse, rouler dans la farine quelqu'un ou paraître convaincant sans pourtant être un véritable comédien (ce sont ici les arguments qui comptent, pas le jeu d'acteur) ? Utilisez cette compétence.

Bricolage (5%)

Cette compétence vous permet de fabriquer ou réparer de manière totalement amateur (et donc potentiellement très instable) plus ou moins tout et n'importe quoi du domaine domestique.

Crédit

Le *Crédit* représente à la fois la position sociale du Paragon et son niveau de vie. Voir la section *Capital de Départ* un peu plus bas pour plus de détails. Dans la mesure du possible, évitez de laisser cette Compétence à 0...

Discrétion (20%)

Se cacher, se faire tout petit, ne pas se faire repérer, être silencieux - utilisez cette compétence.

Dissimulation (10%)

Si vous avez impérativement besoin de faire passer un canon d'assaut devant le nez des agents de la Froua, la *Dissimulation* est pour vous !

Dressage

Cette compétence vous permet de faire comprendre à un animal que vous désirez obtenir quelque-chose de lui. Il n'est pas garanti que l'animal soit d'humeur, mais avec de la patience et beaucoup, beaucoup de temps, ça fonctionne. Et ça fonctionne bien évidemment encore mieux sur un animal déjà dressé...

Équitation

Cette compétence spécifique sert à monter (et s'occuper, de manière générale) d'un cheval. On peut bien sûr l'étendre aux mulets et autres animaux à quatre pattes, selon le contexte.

Grimpe (20%)

Si vous devez escalader un muret de trois mètres de haut, votre Robustesse vous suffira amplement. Si vous envisagez plutôt de gravir un immeuble, une paroi à pic ou l'Everest, la Grimpe est pour vous.

Jeu (10%)

Jeu regroupe tous les jeux usuels de la culture du personnage ainsi qu'un grand nombre de jeux de cultures différentes, la connaissance de leurs règles, des stratégies à appliquer et, d'une manière générale, comment faire en sorte de ressortir plus riche de la table de Mahjong.

Lancer (20%)

Lancer une grenade ou un bâton à son chien.

Langue maternelle (à spécifier) (Astuce)

Votre langue maternelle. Il est possible d'en avoir deux si le Paragon est bilingue depuis l'enfance.

Langue (à spécifier)

Précisez la langue choisie parmi cette liste : aforakien, arabe, bretonien, grec, zhongguo.

Lecture sur les lèvres

Cette compétence parle d'elle-même.

Natation (20%)

Si vous devez faire quelques brasses...

Négociation (10%)

Négociation regroupe toutes les techniques de marchandage, utilisées du plus obscur des souks aux grands bazars de l'orient, jusqu'aux grandes compagnies ichorifères et la diplomatie internationale.

Orientation (10%)

Droite, ou gauche ? Le choix est toujours difficile. Ajoutez-y haut, bas, et les points cardinaux, et le quidam qu'on promène dans une ville pendant une heure et qu'on abandonne deviendra vite un pauvre sans abri fou à lier. Sauf bien sûr s'il possède la compétence Orientation !

Sports

Cette compétence peut s'utiliser de deux façons - spécialisée ou non. Si vous la spécialisez, par exemple Sport : Syllips Kranio, c'est pour indiquer que vous pratiquez (ou avez pratiqué) ce sport et le maîtrisez à un niveau professionnel. Si vous la généralisez, cette compétence indique que vous êtes plutôt sportif, que vous vous intéressez au sport en tant qu'amateur, mais que vous n'avez jamais atteint un niveau professionnel.

Faiblesses

Chaque Paragon a, parce qu'il a un vécu, subi un traumatisme ou un autre. Certains ont vécu la guerre, d'autres ont subi des discriminations, ou possèdent des attaches familiales ou sentimentales. Ces traits de caractère et d'historique sont représentés par les Faiblesses. Choisissez à la Création au moins deux Faiblesses pour votre Paragon. Les Faiblesses sont un artifice scénaristique, une aide à l'interprétation. Elles définissent, en fonction de leur nature, ce qui peut faire chavirer le Paragon, le mettre en danger, lui faire perdre ses moyens, l'enrager, le blesser, plus que quoi que ce soit d'autre. En termes de jeu, résister à une Faiblesse en cours de jeu revient à réussir un jet de DE.

Exemple : l'hyperhéros Eurêka, au civil Sven Hylster, est un justicier masqué, dont l'identité est supposée secrète. Il est marié et a deux enfants, qu'il aime tendrement. Une personne malintentionnée pourrait lui nuire par l'entremise de sa famille, ce qui représente une Faiblesse. Atlas, un Paragon indépendant, ancien lutteur, a vu de nombreux anciens collègues succomber aux anabolisants et autres drogues pour sportifs. Depuis, il ne supporte pas les toxicomanes et a beaucoup de peine à se

maîtriser lorsqu'il est confronté à un dealer (ou un entraîneur malhonnête). Il s'agit clairement d'une Faiblesse. Elektreuil, enfin, est secrètement amoureux de Promethea, sa partenaire. Tous deux sont des justiciers en costume, et il n'est pas rare qu'Elektreuil perde totalement son sang-froid et commette de graves erreurs tactiques lorsque la vie de Promethea semble en danger. Ou lorsqu'elle lui demande de lui rendre un service, puisqu'il ne peut rien lui refuser. Il s'agit, là encore, d'une Faiblesse.

Capital de départ

Dans Ichorpunk, l'unité monétaire de base utilisée en jeu est le drachme (DR). Le capital de départ du Paragon, à savoir sa fortune personnelle au moment de sa Création, lui permettra d'acquérir de l'équipement, de payer ses contacts en cours de jeu, pour obtenir des informations, etc.

Pour déterminer le niveau de vie du Paragon, ainsi que l'argent dont il dispose (dans ses poches, aisément retirable en espèces et enfin en capital) utilisez la table suivante :

Crédit	Dans la poche	Espèces	Capital
0	1 DR	1 DR	aucun
1 à 9	5 DR	CR x 1	CR x 10
10 à 49	10 DR	CR x 2	CR x 50
50 à 89	100 DR	CR x 5	CR x 500
90 à 98	500 DR	CR x 20	CR x 2'000
99	10'000 DR	100'000 DR	>5 millions

Équipement

Grâce aux DR dont il dispose, le Paragon peut acquérir son équipement de départ. Se référer pour cela aux tables de la section Équipement. Tout DR non utilisé à la Création demeure bien sûr à la disposition du Paragon.

Affinités

Un Paragon dans Ichorpunk n'est pas qu'une succession brute de statistiques et de matériel. Avant toute chose, un Paragon est un être humain, avec des idées politiques, des affinités religieuses, mystiques, des points de vue sur la société et sur les gens. Les Affinités peuvent aider le joueur et l'Aède à déterminer, par le choix de divers points de vue et opinions du monde d'Ichorpunk, les différentes facettes du Paragon. Elles serviront de guide pour l'interprétation de ce dernier, notamment lorsqu'il a des choix moraux à faire, ou lorsqu'il est confronté socialement.

Le Paragon doit avoir une Affinité par type d'affinité (politique, géopolitique, mystique, etc.). Ces Affinités peuvent bien sûr évoluer en fonction des choix ultérieurs du Paragon, sur décision de l'Aède.

Politique

Les Affinités Politiques indiquent ce que sont les positions politiques du Paragon, par exemple plutôt conservateur ou plutôt progressiste.

Basiléiste

Le Basiléiste est un passéiste, un conservateur pur et dur, le plus souvent impérialiste, voire, pour les plus extrêmes, fervent défenseur des monarchies absolues. Dans l'Empire, il lorgne avec envie sur le Rike et la gloire du Köng. Dans le Rike, il est un fervent supporter de la maison köngale et regarde avec mépris l'Aftokratorias. Dans les deux cas, il crache sur les OPE. En théorie, aucun Opéien n'est Basiléiste...

Démocrate

Le Démocrate abhorre les notions d'aristocratie, de mainmise d'une élite féodale sur le pouvoir. Il défend vaillamment les droits du peuple, la liberté d'expression, et s'avère en général plutôt progressiste. Dans l'Aftokratorias, il représente la majorité de la population. Dans le Rike, il est un fritenker, un dissident aux moeurs dissolues, étroitement surveillé par Leeds Garden. Dans les OPE, il représente la moitié la plus modérée de la population.

