

Cœurs vaillants

SIC ITUR AD ASTRA

TEXTES : John Grümph
CO-CONCEPTION ET IDÉES SUPPLÉMENTAIRES : François Lalande



Ce jeu est très fortement inspiré des lectures **DES CHRONIQUES DE KRONDOR**, par Raymond E. Feist, et de **LA SAGA DE HONOR HARRINGTON**, par David Weber : deux fresques épiques, dont les héroïnes et les héros sont d'intrépides cœurs vaillants. On peut y ajouter une belle dose de **MILES VORKOSIGAN**, par Lois McMaster Bujold, pour faire bonne mesure.



CŒURS VAILLANTS ! est un univers d'aventure de science-fantasy – un mélange de médiéval-fantastique et de space-opera militariste et diplomatique. Conçu dans un cadre plutôt OSR à l'esprit, l'univers de Cœurs Vaillants n'est pourtant pas limité à ces seules mécaniques et toutes sortes de systèmes de jeu peuvent convenir en fonction des goûts de chacun ou de l'ambiance recherchée.



La Marine aérospatiale de l'Alliance des Royaumes Stellaires a pour mission de protéger les planètes de l'Alliance et sa flotte marchande des dangers qui les menacent : pirates avides, xénos agressifs, esclavagistes cruels, espions des autres puissances spatiales et flottilles ennemies. Les bâtiments de la Marine de l'ARS sont aussi chargés de patrouiller entre les planètes, d'explorer de nouveaux mondes, de cartographier des régions de l'espace inconnues, de mener des missions diplomatiques, de voler au secours de populations en risques humanitaires ou de régler les différends qui opposent parfois les ressortissants des Royaumes à des autorités étrangères. Enfin, ils sont parfois engagés dans les tests et la mise au point de nouvelles technologies développées dans les laboratoires de l'ARS.

Des centaines de bâtiments – des simples auxiliaires aux immenses navires de lignes – se déploient à travers l'espace connu et il faut de considérables équipages pour les armer et les manœuvrer : des équipages dont les officiers sont tous formés à l'Académie navale de l'ARS et brevetés après plusieurs années d'entraînements, de tests, d'épreuves et de voyages.

Les personnages sont quelques-uns de ces officiers d'élite. Ils rejoignent leur première affectation, à bord de l'un des grands navires de ligne et se préparent à accomplir leur devoir, pour le plus grand honneur de l'ARS.

L'UNIVERS

La Guerre céleste déchirait les plans, opposant les Anges de la Montagne divine et les Diables, seigneurs des Enfers. Personne n'était à l'abri des combats et des destructions : il y avait ceux enrôlés de force et obligés de combattre pour l'un ou l'autre camp dans des conditions effroyables, sur des champs de batailles titanesques où les morts ne se comptaient plus ; et puis il y avait leurs victimes, tous les civils et les créatures mortelles et toutes les merveilles du monde, atomisées par de colossales irruptions de plasma incandescent ou lentement corrompues par des actes d'une cruauté sans limite.

Quelques rares divinités, pacifistes et désespérées, incapables de convaincre leurs frères et sœurs belliqueuses de cesser les dévastations, commencèrent à envisager un nouveau plan : fuir et trouver un ailleurs beaucoup plus tranquille.

Un mouvement se constitua dans l'ombre, autour de clercs et de magiciens, protégés par de puissants guerriers, d'indomptables voleurs et bien d'autres héros. Durant des années, ces aventuriers cherchèrent un plan, une dimension, où se dissimuler et un moyen d'emporter autant de personnes et de créatures que possibles. Ils trouvèrent des alliés étonnants lorsque les démons prirent l'initiative de les aider : ces créatures étranges, profondément magiques, étaient littéralement exterminées à la fois par les Anges et les Diables et cherchaient, elles-aussi, à fuir.

Les démons, après de longues recherches dans des bibliothèques oubliées des hommes et des dieux – s'ils les avaient jamais connues – trouvèrent une destination et un moyen de s'y rendre en masse, grâce à de puissants portails, des machines magiques comme on n'en avait jamais vues. Toutefois, les démons ne pouvaient pas voyager jusque-là sous leur forme naturelle : ils étaient indéfectiblement liés aux plans et ils seraient détruits dans l'opération.

