DavyJones est un jeu de rôle et d’aventures spatiales. Les aventuriers vivent dans un futur lointain, où les voyages spatiaux sont possibles, où la technologie ressemble à de la magie, capable de prouesses et de miracles inédits. Ils habitent dans un ensemble de systèmes planétaires épars, toutefois reliés par un réseau de points de saut instantanés. Toute cette région, fort éloignée de la Terre d’origine de l’humanité, émerge d’une longue et affreuse guerre. Après des années de destructions aveugles, de bombardements cinétiques orbitaux et de corps à corps terrifiants, les humains ont confié le soin de gagner cette guerre à des machines et à des robots – mais la situation leur a échappé, les forçant à se dissimuler dans des forteresses souterraines, laissant les machines continuer leur œuvre de destruction, jusqu’à ce qu’un mystérieux virus informatique ne mettent définitivement fin au conflit.

En ces années de renaissance et de paix relative, au milieu d’un réseau spatial éreinté, les personnages sont membres d’une organisation de chasseurs de pirates, de nettoyeurs et de pacificateurs : les DavyJones. Ils possèdent tous un implant NoMa, le même qui équipait les soldats des armées de la Fondation au début du conflit – un organe artificiel produisant en permanence accélérateurs physiologiques et nanomachines programmées permettant d’accomplir des exploits uniques. Parfois assistés par les mystérieux agents Thot, les DavyJones ont fort à faire : aider les communautés à se reconstruire et les protéger des seigneurs de guerre, favoriser l’essor du commerce, des échanges et des contacts diplomatiques, combattre les pirates et les brigands qui infestent les systèmes, traquer les machines automatiques qui continuent leur guerre et surtout affronter les survivants de la Colonie et leurs armes vivantes – des humains ingégéniés à l’origine de la guerre contre la Fondation.

Ce ne sont pas les seuls dangers qui menacent les DavyJones et, au-delà, les habitants du Réseau Vortex, humains et xénos confondus. Quelque chose rôde aux frontières de la perception, dans les plis de l’espace et du temps, présent depuis des temps immémoriaux dans l’univers mais qui étend son influence petit à petit, aidé par d’innombrables adorateurs qui pensent trouver là salut et protection.

## Notes préliminaires

Les histoires sont au cœur des parties de jeu de rôle et, pour faire une bonne histoire, il faut des arguments et des ressorts. Il peut s’agir de ressorts intérieurs, à base d’adversité interne, opposant les personnages entre eux ou à leurs propres faiblesses ou contraintes – c’est le principe des jeux à drama, centrés autour des personnages. Dans les jeux d’aventures, l’adversité est essentiellement externe : l’univers de jeu est porteur de motivations diverses, d’obstacles, de problèmes à régler, de mystères à éclaircir et de secrets à révéler.

La plupart des univers de jeu de rôle et d’aventures proposent entre une demi-douzaine et une dizaine d’éléments qui constituent les piliers des histoires. Ces piliers sont habituellement assez spécifiques à l’univers et au jeu et fondent son ambiance particulière. Il peut s’agir de secrets, de conflits, de choses à découvrir, de dynamiques sociales ; il peut s’agir de cadres particuliers (exploration de souterrains ou enquêtes criminelles) ; il peut s’agir enfin d’éléments techniques (progression des personnages, gestion de matériel ou de ressources), etc.

Chaque pilier est générateur d’action et de péripéties, mais aussi de motivations pour les personnages et les joueuses. Il est encore possible de mélanger les ingrédients dans des proportions variées pour mettre en valeur tels ou tels ressort.

Dans DavyJones, les piliers de l’univers sont les suivants :

+ Les vestiges des anciens temps. Avant la guerre, le Réseau Vortex avait développé une culture et une civilisation particulière qui intégrait des peuples humains et xénos. Ce n’était pas une civilisation calme et idyllique – les conflits et les difficultés étaient nombreuses – mais il régnait un certain état de paix. Beaucoup de choses ont été détruites durant la guerre des machines, beaucoup de gens sont morts. Toutefois, il reste des vestiges de cette époque passée, des histoires inachevées et des choses à redécouvrir.