Néo-platonicien

Le Néo-Platonicien est un adepte du collectivisme, de la raison et de la Cité Juste. Il est généralement convaincu que seuls la mise en commun et le partage des richesses peuvent apporter le plus grand bien. Dans les OPE, il représente une bonne moitié de la population. Dans l'Aftokratorias et le Rike, il est étroitement surveillé par le gouvernement, voire persécuté.

Anarchiste

L'Anarchiste représente une frange plutôt réduite de la population de Gaïa, qui recherche un collectivisme total, niant tout droit aux biens individuels non utilisés; généralement très engagé politiquement, il refuse l'idée d'un pouvoir central, et en défend la mise en place de structures ordonnées dépourvues d'autorité centrale. Dans les OPE, il est vu comme un collectiviste extrémiste aux idées révolutionnaires. Dans l'Aftokratorias, il est généralement mal vu, voire persécuté. Dans le Rike, il est littéralement pourchassé.

Sans avis

La politique, franchement, c'est inintéressant...

Géopolitique

Les Affinités Géopolitiques indiquent ce que le Paragon pense des relations internationales et interethniques.

Iréniste

L'Iréniste est un pacifiste, profondément humaniste, défenseur du rapprochement entre les peuples. Généralement désabusé, il est dégoûté par les excès de la Guerre Mondiale et fait tout pour aider son prochain.

Polémiste

Le Polémiste est un belliqueux, convaincu que « sa » nation aurait dû remporter la Guerre Mondiale. Revanchard, xénophobe, le Polémiste fait tout ce qui est en son pouvoir pour que la Guerre reprenne et que « sa » nation termine le travail.

Qabbaliste

Le Qabbaliste sait pertinemment que la Guerre Mondiale n'a jamais pris fin. Conspirationniste actif, théoricien du complot, le Qabbaliste sait que des puissances occultes manipulent les gouvernements, et cachent au public « le » grand secret. Il se pourrait même que le Qabbaliste fasse partie du Complot, à son insu ou non.

Sans avis

La géopolitique, c'est pour les autres...

Mystique

Les Affinités Mystiques indiquent ce que le Paragon pense des Dieux, de leur abandon de l'Humanité, etc.

Dévo

Le Dévo respecte et défend les traditions ancestrales, qu'elles soient hellénistiques ou nordiques. Certes, les Dieux ont abandonné les Humains, mais il reste de l'espoir. Le Dévo fera tout ce qui est en son pouvoir pour convertir les autres et ramener les Dieux auprès des Humains.

Défaitiste

Le Défaitiste a perdu toute illusion. L'Âge d'Or des Dieux de l'Olympe (ou d'Asgard) est révolu depuis longtemps. La fin des temps, le Ragnarök, sont proches. Il n'y a plus aucun espoir, alors à quoi bon lutter ? Nombreux sont les Défaitistes qui abandonnent toute forme de morale pour laisser leurs plus bas instincts s'exprimer. Beaucoup plus rares sont ceux qui font exactement l'inverse en signe d'expiation.

Monothéiste

Le Monothéiste est plutôt rare dans les sociétés hellénistiques et bretoniennes, et se rencontre en général dans les Royaumes Arabes, c'est à dire au Moyen-Orient. Adepte d'un seul Dieu, celui d'Abraham, il est plutôt secret, mais convaincu que son peuple a été choisi pour un grand dessein. Dans le Rike, le Monothéiste est persécuté. Dans l'Aftokratorias et les OPE, plus tolérants, il est seulement tourné en dérision.

Chamaniste

Le Chamaniste est influencé par les cultures euphoriennes d'origine et vénère les esprits de Gaïa. Si les plus grands rassemblements de Chamanistes se trouvent dans les OPE, il n'est pas rare que de nombreux jeunes Aftokratoriens, influencés par certaines astéris du rolo podi, le soient plus ou moins ouvertement. De même, la plupart des deus bretoniens, qui sont officiellement inféodés aux dieux de l'Asgard, n'ont pas oublié leurs traditions naturalistes, et peuvent être considérés comme des Chamanistes.

Humaniste

L'Humaniste est un réaliste moderne, souvent philosophe ou attiré par les sciences, qui se veut rationnel. De toute évidence pour l'Humaniste, les Dieux n'ont jamais existé et ne sont que des créations de l'esprit, inspirées jadis aux tribus et aux peuplades primitives par leurs peurs ancestrales. Encore plutôt rare avant-guerre, l'affinité Humaniste ne cesse de se développer dans l'Aftokratorias et dans les OPE. Dans le Rike, les Humanistes sont lynchés en place publique.

Sans avis

Le Paragon ne s'est jamais particulièrement posé de question mystique et n'a pas d'opinion arrêtée.

Mœurs

Les Affinités de Mœurs indiquent quelles sont les opinions morales du Paragon : est-il esclavagiste, puritain, féministe, etc.

Agynécien

(opposé : Gynécien)

L'Agynécien est un fervent défenseur de la cause féministe, voire un membre officiel de l'Agynéciade. Rares sont les hommes nés avant-guerre à être Agynéciens, sauf dans les OPE où l'égalité est une vertu nationale.

Déiciste

(opposé : Ragnarökien)

Convaincu par la Prophétie de la Pythie, le Déiciste met tout en œuvre pour contrer le retour des Titans, que cela soit avec l'aide des Dieux ou pas.

Gynécien

(opposé : Agynécien)

Le Gynécien est un fervent défenseur du modèle familial traditionnel; il représente encore en cela la majorité des gens nés avant-guerre.

Hédoniste

(opposé : Spartiate)

L'Hédoniste est un fervent partisan du relâchement des mœurs. Il défend l'abolition de la prohibition, est généralement fêtard, soutient activement les homosexuels et la relation traditionnelle entre le maître et son élève.

Ichoricien

(opposé : Raisonnable)

L'Ichoricien fait partie des très rares individus convaincus que l'ichor est en réalité le sang des Titans, et non une simple boue énergétique. Généralement issu de milieux mystiques, il est souvent tourné en dérision par la majorité de la population, et utilisé comme bouc émissaire par la presse.

Podoniste

(opposé : Somatiste)

Le Podoniste est un fervent défenseur de l'esclavage traditionnel. Comme leurs conditions de vie sont généralement meilleures que celles des ouvriers libres de l'industrie, de nombreux esclaves athéniens sont Podonistes.

Ragnarökien

(opposé : Déiciste)

Convaincu par la Prophétie de la Pythie, le Ragnarökien fait tout pour œuvrer dans son sens et s'attirer les faveurs des Titans. Mieux vaut être du côté des vainqueurs.

Raisonnable

(opposé : Ichoricien)

Le Raisonnable, généralement membre de la communauté des philosophes ou sympathisant, sait pertinemment, toutes les études le prouvent d'ailleurs, que l'ichor n'est pas le sang des Titans. Toute personne qui prétendrait le contraire ne serait qu'un affabulateur - nous ne sommes pas dans une bobine de science-fiction, par Hermès !

Somatiste

(opposé : Podoniste)

Le Somatiste prône l'abolition de l'esclavage, sous quelque forme que cela soit, et est généralement un défenseur des libertés individuelles. Le courant de pensée Somatiste est de plus en plus répandu dans l'Aftokratorias, au grand dam des esclaves athéniens.

Spartiate

(opposé : Hédoniste)

Le Spartiate est contre les relations éraste/éromène, contre les relations homosexuelles en général, contre l'alcool, contre les drogues - de manière générale, il s'agit d'un puritain qui est contre pratiquement tous les plaisirs de la vie.

Roulette Mu

Tirez simplement un D100, et contactez votre Aède pour connaître la suite des opérations.