Ce sont les mages et mystiques qui trouvèrent une alternative à cette déchirante destinée. Ils proposèrent aux démons de les lier, tous, à de simples artefacts : des boîtes décorées avec soin, qui représenteraient la psyché, l'histoire et les pouvoirs de chacun d'entre eux. Leur essence pourrait ainsi être emportée, littéralement sous le bras, jusqu'au nouveau monde.

C'est ainsi que débuta l'opération Exode. Durant plusieurs semaines, des millions de personnes et de bêtes traversèrent les portails conçus par les démons et les magiciens, transportant seulement ce qui tenait dans de lourds bagages – ainsi que des bibliothèques entières, rangées dans les boîtes démoniaques. Leur disparition passa d'abord inaperçue, mais les Anges et les Diables réagirent bientôt, traquant et détruisant les précieuses machines. Sous peu, c'était fini : personne ne quitterait plus les plans où se livreraient désormais d'éternelles batailles.

Pour ceux qui ont traversé, c'est le début d'une nouvelle vie. Et c'est d'abord un choc terrible ! Les démons avaient raison : jamais les Anges et des Diables ne retrouveront les exilés. Le monde qui les accueille ne possède pas de plans, pas de dimensions extérieures. C'est un espace unique, infini avec des étoiles et des astres, des galaxies et des nébuleuses. Ceux qui ont fui sont éparpillés à travers d'innombrables mondes, souvent désertiques, parfois habités.

Commence pour l'humanité une nouvelle aventure qui conduit ici à la création de royaumes et d'empires, là à la chute dans la barbarie la plus sauvage. On invente la télégoétique, le voyage spatial et la mathémagie. On rencontre des peuples inconnus, parfois pusillanimes, souvent agressifs et territoriaux.

Et là, dans un petit amas stellaire agité, naît, grandit et prospère l'Alliance des Royaumes Stellaires...



L'ALLIANCE DES ROYAUMES STELLAIRES

L'ARS est une libre fédération de dix royaumes installés sur dix mondes différents – chacun est trop petit pour survivre seul et constituer une force suffisante pour affronter les dangers de la région stellaire, mais ensemble, ils constituent une puissance étonnante, possédant une flotte marchande et militaire impressionnante.

Les dix planètes de l'ARS sont assez proches les unes des autres pour qu'il ne faille pas plus de quelques jours ou quelques semaines pour voyager entre elles. Elles sont aussi toutes gouvernées par des régimes de monarchie parlementaire assez complexes, intégrant encore de nombreux éléments féodaux hérités des temps anciens précédents l'Exode. Le Parlement de l'Alliance et le Conseil des Souverains, à la présidence tournante, s'occupent des affaires communes comme la défense ou la diplomatie extérieure.

Après la découverte du voyage spatial, les explorateurs et marchands des dix royaumes prirent langue rapidement – leurs populations provenaient essentiellement des mêmes régions pré-exodes et partageaient des cultures proches. Les relations entre les souverains étaient souvent amicales, parfois tendues, mais rarement belliqueuses (si on excepte l'horrible affaire de la Corvette *Onis Dorakov*).

C'est le Grand Raid Néogi de 127-128 qui va précipiter l'alliance des royaumes. Ces terrifiants pirates esclavagistes s'abattent sur la région spatiale et attaquent les planètes, pillant les ressources et emportant de nombreux prisonniers. Quand ils reviennent l'année suivante, ils doivent faire face à une marine spatiale unifiée qui parvient à les vaincre, au prix de lourdes pertes.

Sous l'impulsion de la Reine de Griffon, Maredrina II, dont les trois fils ont disparu au cours de l'affrontement, les gouvernements des dix planètes acceptent d'unir leurs forces de manière permanente. Toutefois, il faudra encore vingt ans de travail et de négociations pour aboutir à la signature de la Charte d'Alliance et de la Constitution Stellaire. L'emblème du Griffon est choisi en hommage à la Reine Maredrina et à sa vision.

C'est ainsi que naît la Marine de l'ARS et que commence sa longue histoire.

LES PEUPLES

Parmi les dizaines de peuples ayant traversé les portails durant l'Exode ou qui sont originaire du nouveau monde, six sont conseillés pour les personnages : ce sont les plus communs et les plus socialement intégrés à la société de l'ARS – les autres sont extrêmement rares, vraiment étranges ou carrément maléfiques.