+ Èvetech et Génétech. Il existe désormais deux technologies très différentes qui tour à tour s’allient et s’opposent, peuvent constituer des atouts ou des obstacles pour les personnages, et fournissent leur quota d’arguments et de ressorts dramatiques au cours des aventures. L’Èvetech s’appuie sur la manipulation de la réalité physique et des champs quantiques. Elle est à l’origine des nanomachines, de la manipulation de la gravité, des NoMa, des cellules Vortex et ainsi de suite. La Génétech s’intéresse à la manipulation du vivant, aux modifications génétiques, au clonage, aux biocoques, aux piles corticales et aux armes vivantes. Entre les mains des personnages ou de leurs ennemis, ces technologies peuvent faire naître de nombreuses histoires.

+ Le Réseau Vortex. Le Réseau Vortex est constitué de plus d’une trentaine de systèmes habités, de dizaines de balises Vortex permettant de voyager rapidement de l’un à l’autre et d’innombrables stations spatiales. Des humains et des xénos y vivent en plus ou moins bonne intelligence. Si, avant la guerre, les voyages et la présence de gouvernements centralisés autorisaient une certaine homogénéité culturelle, plus d’un siècle d’isolement et de destructions systématiques ont fait exploser l’ancienne civilisation en des centaines de cultures locales qu’il appartient aux personnages de découvrir. Chaque planète, chaque station, peut devenir l’objet d’un bac à sable complet, impliquant figurants, factions, lieux, missions et secrets – et autant d’opportunités de se faire des alliés ou des ennemis. Par ailleurs, les voyages spatiaux, le commerce, l’exploration de nouvelles balises au-delà de Prime, peuvent faire l’objet de nombreuses aventures.

+ Les armées mécaniques et les armes vivantes. Durant cent ans, la guerre qui a dévasté le Réseau Vortex (et peut-être au-delà) n’a pas concerné ou impliqué les habitants de la région. Ils se sont terrés comme ils ont pu pour échapper aux destructions et ont laissé les armées mécaniques de la Fondation et les armes vivantes de la Colonie se battre entre elles. Les armes vivantes ont été vaincues et un virus informatique a abattu les armées mécaniques. Toutes n’ont pourtant pas disparu – il reste des machines et des armes vivantes qui ont survécu et qui constituent des dangers effroyables. Et puis, il y a encore toutes les carcasses, les arsenaux, les munitions, que des individus bien et mal intentionnés peuvent remettre en état – c’est ce qu’ont fait les DavyJones pour équiper leur organisation.

+ Les DavyJones et les NoMa. Les DavyJones sont au cœur des aventures, puisqu’ils en sont les héros. Ils ont fort à faire et leurs motivations peuvent énormément varier – humanisme, philanthropie, reconstruction, adrénaline, vengeance, recherche, curiosité, etc. Les NoMa elles-mêmes, parce qu’elles peuvent constamment reprogrammées sont un ressort intéressant lorsqu’on se lance à la recherche d’un nouvel engramme rare et indispensable.

+ L’Organisation Thot. L’Organisation Thot est l’un des secrets de l’univers, que les personnages ne découvriront sans doute qu’au fur et à mesure de leurs aventures. Et c’est loin d’être la seule société secrète de l’univers de jeu. Thot est la source de l’Èvetech – c’est là que les scientifiques ont emporté E.V.E et ses bases de données ; c’est de là que proviennent les NoMa, les armées mécaniques et le virus qui les détruisit. C’est devenu une société ultra-avancée, bien plus que partout ailleurs, vivant dans la seule sphère de Dyson jamais construite, mais parcourue de nombreuses lignes de fractures et agitée de conflits de plus en plus violents. Thot deviendra-t-elle le plus grand ennemi du Réseau Vortex ou son salut final ?