La Phalanx

Choix du style

Lorsque vos joueurs créeront leurs Paragons, ils peuvent les créer en tant qu'équipe. Une équipe de Paragons s'appelle une Phalanx. N'hésitez pas à laisser vos joueurs réfléchir ensemble aux objectifs de leur Phalanx. Préfèrent-ils l'investigation ou l'action ? Un mélange des deux, probablement. Peut-être l'occulte les tente-t-il, ou peut-être est-ce l'espionnage, gouvernemental, militaire ou industriel. Désirent-ils oeuvrer officiellement pour un Organe, ou au contraire préfèrent-ils opérer dans les ombres qui tapissent les nuits gaïennes ? Dans la mesure du possible, laissez le choix à vos joueurs.

Choix du théâtre d'opérations

Lorsque ces derniers auront choisi l'orientation de leur Phalanx, il leur faudra encore déterminer quelle est leur base d'opération, c'est à dire dans laquelle des hyperpuissances gaïennes la Phalanx est principalement active. L'Aftokratorias étant la partie de l'univers d'Ichorpunk la plus élaborée dans ce livre, elle représente généralement le choix de départ le plus évident. Le Bretinia Rike ou les OPE restent des choix intéressants, car tous deux disposent d'un certain développement. Le Zhongguo, très peu développé dans le livre de base, est encore très mystérieux et représente un défi plus important pour l'Aède.

Choix de l'Organe (facultatif)

S'ils ont choisi d'oeuvrer pour un Organe, les joueurs devront en choisir un parmi les choix conseillés. Il est bien sûr possible pour les joueurs de travailler pour qui bon leur semble - si aucun Organe recommandé ne les tente vraiment, rien ne les empêche de creuser plus avant dans l'univers d'Ichorpunk en choisissant par exemple une secte occulte non listée ici, voire en demandant à l'Aède de créer un Organe sur mesure...

Chaque Organe, outre sa description, fournit une synthèse de quatre postes pouvant orienter les choix de la Phalanx mais qui fournissent également à l'Aède des bases pour gérer l'Organe et les missions qu'il propose - la Paie, le Matos, le Risque et la Loi.

Paie

Que cela soit la paie régulière de la Phalanx s'ils travaillent exclusivement pour un Organe, ou la paie de chaque mission indépendante, l'Aède doit pouvoir juger des moyens financiers alloués par l'Organe à ce poste.

Le Rang 3 sert d'étalon - il représente une bonne paie. La formule est la suivante :

Paie à Rang $3/3 \times$ Rang de l'Organe.

Si l'on imagine par exemple que, pour une mission armée de capture d'un scientifique dans un bâtiment moyennement sécurisé, l'Aède estime qu'une bonne paie devrait être de 10'000 DR par membre de la Phalanx, la paie que chaque Rang paiera serait le suivant :

Rang	Paie
1	3'300
2	6'700
3	10'000
4	13'300
5	16'700

Matos

Dans l'éventualité où l'Organe est en mesure de fournir du matériel aux Paragons, ou de leur fournir des revendeurs, le matériel disponible sera d'une rareté inférieure ou égale au Rang de Matos de l'Organe.

Risque

Le Rang de Risque d'un Organe indique à quel point, en général, les missions qu'il fournit présentent un risque pour la vie des Paragons. Ce facteur de risque devrait servir à juger des types de missions que l'Organe propose - il est peu probable qu'un Organe de Rang 1 demande à une Phalanx de prendre d'assaut une prison de haute sécurité aftokratorienne pour libérer un prisonnier lourdement défendu, mais un Organe de Rang 4 pourrait tout à fait proposer ce genre de mission. Il est évident qu'en règle générale, la Paie doit également s'aligner sur le Risque. Il est peu probable qu'une Phalanx raisonnablement bien gérée accepte une mission de risque élevé au tarif d'une mission au risque faible, bien que des

raisons purement émotionnelles puissent bien sûr guider la Phalanx.

Loi

Le Rang de Loi d'un Organe permet de juger du respect qu'à l'Organe de cette dernière.

A Rang 1, un Organe, probablement criminel, voit la Loi comme un obstacle à ses activités. Cela ne signifie pas forcément que l'Organe va, sans raison, chercher à volontairement et ouvertement défier les autorités à l'arme lourde en massacrant des innocents devant des caméras, mais ça peut arriver. Un tel Organe n'hésitera pas à mettre ses Phalanx dans des situations quasiment impossibles à camoufler aux yeux de la Loi, mais prendra aussi probablement des mesures juridiques pour assurer la protection des Phalanx qui le servent bien, ce qui devrait faire sortir de prison un Paragon impliqué relativement rapidement. Du moment, bien sûr, qu'il n'a pas déjà été froidement abattu par les forces de police locales.

Un Organe de Rang 2 ignorera purement et simplement la Loi, et n'attendra pas forcément qu'une Phalanx prenne des précautions pour couvrir ses traces, bien que cela soit toujours apprécié.

Un Organe de Rang 3 n'hésitera pas à enfreindre la loi, parfois même gravement, mais attendra de la Phalanx qu'elle prenne les précautions nécessaires pour que personne ne soit au courant, sous peine de rupture de contrat (ou pire).

Un Organe de Rang 4 respectera la Loi, et attendra de ses Phalanx qu'elles fassent de même, même si ce respect met en péril la mission - il y a toujours une autre solution. Bien sûr, un Organe de Rang 4 qui ne sait pas qu'une Phalanx a enfreint la Loi ne trouvera rien à redire. Pas vu, pas pris.

Un Organe de Rang 5 respectera la Loi comme un Dévot respecte un commandement divin. Un Paragon servant un Organe de ce Rang ne sera pas déclaré ennemi d'état parce qu'il a fait un excès de vitesse. Il sera simplement jugé et condamné comme n'importe quel citoyen, et probablement sévèrement réprimandé par l'Organe, à la hauteur de son crime. Bien sûr, tout comme pour les Organes de Rang 4, les Organes de Rang 5 ne sont pas omniscients. Pas vu, pas pris, encore une fois.

Les Organes

Vous trouverez ci-dessous une liste, par hyperpuissance, des Organes qui font fréquemment appel à des Phalanx et qui pourraient avoir des équipes de Phalanx internes. Pour chaque Organe, une brève description ainsi qu'une tendance pour la paie, le risque, le matériel et l'attitude face à la Loi sont donnés. Il s'agit d'indicateurs permettant de situer globalement le style des missions que la Phalanx obtiendra de son Organe ou des Organes qui la mandatent, ainsi que les conditions habituelles. Dans la mesure du possible, une agence gouvernementale, une grande corporation, une Maison du Crime et une société occulte sont fournis pour chaque hyperpuissance.

DEP

Organisme officiel, le DEP est le bureau d'investigation et d'intervention de l'Empire. Les Paragons y incarneront une unité d'élite pouvant tout autant enquêter sur des affaires non élucidées que sur des affaires touchant tout l'Aftokratorias, ou carrément sur des affaires d'espionnage.

La paie est raisonnable, le matos très bon, les risques moyens. Il faut respecter la Loi, ou en tout cas ne pas se faire prendre à la contourner.

Daedalos

Premier fabricant d'armes et de matériels divers de l'Aftokratorias, Daedalos emploie très fréquemment des Paragons pour semer le chaos dans les lignes de production de la concurrence, pour récupérer des scientifiques de gré ou de force, pour voler des renseignements ou des prototypes... ou pour défendre ses propres sites contre des intrusions similaires.

La paie est bonne, le matos de pointe, les risques faibles. La Loi n'est pas vraiment un problème tant que personne ne laisse de traces...

Les Pirates Égéens

Syndicat du crime bien connu, Maison Basse très influente du Wyshill, les Pirates Égéens sont un choix raisonnable pour les Paragons souhaitant oeuvrer pour des criminels doués en affaires. Les Pirates utilisent fréquemment des Phalanx pour réduire un concurrent à l'impuissance, saisir des cargaisons, couler dans la boue ou

le marbrun un magistrat, ou nuire aux intérêts d'autres Maisons du Crime.

La paie est bonne, le matos inadéquat, les risques moyens. La Loi est un problème, il faut savoir jongler avec elle, quelle que soit la manière.

Les Architectes

Les Architectes sont une société secrète alexandrine, principalement orientée sur la recherche et la connaissance. Lorsque certains événements dépassent l'entendement humain, il n'est pas rare que le DEP fasse appel aux Architectes... ou qu'ils s'auto-mandatent pour enquêter !