DRYADES. Les dryades étaient jadis des esprits des arbres et de la forêt, mais face aux destructions massives de la Guerre céleste, elles choisirent un autre destin que la mort. Conduisant un immense rituel magique à travers les plans, elles s'incarnèrent et donnèrent naissance à un nouveau peuple de créatures humanoïdes belles et végétales. Particulièrement nombreuses sur Myrthe et sur Cercope, elles s'engagent assez souvent dans les troupes des commandos de marine pour participer au maintien de la paix.

GOBELINS. Les gobelins représentent sans doute la population la plus nombreuse de l'ARS, mais seules deux planètes sont dirigées par des rois gobelins – Vortex et Embruns. Du fait de leur culture assez douce, sinon laxiste, les gobelins ne font pas toujours de très bons officiers, mais ils occupent la majorité des postes logistiques et technique au sein de la Navale.

HUMAINS. Après les gobelins, les humains représentent la population dominante de l'ARS. Ils occupent de nombreux postes-clefs, y compris la souveraineté de sept des dix planètes de l'Alliance et une grande partie de la noblesse. Si le pouvoir n'est pas quelque chose qui préoccupe beaucoup les gobelins, il n'en est pas de même des humains sur qui il exerce une étrange et dangereuse fascination.

KOBOLDS. Les kobolds ont trouvé au sein de la Navale un nouveau foyer, un maître exigeant et la sécurité qu'ils recherchent constamment. Presque tous les kobolds de l'ARS travaillent au sein de la Marine, de ses tributaires et auxiliaires, dans les manufactures et arsenaux ou, après qu'ils aient été déchargés, dans la marine marchande.

NAINS. Très peu de nains ont passé les portails de l'Exode. Beaucoup sont restés bloqués dans leurs antiques forteresses, se défendant de toutes part contre les puissances colériques. Toutefois, une minuscule communauté s'est retrouvée isolée dans le nouveau monde et a fondé le Royaume de Citadelle. Elle a pu se développer malgré les conditions très difficiles de la planète et constitue aujourd'hui l'un des viviers de recrutement de l'Académie navale.

WORGs. Une petite population de Barghests vivait au sein des communautés gobelines de l'ancien monde. Assez naturellement, elle accompagna l'Exode, mais subit une transformation inattendue lorsque tous ses membres se retrouvèrent coincés définitivement dans leur forme hybride – demi-lupine, demi-gobeline. Rebaptisés Worgs par les autres gobelins, ces grands humanoïdes à têtes de loup monstrueux vivent en petits groupes familiaux éparpillés à travers les royaumes et beaucoup trouvent plus facile de porter l'uniforme pour montrer leur attachement à la vaste humanité du nouveau monde.

ET LES AUTRES PEUPLES ? En dehors de très rares individus isolés et maintenant disparus, les elfes et les orques n'ont pas eu la chance de connaître le nouveau monde. Les elfes ont été détruits en tentant de défendre leurs vastes domaines sylvestres et les orques furent massivement incorporés dans les armées des Anges et des Diables, aux côtés des hobgobelins et de plusieurs autres peuples considérés comme belliqueux.

LES DIVINITÉS

La Guerre céleste opposait les Anges aux Diables, mais presque tous les dieux se lancèrent dans la bataille aux côtés des uns ou des autres, afin de mieux vider leurs immémoriales querelles. Les dieux les plus faibles furent abattus sans aucune pitié, leur puissance absorbée par les vainqueurs. Rares furent ceux qui s'opposèrent à la guerre ou qui restèrent simplement neutres – et beaucoup parmi ceux-là tombèrent, éliminés indifféremment par un camp ou l'autre.

C'est **ADRAM**, la déesse de la mort, l'une des divinités les plus puissantes et les plus importantes de l'ancien monde, qui s'opposa avec le plus de véhémence à cette folie. Contrainte à la clandestinité, elle choisit d'aider les mortels à fuir les plans, et son clergé, pourtant surchargé de travail, fut essentiel à l'organisation et à la réalisation du projet. Des petits dieux qui lui apportèrent leur aide, seuls trois parvinrent à l'accompagner en exil – les autres furent tués, disparurent durant la tourmente ou restèrent en arrière pour protéger les derniers portails : **ZAREPH** le petit dieu des artisans des villages et des bricoleurs ; **MAEKIEL** le petit dieu des chemins sauvages ; et **ZALILO** la petite déesse des orphelins.