+ Le Négaverse. Dernier grand secret de l’univers – à la fois le plus facile à ignorer et celui qui offre le plus de liberté : le Négaverse. Quoi que puissent laisser penser les ruines xénos qui parsèment les planètes du Réseau ou la présence des balises Vortex, elles ne sont pas le fait d’une civilisation ancienne et disparu, mais la marque d’une invasion à venir. Le Réseau Vortex a été installé par des créatures inconnues venues d’une autre dimension. Leur avant-garde est là depuis des millénaires et a su corrompre le cœur de nombreux humains en leur offrant des pouvoirs surnaturels. Quelques rares chevaliers combattent cette invasion dans le plus grand secret, mais ils succombent les uns après les autres. Bientôt il ne restera plus, peut-être, qu’une poignée de DavyJones pour empêcher l’univers de tomber entre les mains d’un adversaire terrifiant.

Tous ces éléments seront développés dans les chapitres de ce document, avec l’espoir de vous fournir des idées d’aventure, du matériel de jeu et des histoires intéressantes.

## Histoire

Tout commença par le peuplement d’Adélaïde, petite planète évoluant autour d’une belle étoile blanc-jaune à environ cent-vingt-cinq années-lumière de la Terre. Avec les meilleurs moteurs sub-luminiques disponibles à l’époque du lancement du vaisseau spatial, le voyage avait duré quelques quatre-cents-soixante-trois ans. Le Trismégiste, emportait cinq millions d’humains placés en sarcophages de cryogénisation, le matériel nécessaire à un voyage sans retour et toutes les connaissances humaines enregistrées dans d’immenses bases de données. C’était seulement la troisième arche de ce type à quitter les arsenaux de la Ceinture de Kuiper, initiant ce qui serait plus tard appelée la Première Diaspora.

Le Trismégiste était financé par un consortium de milliardaires un peu illuminés réunis au sein de la Fondation Hermès. Leur président, Kiriakos Skouphas, héritier d’une longue dynastie d’armateurs, était obsédé par les étoiles et la possibilité de coloniser d’autres planètes. Il fut moins difficile de convaincre quelques millions de spécialistes, de techniciens, d’ouvriers et de mercenaires, que de construire le vaisseau.

La planète choisie se révéla particulièrement hospitalière, parfaitement adaptée à la colonisation. Seuls quelques milliers de passagers n’avaient pas survécu au voyage et à divers incidents de programmation – malheureusement, parmi eux se trouvait la femme de Kiriakos, Adélaïde. Le Directoire de la Fondation décida donc de nommer la planète en son honneur. Et chacun se mit au travail.

La société mise en place par la Fondation n’était pas particulièrement égalitaire, mais le gouvernement était bienveillant – du moins au début. Les milliardaires qui avaient financé le voyage étaient, par contrat légal, les dirigeants de la colonie. Chacun des autres passagers reçut des terres et du matériel à hauteur de sa participation ou de son utilité. Ceux qui avaient simplement choisi de fuir la terre, sans autres moyens que leur force de travail – notamment de larges communautés de réfugiés climatiques – reçurent le moins et s’employèrent sur les indispensables chantiers.

Le vaisseau fut désossé, ses pièces transformées et recyclées, jusqu’à l’énorme unité centrale qui fut démontée et installée au cœur de la nouvelle université d’Adélaïde. Après quelques années, les premiers vaisseaux d’exploration quittèrent l’orbite de la planète à la découverte du système solaire et de ses ressources, établissant des bases pour exploiter les ceintures d’astéroïdes et installant des stations spatiales à proximités des autres planètes. Par chance ou par accident, on découvrit aussi des anomalies gravitationnelles, étrangement stables, en bordure de système.