La paie est raisonnable, le matos inadéquat et les risques inexistant. La Loi est un problème - un Architecte respecte la Loi !

Leeds Garden

Pendant bretonien du DEP, Leeds Garden a plus ou moins les mêmes attributions, et les mêmes besoins en Phalanx.

La paie est bonne, le matos excellent, les risques moyens. Le Leeds Garden est directement subordonné au Köng et fait appliquer sa Loi sans compromis.

Wotan

Principal constructeur militaire bretonien, Wotan fabrique également depuis la fin de la guerre des autokinètes de course. Toujours au coude à coude avec les autres constructeurs, et fortement impliqué dans les affaires militaires du Rike, Wotan engage fréquemment des Phalanx pour subtiliser des prototypes, faire exploser des usines ou suicider des pilotes rivaux.

La paie est moyenne, le matos est bon, les risques faibles. La Loi est un sérieux problème, l'enfreindre et se faire prendre, c'est la porte et les geôles de Leeds Garden.

Les Corsaires

Maison régnante du Wyshill, les Corsaires sont le pendant bretonien des Pirates Égéens. Leur influence, cependant, est plus élevée et plus internationale, et il n'est pas rare que les Corsaires traitent en sous-main pour le Köng des affaires délicates, par le truchement bien évidemment de Phalanx.

La paie est élevée, le matos moyen et le risque très élevé. La Loi ? La Loi, c'est Map'ka.

Kérberos

Agence gouvernementale opéienne, Kérberos est à la fois service secret, force de police, agence d'investigation, contrôle politique et force paramilitaire. D'une certaine façon, c'est le KGB d'Ichorpunk. Les Phalanx sont fréquemment appelées pour les missions où Kérberos préfère jouer profil bas.

La paie est raisonnable, le matos excellent et les risques moyens. La Loi est à respecter comme un commandement sacré.

Balampakal

Défenseur historique de la civilisation olméco-maya, Balampakal est à la fois une entité politique et une secte terroriste occulte. Elle engage principalement des Phalanx pour des tâches de renseignement et d'investigation occulte, mais il lui arrive de déléguer certaines opérations musclées.

La paie est bonne, le matos inadéquat et les risques élevés. La Loi est généralement ignorée.

Aegis EA

Célèbre agence de détectives privés opérant principalement sur le territoire opéien, Aegis EA est régulièrement engagée pour enquêter sur des événements sortant du cadre de compétences de Kérberos, ou que les contractants préféreraient garder privés ou secrets. L'agence s'est taillé une solide réputation de droiture, de respect des lois et de confidentialité.

La paie est excellente, le matos moyen et les risques moyens. La Loi est la Loi.

Évolution du Paragon

Tous les Paragons évoluent avec le temps. Ils deviennent plus compétents, plus forts, plus aguerris. Durant la session, chaque joueur doit inscrire une petite coche au côté d'une Compétence pour laquelle il a **raté** un jet. On apprend en effet toujours beaucoup mieux de ses erreurs !

Lorsque l'Aède l'indiquera, par exemple en fin de session, de scénario, ou durant une phase de transition, chaque joueur pourra faire évoluer les Compétences qu'il aura indiqué.

Faire évoluer une Compétence est très simple. Il suffit de lancer un D10, et d'augmenter la Compétence du résultat du dé. Une augmentation de 10% d'un coup octroie en outre 1 point de Stoa.

Lorsqu'une Compétence atteint 90%, il n'est plus possible de la faire évoluer que d'1% par évolution. La limite est fixée à 99%.

Phreaking

Le Phreaking est le piratage des réseaux de télécommunications par des spécialistes de la bidouille électromécanique et des communications radio, que l'on appelle communément des phreakers. Pour accomplir leurs miracles, ces (généralement très jeunes) shamans des temps modernes utilisent des boîtes remplies de câblages abscons. Ces boîtes s'appellent des Box.

Mécanique de jeu

Un phreaker utilise des règles particulières pour effectuer les actions liées à sa profession. Les différentes actions possibles sont listées ci-dessous. Sauf indication contraire, la compétence utilisée est « phreaking ». Toutes les actions nécessitent l'emploi d'un matériel spécifique appelé « box ». Il existe plusieurs types de box, détaillés plus bas.

Si une action donnée nécessite des prérequis (par ex. monter un Hit the Cow implique d'avoir un Switcher en place), un jet par action est nécessaire. Si deux (ou plusieurs) actions utilisent le même type de box, une seule box est nécessaire, sinon chaque box doit être montée en séquence. Les éventuels effets de contremesure s'appliquent aux box dans l'ordre inverse de leur séquence.

Actions possibles

Switcher

Il s'agit de l'utilisation des failles du système téléphonique pour passer des appels gratuits incognito. Le phreaker traficote les tonalités reçues par le téléphone pour basculer (switcher) de ligne.

Box : white box

Effet : pénètre une ligne de téléphone normale, d'un téléphone à un autre

Prérequis : aucun

Hit the cow

Le phreaker utilise une technique dérivée du switcher pour pénétrer dans un « réseau » téléphonique liant 2 bâtiments (2 centraux) (le nom de cette technique provient

du code maître des premiers terminaux installés par Bretinia Telecom, CW-0).

Box : white box

Effet : pénètre une ligne pour pirater le commutateur

Prérequis : aucun

Hopper

Le phreaker utilise une bunny box sur un switcher ou un hit the cow déjà en place pour répercuter l'appel initial à travers plusieurs centraux locaux ou distants.

Box : buny box

Effet : le rang de la box donne la difficulté du traçage de l'appel, voir la contremesure Track

Prérequis : switcher ou hit the cow

Stringer

Cette technique permet de taper directement dans un appel pour faire de la surveillance; elle nécessite un hit the cow déjà en place.

Box : tape box (pour enregistrement)

Effet : permet de surveiller l'appel et de l'enregistrer

Prérequis : hit the cow

Clamper

Le phreaker pose une blue box physiquement sur une ligne, afin d'intercepter les impulsions et de placer ses propres impulsions.

Box : blue box

Effet : préalable pour l'interception et l'envoi d'impulsions

Prérequis : aucun (ou hit the cow si utilisé à distance)

Coacher

Un coacher sert à prendre le contrôle à distance d'un équipement électronique - caméra, système d'alarme, serrure électronique ou piège sont des exemples fréquents.

Le phreaker lie physiquement une gray box au système ciblé et à un clamper. Il suffit de lier la gray box au câblage téléphonique, il n'est pas nécessaire de lier la box directement au clamper.

Box : gray box

Effet : permet d'agir à distance sur le système électronique

Prérequis : clamper

Watcher

Le phreaker utilise un coacher pour accéder au visuel d'un flux CCTV par le truchement d'une cam box.

Box : cam box

Effet : permet de transférer sur un petit écran esclave lié à la cam box l'image d'une caméra à la fois

Prérequis : coacher

Action !

Le phreaker utilise un watcher pour contrôler un flux CCTV.

Box : cam box

Effet : contrôler les caméras du flux (loop, coupure, etc.)

Prérequis : watcher

Feed the cow

Cette technique utilise un clamper pour injecter une information dans un calculateur par le biais d'un central (ou dans un central directement).

Box : blue box

Effet : le phreaker peut injecter une 'information', par exemple un log, un code de contrôle, une transaction, etc., dans un central. Il peut également atteindre un calculateur, un système expert etc. connecté au central pour faire de même, pour autant qu'il dispose du manuel adéquat...

Prérequis : clamper

Blower

Cette technique, rarement déployée par les Phalanx souhaitant rester discrètes, est une variante de la sécurité de type Pulse back, qui utilise une red box, la plus grande et la plus rare des phreak boxes. Obligatoirement reliée à une grosse source d'énergie au lieu de piles standards, la red box n'a qu'une seule utilisation : faire sauter une ligne/un central, en générant une puissante surcharge au travers de la ligne. La red box est toujours détruite après utilisation. Il y a un risque non négligeable (100-10xRang de la box) que cette dernière surcharge elle-même en raison d'un rétrofeedback, causant 1D10 dégâts à son utilisateur.