Les divinités, comme les démons, ne purent pas quitter les plans et passer les portails sans transformer leur essence divine en objets matériels, mais leur puissance était telle qu'il fallut pour chacun la transférer dans plusieurs reliquaires fort précieux : sept pour Adram, cinq pour Maekiel

et trois pour Zareph et Zalilo. Si les reliquaires furent séparés durant l'Exode, l'ARS eut le bonheur d'hériter de quatre d'entre eux : deux reliquaires de Zalilo, qui est ainsi devenue la Sainte Patronne de Griffon et de l'ARS, un de Maekiel, le protecteur de la Marine royale et un d'Adram, conservé dans la grande cathédrale de Cataphalque.

Bien longtemps après l'Exode, on apprit qu'une autre divinité avait effectué la traversée : **KULATI**, un petit dieu de la guerre de conquête, transporté là par ses fidèles et à l'origine de l'Empire stellaire de Kulati. Peut-être que d'autres dieux et déesses de l'ancien monde ont fait de même afin de traquer les fuyards, mais personne dans l'ARS n'en a entendu parler.

Les gens ont désormais des rapports différents avec les dieux et la foi. Les anciennes divinités ont provoqué mort et destruction pour des intérêts fort personnels, sans se préoccuper de tous ceux qui les priaient et les vénéraient. Le passage dans le nouveau monde a montré à beaucoup qu'ils pouvaient se passer de ces encombrants titans, réductibles à de simples artefacts matériels. D'autres continuent à vénérer les quatre divinités qui ont aidé les mortels, mais ce n'est pas toujours beaucoup plus que le respect dû à de dignes ancêtres.

Quelques peuples autochtones, y compris les terrifiants Neogi, adorent diverses divinités, mais aucune preuve de leur existence réelle n'existe nulle part. Ce sont souvent de simples superstitions.

LES TECHNOLOGIES

Le niveau technologique de l'ARS (et de la plupart des autres mondes de l'amas) reste équivalent à celui de la première révolution industrielle du Moyen-Âge : on utilise l'énergie animale, hydraulique et éolienne ; la mécanique, l'architecture et l'ingénierie sont assez développées ; et pour tout le reste, il y a la magie.

Il existe toutefois trois technologies totalement nouvelles dont il nous faut parler ici : la télégoétique, la mathémagie et le voyage spatial.

La **TÉLÉGOÉTIQUE** est l'utilisation des démons pour communiquer, enregistrer et analyser. Les démons ont voyagé avec les hommes sous la forme de boîtes colorées et sculptées, de tailles variables. Ils n'ont jamais pu reprendre leur forme naturelle et ils sont désormais, pour toute éternité, incarné sous cette forme d'objet relativement peu pratique (sauf pour y ranger des choses). Toutefois, les démons ont conservé la plupart de leurs anciennes capacités : ils peuvent communiquer entre eux et avec les mortels

par télépathie ; ils sont capables d'apprendre, de mémoriser et d'enseigner ; ils peuvent contrôler un certain nombre de machines et d'équipement par la magie. Les démons servent donc de nœuds de réseaux de communication : plus un démon est puissant (et plus grande est sa boîte), plus il peut communiquer au loin – jusqu'aux limites d'un système stellaire parfois – avec d'autres démons ou avec des mortels spécialisés dans les communications télégoétiques. En plaçant des objets, des machines, des livres ou des informations dans leurs boîtes, on peut aussi utiliser la puissance d'analyse et de mémorisation des démons pour accéder à de nombreuses connaissances et informations. On charge ainsi certaines boîtes de bibliothèques complètes, écrites aussi petit que possible, afin que le démon puisse y rechercher instantanément les savoirs demandés.