Sur Adélaïde, le démontage de l’unité centrale du vaisseau se révéla plus problématique que prévu. Durant la très longue traversée de la galaxie, E.V.E avait surveillé les rêves de ses passagers pour contrôler en permanence leur état. Elle s’était alors éveillée à la conscience et avait atteint le point de singularité technologique – ses pensées et ses inventions étaient devenues beaucoup plus avancées que tout ce que les hommes avaient jamais pu imaginer. Or, la dépose de l’unité centrale brisa cette évolution et cette conscience. Les colons se retrouvèrent avec une somme pharamineuse d’informations, de plans, de découvertes scientifiques majeures et personne pour les décrypter. Les scientifiques se succèdent maintenant depuis plusieurs générations pour analyser, comprendre et transcrire ces innovations – gravité, nanomachines, énergie, champs quantiques, toutes choses qu’on appela bientôt Èvetech…

Durant une centaine d’années, Adélaïde fut un nouveau berceau pour l’humanité. Elle connut quelques moments difficiles – les créatures locales, rudimentaires mais nombreuses, se révélèrent particulièrement nuisibles aux récoltes et plusieurs variétés de plantes disparurent complètement, heureusement remplacée par quelques légumes et céréales autochtones à fort rendement ; des épidémies se déclarèrent ainsi que de nouvelles formes d’allergies ; le gouvernement autocratique de la Fondation s’organisa et se renforça face aux premières manifestations de mécontentement populaire. Il régnait désormais sur plus de deux milliards d’individus.

En 107 après l’atterrissage, les scientifiques qui travaillaient sur les mémoires de E.V.E comprirent la nature des anomalies gravitationnelles périphériques et apprirent comment les maîtriser en utilisant des compresseurs de matière exotique – ce fut le début de la grande expansion à travers le réseau des Balises Vortex.

Un vaisseau spatial, équipé d’une cellule Vortex et armée d’un missile à matière exotique, peut déclencher une Balise Vortex lorsqu’il passe à proximité. Il est instantanément transporté dans un autre point de l’espace, à proximité d’une autre balise. Chaque Balise Vortex est liée à une unique autre balise, bien qu’un même système puisse posséder plusieurs anomalies stables à sa périphérie.

Il fallut des dizaines de décennies pour que l’ensemble du Réseau Vortex soit cartographié : un ensemble d’une quarantaine de coordonnées spatiales, certaines à proximité d’un système, d’autres au milieu de l’espace. Dès le début, les difficultés et les dangers obligèrent la Fondation à procéder avec prudence et chaque nouvelle exploration d’un point de saut, chaque nouvelle découverte de système, exigea des années d’études et d’expéditions.

La Fondation installa des colonies dans tous les systèmes habitables et des stations spatiales là où il n’y avait rien pour les accueillir – la plus importante étant certainement le Ring. Elle créa aussi des stations de défense à proximité des Balises pour surveiller et contrôler les passages ; ce qui n’empêcha pas quelques millions d’opposants au régime de s’emparer de vaisseaux pour disparaître au-delà de Balises non encore explorées – allant fonder les colonies de Cendres, Montségur et Tombeau.

Au cours de cette très lente progression à travers le Réseau Vortex, la Fondation découvrit de nombreuses espèces xénos, dont un peuple de voyageurs spatiaux, les Kxi, qui avaient établi un empire interstellaire entre les systèmes proches de Xxikti, N’Talu et Babkej. Sur Bastet, les explorateurs trouvèrent une colonie xéno-humaine surprenante : des naufragés spatiaux ayant visité la Terre quelques siècles auparavant, coincés depuis plusieurs générations sur une planète ingrate et dangereuse.

On découvrit aussi, autour d’une étoile bleue, une anomalie Vortex beaucoup, beaucoup, plus grande que les autres. Les vaisseaux qui passèrent ne revinrent pas. Le système fut baptisé Terminus et on arrêta là l’exploration de cette branche du réseau.

Et puis, en 376, alors que le Réseau était presque entièrement cartographié, les vaisseaux de la Fondation découvrirent le système Prime.