Box : red box

Effet : surcharge vaporisant une ligne/un central

Prérequis : hit the cow ou clamper

Contremesures

Certaines lignes sont mieux protégées que d'autres. Voici les possibles mesures de sécurité en place - leur rang, de 1 à 5, indique leur qualité.

Glue

Il s'agit d'un système détectant certaines techniques de switcher/hit the cow et ralentissant le flux d'impulsions.

Effet : augmente de 5% par rang la difficulté des jets de phreaking

Pulse back

Le pulse back est un système (manuel ou automatique) qui renvoie vers une box (le long d'un switcher, d'un hit the cow ou d'un clamper) des contre-impulsions suffisamment vigoureuses pour être nocives.

Effet : 1 point de dégât par rang infligé à la box

Track

Il s'agit d'un système nécessitant un opérateur pour retracer un appel/une attaque. Son efficacité est perturbée par l'utilisation d'un hopper avec une bunny box. En cas de réussite, le système peut déterminer la position de la première box d'une séquence (par ex. sur un téléphone ou

sur un boîtier de distribution de quartier). En cas de réussite critique, le système repère toutes les boxes posées dans la séquence.

Effet : le track fournit l'équivalent d'une compétence à Rx10% pour localiser l'origine de l'appel. Chaque rang de la bunny box éventuellement utilisée pour un hopper diminue l'efficacité de ce jet de 5%

Les boxes

Types

Il existe un certain nombre de boxes utilisées dans le cadre du phreaking. La plupart sont contenues dans des boîtiers de taille réduite, au maximum de celle d'un carton à chaussures. Les boxes sont généralement alimentées par des simples piles du commerce. Leur fonction primaire est de simuler les bonnes impulsions pour communiquer avec le réseau téléphonique et le pirater. Selon le type de box, la complexité de sa fabrication est plus ou moins élevée. De même, la qualité de fabrication joue un rôle dans la résistance des composants (chaque box dispose d'un certain nombre de Zois) et dans le bonus qu'elle octroie au jet de phreaking.

Voici les différents types de box :

Nom (complexité)	Phreak
white box (1)	switcher/hit the cow
gray box (2)	coacher
blue box (3)	feed the cow/clamper
tape box (1)	stringer
cam box (2)	watcher/action !
bunny box (4)	hopper
red box (5)	blower

Fabrication

Bien que des boxes soient disponibles au marché noir, les phreakers compétents préfèrent bricoler leurs propres appareils. Pour déterminer le coût des composants nécessaires, lancez 1D5 - vous obtiendrez le rang du box de référence. Consultez ensuite le coût d'acquisition d'une box de ce rang au marché noir. Les composants coûteront 60% de ce coût.

Une fois les composants acquis, le phreaker devra réussir un jet d'électronique et un jet de radio (chaque réussite n'est plus à répéter pour cette box). En cas d'échec critique à l'une ou l'autre des compétences, les composants sont irrécupérables. En cas d'échec, le phreaker pourra effectuer jusqu'à trois nouvelles tentatives avant que les composants ne soient définitivement plus utilisables. La complexité de la box indique le délai nécessaire à sa création - un jet raté ne pourra être retenté que passé ce délai. Une fois la box créée, elle obtient par réussite un nombre de Zois et un bonus en % qu'elle octroiera au jet de phreaking lors de son utilisation. Le niveau de chaque réussite indique le bonus obtenu selon cette règle :

Réussite	Bonus/Zois
00-19%	1
20-39%	2
40-59%	3
60-79%	4
80-99%	5

Les bonus sont cumulables. Ainsi, une box aura au minimum 2 Zois et un bonus de 2%, et au maximum 10 Zois et un bonus de 10%.

Note : les boxes du commerce ont un Rang déterminant le % de bonus (de 1 à 5).

Une box endommagée (mais non détruite) pourra être réparée en atelier pour un coût en composants correspondant à D20% de son prix initial, sur un simple jet d'électronique.

Chaque box acquise ou conçue par le phreaker sera notée sur la fiche des boxes. Il n'est pas rare que les phreakers donnent des petits noms à la sonorité guerrière et généralement bretonne à leurs boxes.

Un exemple en jeu

Bob doit prendre le contrôle du réseau CCTV interne d'un bâtiment. Il va devoir poser un clamper sur la ligne téléphonique, ce qu'il pourra faire sur le boîtier de distribution externe au bâtiment. Le réseau CCTV du bâtiment n'étant pas transmis à l'extérieur, Bob devra ensuite pénétrer dans le bâtiment et poser un coacher directement sur l'une des caméras, puis relier le coacher à

un câble téléphonique. Le coacher transmettra le flux CCTV au clamper, auquel Bob accédera indirectement par le biais d'un hit the cow. Une fois le coacher en place, Bob pourra effectuer un watcher, puis un Action ! pour prendre le contrôle du flux CCT. Il posera également un hopper pour tenter de dévier les éventuelles applications de la contremesure de type Track.

En premier lieu, Bob met en place son hit the cow. Il dispose de la Compétence Phreaking à 80%. La white box utilisée est une entrée de gamme de rang 2, elle octroie donc un petit bonus de 2%. Bob effectue son jet de phreaking et l'Aède lui signale que cela semble plus difficile que prévu - il doit appliquer un malus de 10% à son jet en raison de la présence d'une contre-mesure de type glue (de rang 2).

Bob doit donc effectuer un jet de phreaking de

$$80+2-10 = 72\%$$

Il réussit sans problème. Bob va ensuite poser son clamper sur le boîtier de distribution externe, il utilisera cette fois une blue box fabriquée par ses soins, qui lui octroie un bonus de 8%, presque le maximum. Il réussit quelques jets de discrétion puis son jet de phreaking ($80+8-10 = 78\%$). Le clamper est en place, il ne lui reste désormais plus qu'à effectuer son coacher.

Malheureusement, Bob n'est pas à même de pénétrer dans le bâtiment. Par chance, Alice, sa coéquipière, peut le faire à sa place - elle possède la compétence électronique. Bob préconfigure donc la gray box. Il effectue son jet de phreaking en tenant compte du malus de glue pour préparer la gray box pour le réseau du bâtiment et pour communiquer avec le clamper en place.

Une fois dans la place, Alice, qui se fait passer pour un agent d'entretien, trouve durant la nuit une caméra pas trop éloignée d'une ligne téléphonique. Elle branche la graybox sur la caméra et la relie au câble téléphonique en réussissant son jet d'électronique (bien qu'elle ait dû s'y reprendre à plusieurs reprises). Depuis l'extérieur, Bob branche alors sa cam box du commerce de rang 1 sur son hit the cow pour mettre en place son watcher ($80+1-10 = 71$). Une fois encore il réussit son jet, et peut désormais visualiser le flux des caméras, en passant d'une caméra à l'autre sur son petit écran portable relié à la cam box. Bob effectue ensuite un dernier jet de phreaking

($80+1-10=71$) pour mettre en place son Action !, qui lui permettra de contrôler complètement le flux CCTV.

Bob pose enfin le hopper sur son hit the cow par le biais d'une bunny box custom ($80+5-10=75$) - il aurait peut-être dû commencer par là...

Marionnettisme

Tout comme le Phreaker, le Marionnettiste dispose d'un ensemble de règles spécifiques mettant en valeur sa particularité. Il peut bricoler ses hermaphores, et utiliser des actions spéciales (les Bidouilles) pour obtenir des avantages dans le feu de l'action.

Généralités

Tout comme le phreaker aime généralement bricoler ses propres outils, le marionnettiste acquiert des hermaphores sur le marché mais hésite rarement à mettre les mains dans le cambouis et les câblages pour ajouter quelques fonctionnalités à ses chers protégés. Chaque hermaphore dispose d'une fiche similaire à celle des véhicules, sur lequel le marionnettiste doit saisir ses caractéristiques de base, tenir le compte de ses Zois et de l'état de son équipement.