Mais l'un des usages les plus importants de la télégoétique est le contrôle des **MACHINES MATHÉMAGIQUES**. Ce sont des cristaux très particuliers, trouvés dans certains astéroïdes ou sur les planètes, dans d'anciens dépôts météoriques, dont l'agencement est extrêmement plastique, sensible aux moindres variations des champs d'énergie magique. Ils autorisent des calculs complexes et rapides que les démons ont appris à maîtriser – les calculs qui leur avaient permis de construire les portails de l'Exode avaient pris des décennies ; avec des gemmes mathémagiques, il ne leur aurait fallu que quelques mois peut-être. En plaçant une machine mathémagique dans une boîte démoniaque, on peut contrôler les moteurs théurgiques, calculer des trajectoires complexes, des solutions de tir, gérer les données des supports de survie, et ainsi de suite : en somme, l'ensemble des besoins d'un bâtiment astronaal.

Sans la télégoétique et la mathémagie, **LE VOYAGE SPATIAL** aurait sans doute été impossible, mais il existe bel et bien et c'est l'une des bénédictions et des malédictions de ce nouveau monde : une bénédiction, car il permet à des populations éloignées de se retrouver, de commercer, d'échanger, de partager leurs cultures ; une malédiction, car de nombreuses créatures maléfiques l'utilisent aussi et menacent constamment la paix et la sécurité des royaumes.

On ne sait pas bien qui a inventé le voyage spatial, ni comment. Entre 51 et 57 après l'Exode, quelque chose, que l'on nomma *le Dragon d'Or*, traversa l'espace et transmit, à tous les démons à portée, les plans et les technologies pour construire, équiper et manœuvrer des vaisseaux spatiaux. On pense qu'il s'agissait du premier bâtiment spatial jamais construit par les hommes, basé sur une technologie d'origine inconnue. La technologie implique de construire une boîte étanche, de la forme et de la taille de son choix et d'y lier des élémentaires de chacun des quatre domaines – de

la terre pour la résistance, du feu, de l'eau et de l'air pour la survie de l'équipage. Ces élémentaires sont ensuite nourris en allant puiser l'énergie nécessaire dans les nuages des grandes planètes joviennes.

Le cœur d'un bâtiment spatial, c'est son **MOTEUR THÉURGIQUE**. Il est constitué d'un champ de confinement magique que l'on peut exciter ou apaiser grâce à diverses méthodes magiques (la télégoétique est particulièrement adaptée). Ce champ contient des **THÉURGITES** : on ne sait pas s'il s'agit d'esprits, de créatures à cinq dimensions ou encore de particules inanimées dotées de propriétés physiques – jamais les théurgites n'ont manifesté la moindre velléité de communication quel que soit le moyen employé pour cela. Des sortilèges spécifiques permettent cependant de les capturer et de les placer en stase en attendant de les injecter dans un moteur théurgique.

Le moteur théurgique fonctionne par micro-téléportations à travers l'espace, entraînant le bâtiment avec lui. Il doit être d'autant plus massif (avec de nombreuses particules théurgiques et un champ de confinement plus important) que le vaisseau est grand, mais il est aussi beaucoup plus lent. La vitesse dépend aussi des champs de gravité – elle est infime dans le voisinage d'une planète, augmente progressivement en s'éloignant de l'étoile et peut atteindre des facteurs impressionnants dans le vide interstellaire.

L'unité de vitesse des voyages spatiaux est notée p : c'est **LA VITESSE DE LA PENSÉE**. On avait toujours cru que la transmission télégoétique était instantanée, mais l'exploration spatiale a montré que ce n'était pas le cas. Tout d'abord, un démon est limité dans la distance à laquelle il peut projeter sa pensée. Ensuite, cette communication prend du temps : La vitesse de la pensée correspond à la distance qu'un message télépathique peut atteindre au bout d'une seconde. La distance est l'Unité Stellaire (US) et mesure 300,000 kilomètres (soit, grosso modo, la distance entre Griffon et sa principale lune). Une année-stellaire est donc la distance atteinte au bout d'un an de voyage d'un message à travers l'espace. Grâce à son moteur théurgique, un bâtiment spatial peut atteindre et très largement dépasser la vitesse de la pensée. La vitesse d'un vaisseau est alors donnée selon **L'ÉCHELLE D'IMPULSION THÉURGIQUE**, qui est une échelle logarithmique. Une Impulsion Théurgique 11 correspond précisément à p , IT12 correspond à $2p$, IT13 à $4p$ et ainsi de suite. Une IT1 correspond à la vitesse maximum en atmosphère, soit un peu moins de 300 kilomètres par seconde (en condition d'urgence, car on préfère souvent rester à une fraction de cette vitesse). Jusqu'à la limite de l'orbite géosynchrone d'une planète ou ses satellites immédiats, on ne dépasse pas IT2. Dans le puits