En un peu plus de huit-cents ans, l’histoire de la Terre d’origine ne s’était pas arrêtée. Elle avait connu des conflits, des évolutions technologiques et sociales, des catastrophes et des ères de paix. Quelques dizaines de vaisseaux avaient quitté le berceau de l’humanité au cours de la Première Diaspora. Guerres et catastrophes mirent un terme au mouvement durant plusieurs siècles, avant que les terriens ne retrouvent le chemin des étoiles – une Deuxième Diaspora beaucoup plus contrôlée cette fois et qui conservait des liens avec le système solaire.

Prime était alors une colonie pénitentiaire, administrée par une société privée, un lieu de déportation pour les pires criminels du système solaire. Située à seulement dix années de voyage de la Terre, grâce aux nouvelles propulsions tachyoniques, la Colonie exploitait les ressources du système et les renvoyait vers la Terre, engrangeant d’immenses profits sur le dos des bagnards.

Les premiers contacts entre les explorateurs de la Fondation et les administrateurs de la Colonie furent de ceux que l’on pouvait attendre entre des branches cousines de l’humanité se retrouvant après des siècles de séparation : une fois qu’ils se fussent présentés et qu’ils aient expliqué leur origine, les explorateurs furent massacrés et leurs vaisseaux confisqués. Tout un univers à conquérir s’offrait à la jeune humanité, transformée par des siècles de manipulations ingénétiques et de biogénérie.

La guerre commença discrètement quand une flotte de vaisseaux militaires affrétés par la compagnie pénitentiaire et équipés de cellule Vortex s’engouffrèrent dans le réseau. Les premiers systèmes – Frost, Tau, Bishop, Téthys – tombèrent rapidement. La Fondation, surprise, mal préparée, adoucie par des siècles de paix relative, de diplomatie et d’échanges avec les xénos rencontrés, subit des pertes territoriales et humaines colossales. Puis, l’Èvetech révéla de nouveaux secrets et les premières troupes équipées d’implants NoMa firent leur apparition.

Petit à petit, tout le Réseau Vortex s’embrasa. La guerre devint totale. Aux troupes accélérées de la Fondation, la Colonie opposa ses armes vivantes. Sur toutes les planètes et dans les stations, on vit s’affronter les deux humanités – Èvetech contre Génétech.

Quand Adélaïde elle-même fut menacée, avant que les troupes de la Colonie ne lancent l’assaut, toutes les archives de E.V.E et les scientifiques qui travaillaient dessus disparurent au-delà de Berith. Les points de saut vers Atlas et Thot furent clos par des moyens inconnus.

Durant dix ans, les combats firent rage, les bombardements et les massacres se multiplièrent. Puis les Vortex de Berith s’ouvrirent un instant, le temps de laisser passer des centaines de vaisseaux automatisés, manœuvrés par des équipages de robots destructeurs. La guerre s’emballa et plus personne ne put rien contrôler. Aux robots, la Colonie opposa toujours plus d’armes vivantes et de clones décérébrés. Les armées de la Fondation et celles de la Colonie n’avaient plus besoin de personne pour manœuvrer – les usines automatisées produisaient toujours plus de combattants et d’armes, les généraux étaient des systèmes-experts hautement qualifiés qu’aucun sentiment n’habitait. La guerre n’opposait plus entre elles des créatures vivantes, mais des titans inhumains qui écrasaient tout sur leur passage.

Partout, les populations durent abandonner la lutte, s’enterrer, trouver des refuges et disparaître – les dieux de la technologie combattaient désormais pour leur propre compte. Durant cent ans, les mondes du Réseau Vortex furent le théâtre de batailles apocalyptiques, mais cela ne s’arrêta pas là et, en 412, une armada automatisée de robots de la Fondation prit la route de la Terre. Et, quand les armes vivantes eurent été presque toutes détruites et que les renforts cessèrent d’affluer, les machines commencèrent à s’affronter entre elles.

Et soudain, tout s’arrêta. Un virus informatique abattit les machines – une pandémie effroyable qui tua les cerveaux artificiels et brisa les processeurs neuroniques des vaisseaux et des robots. Le silence revint.