A l'instar des véhicules, les hermaphores disposent d'ankyres sur lesquels le marionnettiste peut installer des équipements. Toute modification d'un hermaphore se fait par le biais d'un jet de mécanique pour la pose. Il est également nécessaire de réussir un jet d'électronique pour lier le nouveau système aux systèmes existants, faire en sorte que la télécommande puisse activer le nouvel équipement, ou, dans le cas d'équipement passifs comme les blindages, pour compenser le nouveau poids ou la perte de maniabilité. Les temps nécessaires à la pose d'équipement, à l'entretien et à la réparation d'un hermaphore ou de son équipement, varient grandement - à l'Aède de faire preuve de discernement.

Bidouilles

Les Marionnettistes disposent en outre d'un certain nombre de capacités spéciales liées à l'évolution de leur compétence Marionnettisme. Ces capacités sont appelées des Bidouilles. Chaque Marionnettiste doit choisir une Bidouille par tranche de 10% de sa compétence Marionnettisme.

L'utilisation d'une Bidouille lors d'un combat équivaut à une action simple. La plupart des Bidouilles sont utilisables une fois par combat et durent un nombre de rondes égal à la dizaine de la compétence Marionnettisme.

Fais bang !

Les dégâts occasionnés par les armes de l'hermaphore sont doublés.

Mets les bouts !

L'hermaphore voit ses Tachyos doublés.

Secoue-toi !

L'hermaphore voit sa Maniabilité doublée.

Tiens l'coup !

Les Zois de l'hermaphore sont doublés - attention, une fois la durée d'effet de la Bidouille écoulée les Zois ainsi gagnés disparaissent...

Fais-toi discret !

L'hermaphore se fait discret. Il diminue ses Tachyos d'un tiers, mais gagne une compétence Discrétion égale au tiers de Marionnettisme.

Tu es une ombre !

L'hermaphore se fait quasiment furtif. Il diminue ses Tachyos de moitié, mais gagne une compétence Discrétion égale à la moitié de Marionnettisme.

Chut !

L'hermaphore ne fait plus aucun bruit et se fond dans le paysage du mieux qu'il peut. Il réduit ses Tachyos des deux tiers, mais gagne une compétence Discrétion égale aux deux tiers de Marionnettisme.

Fais la tortue !

Des plaques de blindage léger supplémentaires se déploient les parties sensibles de l'hermaphore.

Ses Tachyos et sa Maniabilité diminuent d'un tiers, mais son Blindage augmente de 10%.

Fais le rhino !

Des plaques de blindage léger supplémentaires recouvrent les parties sensibles et les capteurs de l'hermaphore.

Ses Tachyos et sa Maniabilité diminuent de moitié, mais son Blindage augmente de 20%.

Fais le tank !

Des plaques de blindage léger supplémentaires recouvrent tout l'hermaphore.

Ses Tachyos et sa Maniabilité diminuent des deux tiers, mais son Blindage augmente de 40%.

Bzzzzzt !

L'hermaphore surcharge ses condensateurs et dégage une puissante décharge électrique, occasionnant 1M dégâts électriques au contact. Puis, l'hermaphore est considéré comme HS jusqu'à ce que ses batteries soient rechargées (ou ses condensateurs remplacés s'il ne fonctionne pas sur batterie...)

Fais tout péter !

L'hermaphore surcharge son système propulsif principal et génère une explosion occasionnant 1G dégâts sur une zone de x mètres carrés fonction de sa Taille (P = 2, M = 4, G = 10). L'hermaphore est bien sûr totalement détruit.

Garde-moi ça !

L'hermaphore passe dans un mode défensif simple. Il peut observer une zone restreinte d'environ 1 à 2 mètres carrés (par ex. une porte, le milieu d'une pièce, etc.) et tirer à vue sur tout ce qui traverse cette zone.

Garde cette zone !

Cette bidouille est similaire à Garde-moi ça !, mais en mode patrouille selon un itinéraire simple (en ligne droite) au lieu de stationnaire.

Fais-les taire !

L'hermaphore utilise sa radio embarquée pour brouiller toutes les autres radios dans une zone de D6 kilomètres carrés. Ceci rend l'hermaphore lui-même inaccessible à distance...

Pour l'honneur !

L'hermaphore combine deux bidouilles au choix entre Fais bang !, Mets les bouts !, Secoue-toi ! et Tiens l'coup !, désactive sa radio interne, sort ses armes (ou ce qui peut en tenir lieu) et passe en mode « meurtre-mort-détruire » jusqu'à sa destruction (ou son incapacité à poursuivre son action de destruction aveugle et sauvage). Le Marionnettiste peut spécifier à l'hermaphore s'il doit détruire « tout ce qui entre dans son champ de vision » ou uniquement « ce qui bouge ».

Équipement

Généralités

Il existe dans Ichorpunk plusieurs sortes d'équipements : les véhicules, les armes, les prothèses ichornétiques, le matériel de phreaking et les équipements divers.

Personnalisation

Les véhicules, les hermaphores et les armes sont définis par leur taille, le nombre de zones les composant ainsi que le nombre de points d'ancrages dont chaque zone dispose. Ceci permet aux Paragons possédant les compétences adéquates de modifier leur équipement à partir du matériel du commerce. Un point d'ancrage, c'est à dire un emplacement sur le véhicule, l'arme ou tout autre équipement, pouvant recevoir du matériel (blindage, arme, capteur, etc.), et appelé un ankyra (des ankyres). Chaque zone d'un équipement possède un nombre fixe d'ankyres, selon les tables en annexe.

Les zones possèdent des nombres d'ankyres distincts selon leur taille. Le format des armes pouvant varier énormément, chaque arme d'Ichorpunk dispose de 1 à 3 zones sans dénomination – la fiche d'Arme permet de spécifier, en fonction du type d'arme, quel est le nom de l'emplacement (un arc, une mitrailleuse et un cimenterre n'ont pas les mêmes emplacements...).

Matériel

Le matériel (capteurs, arme, blindage etc.) est standardisé et simplifié au maximum, et la liste fournie n'est donc absolument pas exhaustive. Les véhicules et les armes sont, en général, des modifications d'une base existante, par ex. une grigora du commerce à laquelle le Paragon a ajouté des armes, du blindage et augmenté la vitesse, ou un pistolet de service de l'armée sur lequel le Paragon a monté un silencieux, une lunette de visée et une amélioration du recul. Chaque type de matériel prend un nombre d'ankyres fixe (par exemple, une couche de blindage prend toujours 1 ankyra, tandis qu'une arme incorporée prend 2 ankyres).

Rareté

Chaque équipement possède également un indice de Rareté, qui indique à quel point l'équipement est commun ou, au contraire, exotique. L'indice de Rareté fournit une difficulté à appliquer au jet d'acquisition correspondant.

Un jet d'acquisition peut être effectué par le biais de plusieurs Compétences, notamment Négociation et, le cas échéant, une étiquette spécifique au vendeur. Dans tous les cas, l'indice de Rareté donne un malus de 2 x Indices% au jet.

Armes

Généralités

Une arme est définie par quelques valeurs synthétisant tout ce qui peut être utile à un Paragon : la portée (POR), la précision (PRÉ), la cadence de tir (CAD), les dégâts (DÉG) ainsi que le nombre de munitions dans le « chargeur » (CAP).

Portée

Il s'agit de la portée utile de l'arme, c'est-à-dire la distance de tir pour laquelle aucun malus n'est ajouté au jet de dés du tir. Par exemple, un pistolet a normalement une portée utile d'environ 30 mètres, tandis qu'un fusil d'assaut s'étend plutôt dans les centaines de mètres. Tout tir situé au-delà de la portée utile de l'arme se voit infliger un malus. En règle générale, les armes de mêlée sont à portée de 1 et les armes de jet à une portée calculée selon la Robustesse du Paragon (par ex. ROx2 mètres).

Précision

La précision de l'arme fournit un modificateur (positif ou négatif) à appliquer au jet de Moïra sur la Compétence correspondante (il augmente ou diminue le score en % de la Compétence). S'il est négatif, l'arme est peu précise. S'il est positif, l'arme est particulièrement précise. Le modificateur peut être corrigé par une lunette de visée ou tout instrument d'optique susceptible d'améliorer la capacité de visée de l'arme. N'oubliez pas que la précision est, avec un minimum de bon sens, à pondérer en fonction de la situation de tir (bien posé ou en pleine course) et

également de la cadence de tir (un fusil d'assaut au coup par coup est très précis, précis en rafale de 3 à 1/10ème de sa portée, et totalement imprécis en tir continu sauf totalement à bout portant)... essayez d'en tenir compte sans forcément sortir votre boulier.