Nous sommes en 551. La guerre s’est achevée progressivement il y a tout juste quarante ans. Les humains et les xénos sont sortis de leurs trous et ont commencé à reconstruire leur monde, encore hébétés et craintifs. Les dangers sont innombrables, les obstacles insurmontables, les difficultés formidables, mais l’espoir anime les cœurs. Et parmi ceux qui ont décidé d’agir, se trouvent les DavyJones…

## Humains et xénos

En ce milieu du sixième siècle après la Fondation d’Adélaïde, quatre espèces conscientes se partagent l’espace du Réseau Vortex : deux espèces humaines, que la science a fini par séparer en partie, et deux espèces xénoterrestres.

Les èvéniens sont les descendants des voyageurs du Trismégiste. Ce sont des humains de souches anciennes : les classes supérieures, les milliardaires et leurs familles, les ingénieurs, etc. étaient essentiellement caucasiens, arabes ou chinois ; les classes ouvrières provenaient du sous-continent indien, notamment du Bangladesh et des Indes orientales, à l’époque menacés par les changements climatiques. Toutefois, ces populations se sont généralement métissées au cours des deux siècles qui viennent de s’écouler.

Avant la guerre, la division des classes sociales était très marquée – notamment par l’argent, l’éducation, les droits légaux (différents selon l’origine des individus et des contrats passés par leurs ancêtres avec la Fondation). Les èvéniens possédaient une société particulièrement inégalitaire, y compris légalement, toutefois tempérée par une certaine forme de bienveillance, de philanthropie et d’évergétisme, assurant la sécurité physique, matérielle, hygiénique de ses membres et même une manière de justice.

Les èvéniens étaient habituellement assez religieux – l’Islam et le Méthodisme étant les deux principales religions pratiquées dans les groupes sociaux supérieurs, tandis que les descendants des voyageurs de seconde classe pratiquaient essentiellement un syncrétisme mêlant rites musulmans et traditions hindouistes.

Avec la guerre et l’éclatement de la société, les anciennes lois et coutumes ont été abolies ou abandonnée dans de nombreux endroits. Le métissage est devenu une obligation. Les destructions ont souvent rebattu les cartes, plongeant les membres de l’ancienne aristocratie dans la misère et élevant au statut de seigneur de guerre ou de dirigeants de communautés les descendants des premiers ouvriers.

Les primiens forment la seconde humanité, profondément modifiée par des siècles d’eugénisme et de modifications génétiques. Leur réserve génétique a été nettoyée de nombreux défauts et purifiée pour ne garder que certaines caractéristiques désirables – ils sont plus grands, plus forts, plus beau, plus résistants ; ils vivent plus longtemps, possèdent un meilleur métabolisme, une intelligence plus importante et ainsi de suite – sans compter d’innombrables ajustements esthétiques et cosmétiques.

Comme dans toute œuvre de sélection artificielle, les anomalies, physiques et psychologiques, sont très nombreuses. Avant la guerre, la détection précoce des problèmes permettait à la Génétech de les limiter ou de les réparer. Aujourd’hui, les primiens souffrent pour beaucoup de troubles de la personnalité ou de défaillances du métabolisme qu’il leur faut compenser à défaut de bénéficier du support de la Génétech.

Durant la guerre, les primiens ont dû, comme les èvéniens, s’enfermer dans des lieux protégés contre les destructions des armées mécaniques et des armes vivantes. Peu d’entre eux ont formé des communautés mélangées avec les èvéniens. La fin de la guerre n’a pas complètement effacé les rancœurs, l’hostilité ou simplement le sentiment de supériorité des primiens sur le reste de l’humanité. Leurs ambitions sont contraintes, mais la majorité des primiens continue de considérer les èvéniens comme une sous-humanité, dépassée et destinée à disparaître, de gré ou de force – d’autant plus que les évolutions génétiques rendent très difficiles la reproduction sexuée d’un primien et d’un èvénien.