Dégâts

Pour simplifier, dans le cas des armes à munition, les dégâts occasionnés par une arme sont fonction de l'arme elle-même et non de la munition employée.

Cadence de tir

La cadence de tir exprime le nombre de tirs par ronde.

Arme semi-automatique

Un pistolet tire généralement au coup par coup, et ne peut donc tirer par ronde de tir qu'un projectile à la fois. Il a donc une cadence de 1 – 1 coup par ronde, et 1 balle par coup. Certains pistolets, ainsi que certains fusils de chasse, peuvent tirer deux balles en un coup - ces derniers auront donc une cadence de 2 – ils tirent 2 balles en même temps par ronde (avec un seul jet de Moïra). Si un pistolet, un fusil de chasse ou à pompe peuvent tirer également en rafale ou en tir continu, la règle des armes automatiques s'applique.

Arme automatique

Une mitrailleuse ou un fusil d'assaut peuvent généralement tirer soit au coup par coup, soit en rafale (de deux ou de trois), et parfois en tir continu (jusqu'à ce que le chargeur soit vide). Leur cadence, indiquera les modes de la manière qui suit :

1/2/10

Pour 1 balle au coup par coup, 2 en rafale, 10 en tir continu.

1/-/10

Pour 1 balle au coup par coup, pas de rafale, 10 en tir continu.

Un seul jet de Moïra sera effectué pour chacun des modes. A bout portant, toutes les balles touchent en mode rafale ou tir continu.

A distance, un certain pourcentage de balles touchera la cible :

- ❖ mode rafale : toutes les balles touchent
- ❖ mode automatique : le nombre de balles touchant la cible est fonction de la réussite :
 - < 10% de marge : D4 balles
 - < 20% de marge : 2D4 balles
 - < 30% de marge : 3D4 balles
 - >=30% de marge : toutes les balles

Une mitrailleuse tire généralement en continu, mais certains modèles disposent néanmoins d'un sélecteur de mode, aussi la notation de sa cadence et le mode de fonctionnement est-il similaire au fusil d'assaut.

Protection

Il existe un certain nombre de protections pouvant être acquises. On trouve ainsi relativement aisément sur le marché des khitons ou des chlamydes renforcés. Le marché parallèle fournit également quelques armures de combat. Une protection fournit une valeur globale de Blindage, qui encaisse les dégâts occasionnés au porteur sur la zone protégée et est détruite à mesure qu'elle encaisse les dégâts.

Véhicules

Généralités

Un véhicule, quel que soit son type ou sa fonction, est défini par plusieurs valeurs :

- ❖ les Tachyos, qui représentent sa vitesse (et son initiative dans certains cas)
- ❖ la Maniabilité, qui indique s'il fournit un bonus ou un malus aux jets de pilotage
- ❖ les Zois et le Blindage, qui indiquent sa résistance aux dégâts
- ❖ la Taille, qui fournira le nombre d'ankyres par zone

Vitesse

La vitesse d'un véhicule indique deux choses : la vitesse maximale du véhicule et son rang d'initiative, soit ses Tachyos.

- ❖ s'il faut déterminer à quel moment durant une phase de combat un véhicule accomplit une action (parce qu'il est par ex. sur sa lancée et fonce sur un Paragon) ses Tachyos seront utilisés comme ceux d'un Paragon.
- ❖ s'il s'agit de déterminer sa vitesse pure, il faut multiplier les Tachyos par ces coefficients pour déterminer la vitesse en km/h.

Le blindage additionnel gêne les Tachyos d'un véhicule dès lors que la valeur de blindage additionnel dépasse 50% (càd 10x le nombre de zones à ankyres d'un véhicule). Pour chaque ankyra additionnel occupée par du blindage, réduisez les Tachyos du véhicule de 10%. Un système propulsif auxiliaire, une amélioration du moteur, etc., peuvent influencer la vitesse maximale.

Maniabilité

La maniabilité d'un véhicule détermine la facilité avec laquelle le véhicule manœuvre. Elle est représentée par un modificateur à ajouter au jet de pilotage correspondant.

Comme pour la Vitesse, le blindage additionnel gêne la Maniabilité d'un véhicule dès lors que la valeur de blindage additionnel dépasse 50% (càd 10x le nombre de zones à ankyres d'un véhicule). Pour chaque ankyra additionnel occupée par du blindage, réduisez la Maniabilité du véhicule de 5%.

Résistance

Tout véhicule résiste un tant soit peu aux dégâts que lui infligent à la fois la conduite du Paragon et les armes de ses ennemis, et cette résistance est représentée sous la forme d'une valeur de Zois ainsi que d'un Blindage. La même échelle de dégâts au Blindage, puis aux Zois, s'applique que pour les Paragons.

Ichornétique

Introduction

Les prothèses posent plusieurs défis au Paragon désireux de s'en procurer. Premièrement, il n'est pas évident de trouver un Charcuteur. Ces derniers ne sont pas toujours bien vus des forces de l'ordre, souvent la proie de clients mécontents ou de leurs proches, et généralement paranoïaques. Deuxièmement, les Charcuteurs demandent fréquemment un tarif plutôt élevé. En effet, outre les risques inhérents à la pratique de leur métier et le matériel nécessaire (pour la prothèse et pour l'équipement médical) coûtent assez cher. Troisièmement, l'opération est très loin d'être dénuée de risque. Selon le membre ou l'organe remplacé, l'Aède devra demander au Paragon de réussir un certain nombre de jets de RO. En cas d'échec, le Paragon subira des malus à la Stoa.

L'effet direct d'une prothèse dont l'installation a réussi est fonction de son utilité - un bras de qualité fournira par exemple à son utilisateur une augmentation de la RO ou de l'AD, un implant oculaire une amélioration de l'AC... Attention cependant à respecter la logique... un Paragon doté uniquement d'un bras ichornétique pourra facilement écraser un fusil d'assaut dans son poing, mais ne pourra pas soulever une voiture sans que son bras ne s'arrache de son support d'épaule. Pour obtenir une telle prouesse, le Paragon devrait soit remplacer son bras, son torse et ses jambes, soit attacher le bras à un exosquelette spécialement conçu pour l'occasion.

De la même manière, des jambes de remplacement fournissent une vitesse de déplacement et des capacités de saut accrues mais de manière raisonnable - une vitesse ou un saut trop élevés pourraient également arracher les jambes, et la situation est encore pire si l'individu n'a remplacé qu'une seule jambe.

N'oubliez pas d'augmenter les valeurs dérivées en même temps que les Caractéristiques ciblées – si un Paragon voit sa Robustesse augmentée de 10, ses Zois doivent augmenter d'autant.

Impact sur la Stoa

En dehors des effets directs lors de l'opération elle-même, la pose d'une prothèse a un impact global sur la Stoa du Paragon. Cet impact est dû à la gêne psychologique induite par la perte des membres ou organes d'origine, jamais parfaitement remplacés par leurs substituts artificiels. De manière générale, un Paragon disposant d'une prothèse légère, par exemple une main artificielle, ne devrait souffrir que de rares troubles - par ex. une légère augmentation de la difficulté des jets liés au stress. Un Paragon disposant de plusieurs prothèses sera en partie défiguré, inhumain, et subira des malus aux jets sociaux. Un Paragon grandement reconfiguré, par exemple avec un squelette intégralement remplacé, souffrira périodiquement de troubles psychosomatiques d'ordres divers - blessures imaginaires, perturbation des perceptions, etc.

Effets

Les effets spécifiques d'un certain nombre de prothèses sont donnés à titre indicatif dans la table en annexe.

Glossaire

A

Acheos - constructeur autokinite.

Agynéciade (l') – mouvement de libération de la femme.

Antallagi – bourse (généralement d'Athenai)

Antirad – Anichnefsi tilemetrias radiofono - radar

Autokinite - automobile, voiture

Asori Thalassa – Mer Méditerranée

Asorithalassien – méditerranéen

Astéri – étoile, souvent employé dans le sens de « star » (du kinêma, de la musique, etc.)

B

Bobine – dans le contexte du kinêma, film

Bretinien – habitant du Bretinia Rike ; de provenance du Rike

Buylting – immeuble d'appartements ou de bureaux de style néo-bretinien ; la catégorie est large et englobe à la fois les petits immeubles que les tours d'acier et de marbron.

C/D

Charcuteur – médecin, savant-fou, bricoleur pratiquant l'ichornétique

Deora - constructeur autokinite

Dimarchos – maire d'une cité grecque

Dyonisal – fête qui se tient à des dates variables dans l'Empire (et parfois ailleurs), et parfois sur plusieurs jours; on s'y costume, on y boit, on parade parfois, et dans l'ensemble on rend hommage à Dyonisos

E

Éoloport/éolodrome – aéroport/aérodrome

Éole – appareil volant à aile fixe ou mobile

Eparchie – chambre des représentants (des provinces impériales ou des quartiers d'Athenai)

Eparque – représentant dans l'Eparchie (celle de l'Empire ou celle d'Athenai)

F

Faucon – poste du syllips kranio, dont l'objectif est de porter le kranio et de marquer des buts.

FEAST – Front des Esclaves Athéniens Syndiqués du Théâtre, premier mouvement syndical de l'Aftokratorias

Foreio - autobus, omnibus, autocar etc.

Fortigo - camion, camionnette

Fortio - cargo, généralement pour désigner une éole ou un navire

Fujisan – le Mont Fuji

G

Geste dessinée – bande dessinée, comics, originellement basée sur des événements héroïques, mais plus récemment le sens s'est élargi au comique, à la tragédie, au drame et aux histoires de pirates zombies...

Godapos - constructeur autokinite

Grigora (pl. grigores) - voiture sportive (de course, mais aussi grand public)

H

Harasseur – poste du syllips kranio, dont le rôle est de gêner les autres joueurs

Hétaïre – l'équivalent grec d'une geisha ; presque toujours une esclave, mais dotée d'une énorme liberté

Hoplite – historiquement, un fantassin armé d'une lance et d'un bouclier ; désigne aujourd'hui tous les fantassins spécialisés qui ne sont pas des conscrits (et donc des professionnels)

Hyperichorier – énorme navire-réservoir véhiculant à travers le monde le précieux ichor

I

Ichoromate – automate rendu conscient et indépendant grâce à un cerveau positronique trempé dans de l'ichor

Ichor – substance aux couleurs variées, dont on peut tirer un gaz, un liquide raffiné servant de combustible, aux propriétés similaire au pétrole

Ichornétique – branche de la science qui étudie la fabrication, le développement et l'intégration de membres ou organes modifiés, artificiels et alimentés à (voire carrément faits de polymère à base de) ichor.

Ideopares - « enfanteur d'idées », synonyme d'industrie, d'innovation

J/K

Journée Sparte - course autokinite d'endurance durant trois fois douze heures consécutives (une série par muse). Les meilleurs prototypes de grigores s'y affrontent chaque année.

Kevlacier - alliage léger mêlant des bandelettes de kevlar et d'acier dans un entrelacs à la fois léger, souple et extrêmement résistant ; généralement limité à un usage militaire

Kinêma – cinéma (mot complet : kinêma (mouvement)-graphein (écriture))

Kini - moto

Kolpos Euphoria – Golfe du Mexique

Kongfuzianisme – doctrine philosophique régissant la vie de le Zhongguo et qui, peu ou prou, ressemble à une forme d'esclavagisme d'état, poussant tout le monde à aller dans le même sens sans grand respect des désirs individualistes

Kipter – éole à voilure tournante, civile ou militaire (hélicoptère)

Kynigos – éole à voilure fixe militaire, chasseur ou bombardier (avion)

L/M

Lompistas - lobbyistes

Marbron - forme de béton obtenue avec de la poudre de marbre et de l'eau (nombreuses variantes)

Maurigios (Paris) – astéri du rolo podi, célèbre pour son impudeur et la qualité poétique des textes des chansons qu'il écrit pour son groupe, Géfyres (litt. les ponts)

Megas Basileos – ou « Grand Roi » - il s'agit de l'Empereur alexandrin

Megas Dikénia – cour de justice impériale ; peut casser tous les jugements ; ses juges, les Dikaions, sont élus à vie

Mikro Grigora - coupé sport, petite voiture sportive, éventuellement aussi roadster

Mons Calpe – le rocher de Gibraltar

Motita - véhicule utilitaire (van, fourgonnette, etc.)

Mupath - un individu atteint de pathologie(s) Mu

N/O/P

Organe - agence gouvernementale, étatique, économique ou sociale engageant des Phalanx

Ouranoxystis – gratte-ciel (littéralement)

Paragon - un Agent oeuvrant au sein d'une Phalanx pour un Organe ou en indépendant

Pathologie Mu - maladie récente provoquant des mutations bénignes, souvent esthétiques, parfois handicapantes

Periodico – magazine, généralement pour enfant ou adolescent ; on y trouve souvent des gadgets ridicules et des histoires dessinées peuplées de pirates ou de héros masqués aux pouvoirs et aux failles absurdes ; très peu sont bien écrits, mais certains, édités par la maison QCIC, d'origine romaine, sont particulièrement réalistes et destinés à un public plus adulte

Phalanx - une équipe de Paragons

Philoschole - « maison des sciences » tenue par un philosophe ou une coalition de philosophes.

Pilier – poste du syllips kranio, dont l'objectif est d'immobiliser les adversaires.

Planitiko Synedrio (PS) - groupe de travail financé par les états membres (dont les OPE, le Rike, l'Aftokratorias et le Zhongguo) dont l'objectif est d' « éviter tout conflit futur

par le truchement d'une collaboration accrue au niveau planétaire » (selon sa charte fondatrice).

Potami Washita - Rivière Washita, qui s'écoule du Texas à l'Oklahoma ; elle fait partie de la Rivière Rouge, qui elle-même est l'affluent majeur du fleuve Mississippi

Prothypourgos – Premier Ministre

Q/R

Rolo podi - danse moderne très énergique, où l'on roule beaucoup des pieds ; elle est jugée obscène par les conservateurs et libératoire par les libéraux ; désigne également la musique tonitruante qui l'accompagne ; expression « jeune » signifiant « allons-y », ou « en avant », ou encore « trop mega cool ! »

S

Septentrional (Océan) – Océan Pacifique

Sifnos - île de l'archipel des Cyclades; constructeur autokinite indépendant qui y a ses ateliers

Siriti - constructeur autokinite de luxe, basé à Athenai

Skouria [rouille] – (skou) tissu de coton imprégné d'ichor, très confortable mais très résistant, inventé par Jayms de Vennes

Skouriette – combinaison en skouria, généralement d'une pièce, avec manches longues et fermeture sur le côté, à glissière ou à boutons

Staro – éole à voilure fixe civile (avion)

Stoa (pl. stoaë) - terme grec désignant un portique, c'est-à-dire un bâtiment, ou la partie d'un bâtiment couvert, fermé à l'arrière par un mur plein, et ouvert en façade par une colonnade

Syllips-kranio (ou sfaira) – « capturer le crâne/la sphère », jeu de sport mêlant violence, stratégie et diplomatie

Synantisi – chambre du pouvoir législatif contrôlant l'Exécutif. Un représentant (synantis) par province impériale

Synoris - trike de course ressemblant à un char de guerre antique dont les chevaux sont remplacés par une roue unique; généralement à propulsion arrière mais certains

modèles voient leur bloc propulseur directement couplé sur la roue avant

T

Thalamigo – navire de plaisance

Thalès - un dirigeable à coque dure et fonctionnant au gaz d'ichor, du nom de l'entreprise Thalès qui est leader du marché

U/V

Vennes (Jayms de) - 1) un fabricant de tissus utilitaires qui fit fortune en le commercialisant sous forme de vêtement, la skouriette ; 2) la société qui commercialise désormais les fameux « de Vennes », les skouriettes portées par les astéri

Voreia Thalassa - mer du Nord

W/X/Y/Z

Zhongguo - la Chine et une bonne partie de l'Asie du Sud-Est

Annexes