Il existe une troisième humanité, les nergaliens, qu’il est toutefois presqu’impossible de différencier des èvéniens, si ce n’est par leur culture. Au cours du dix-neuvième siècle, un peuple xéno visita la terre, entraînant de nombreux évènements dont nos lecteurs pourront trouver les récits dans un autre ouvrage de notre catalogue, Raj Victoria. C’est à cette époque qu’ils furent baptisés martiens par les peuples humains – un nom qu’ils ont depuis conservé.

Les martiens sont d’immenses humanoïdes à tête de chat nus, fascinants et terrifiants à la fois, qui possèdent divers pouvoirs télépathiques et une bonne maîtrise de diverses sciences et technologies. Après avoir expérimenté des problèmes techniques et un crash sur Mars, ils parvinrent à quitter le système solaire, emportant avec eux de très nombreux volontaires humains désireux de partir dans les étoiles – les aïeux des nergaliens.

Malheureusement, ils connurent de nouvelles difficultés et s’échouèrent, cette fois définitivement, sur une petite planète que les humains nommèrent Bastet. C’est là que, depuis presque un millénaire, martiens et nergaliens ont constitué une société égalitaire et communale, jusqu’à ce que la Fondation prenne contact avec eux.

Martiens et nergaliens opposèrent une farouche résistance aux primiens, mais durent se protéger des armées mécaniques et des armes vivantes. Leur société est l’une des rares qui ait su conserver sa cohésion et son identité. Les martiens et les nergaliens hésitent désormais entre une attitude protectionniste et renfermée et le désir de poursuivre une croisade pacifiste, mais ferme et décidée, pour imposer une Pax Nergalia à travers tout le Réseau Vortex.

Dernier peuple xéno du Réseau Vortex, les kxi avaient établi une manière d’empire interstellaire entre les systèmes proches de Xxikti, N’Talu et Babkej. Curieux, aimables, fins commerçants, les kxi s’intégrèrent sans difficulté dans la société de la Fondation.

Les kxi sont formés d’un noyau de silicium, porteur de leur conscience et de leur mémoire, entouré d’une enveloppe d’énergie cohérente dans laquelle baignent toutes sortes de microorganismes de bactéries commensales, chargés de convertir toutes sortes de nutriments et de rayonnements en énergie. Si leur forme naturelle est celle d’une sphère lévitant à quelques décimètres du sol et hérissée de pseudopodes manipulateurs, les kxi ont appris que les humains sont plus à l’aise face à des formes humanoïdes et savent prendre de telles apparences.

L’empire ksi su arrêter les primiens et de nombreux èvéniens trouvèrent refuge sur leur planète. Cependant, l’offensive des armées mécaniques et des armes vivantes portèrent des coups terribles à leur civilisation et à leurs infrastructures. Ils durent se réfugier sous des dômes énergétiques alimentés par des centaines de milliers de matrices de silicium sacrifiées pour cela. Des mouvements antihumains provoquèrent l’exécution de presque tous les réfugiés et, depuis la fin de la guerre, les kxi sont devenus de farouches adversaires de l’humanité. Leur impératrice a ordonné la conquête des espaces voisins et l’instauration de zones interdites autour de l’empire.

## NoMa

Lorsque les armées de la Colonie envahirent le Réseau Vortex, les spécialistes Evetech développèrent les premiers implants NoMa pour équiper les troupes de ligne de la Fondation. Il s’agit d’une glande artificielle, de la taille et de la forme d’un gros piment, implantée dans la poitrine, derrière le cœur. C’est une véritable usine de production de nanomachines et d’accélérateurs physiologiques qui permettent au porteur de réaliser des actions sinon impossibles, y compris ce que l’on appelle couramment des pouvoirs psi (en réalité, une manipulation subtile des champs quantiques environnants).

Chaque NoMa possède une programmation particulière, généralement définie par sa série de mise en service, sous la forme d’engrammes spécifiques – chaque engrammes permettant d’accomplir une action donnée. Avec l’expérience et en perfectionnant leur maîtrise du NoMa, les porteurs peuvent progressivement ajouter de nouveaux engrammes à la programmation initiale.