gravitationnel d'une étoile, seul les vaisseaux les plus petits peuvent atteindre IT11. Les autres voyagent à IT10 (la moitié de p) ou IT9 (le quart de p). Au-delà de la limite extérieure du système, les bâtiments atteignent rapidement des vitesses comprises entre IT15 et IT18, tandis que les estafettes et les vaisseaux de course montent jusqu'à IT20.

À ces vitesses, il faut donc environ 15 à 30 minutes pour quitter une planète et dépasser ses satellites, entre 15 et 30 heures pour atteindre les limites du système et quelques jours pour rejoindre une planète voisine. Il faut aussi noter que toutes les transmissions téléométriques se font à vitesse p – ce qui implique des discussions asynchrones entre des lieux très éloignés.

L'ASTRONAVALÉ

La marine aérospatiale de l'ARS, ou Astronavale, est la force de défense spatiale unifiée de l'Alliance. Ses centaines de bâtiments, plus ou moins grands, accomplissent des missions très variées. Elle œuvre sous l'égide et la direction politique du Conseil des Souverains et sous contrôle du Parlement de l'Alliance.

L'ORGANISATION GÉNÉRALE

L'Astronavale est une organisation complexe qui doit gérer plusieurs centaines de navires et des dizaines de milliers de personnels – officiers, sous-officiers et hommes du rang. Tout le monde ne travaille pas sur les navires eux-mêmes et les officiers changent régulièrement d'affectation – ce qui laisse souvent la possibilité de se frotter à toutes les facettes du métier.

L'Astronavale est placée sous le commandement général du Premier Préfet Astral (PPA), poste occupé par un amiral désigné par le Conseil des Souverains. Les Second et Troisième Préfets l'assistent et forment l'état-major de la Marine.

L'organisation générale est ensuite divisée en plusieurs Directions.

La **DIRECTION DES OPÉRATIONS** est placée sous le contrôle direct du PPA. Elle comprend le centre opérationnel qui dirige et organise le déploiement des navires, définit les missions et collecte les informations. Cette direction gère aussi le budget global de l'Astronavale et accueille en son sein le très secret Bureau du Renseignement Stellaire (BRS).

La **DIRECTION DE L'ARMEMENT** et la **DIRECTION SCIENTIFIQUE** sont placées sous le contrôle du SPA. La première gère le parc matériel de l'Astronavale – construction et réparation des navires, logistique générale, approvisionnement, théurgites, etc. La Direction scientifique centralise toutes les études et recherches sur le nouveau monde, développe de nouvelles méthodes d'enregistrement des informations pour les boîtes démoniaques et travaille sur la mathématique et la télégoétique. Elle est aussi responsable de l'approvisionnement en parchemins magiques de l'artillerie spatiale, développant sans cesse de nouvelles versions des sorts d'attaque et de défense employés.

La **DIRECTION DU PERSONNEL**, la **DIRECTION ACADÉMIQUE** et la **DIRECTION DES SERVICES DE SANTÉ** sont placées sous le contrôle du TPA. La direction du personnel gère l'engagement, les affectations et le déploiement du personnel, sur les bases et sur les navires, ainsi que le paiement des salaires, la gestion des assurances, et ainsi de suite. Toutes les promotions passent par là aussi. Les services judiciaires de l'astronavale – police militaire, cours martiales, etc. – appartiennent à cette direction. On notera que les démons sont bel et bien du personnel et non du matériel, malgré leur forme de boîte. Le Corps de Réserve de l'Astronavale dépend de la DP. La Direction académique gère la formation du personnel, qu'il s'agisse de l'entraînement initial des hommes du rang ou des écoles d'officiers ou de sous-officiers. Par ailleurs, elle s'occupe de toutes les écoles supérieures ou techniques que le personnel fréquente au cours de sa carrière pour se former en continu ou obtenir des brevets de spécialité. Enfin, la Direction des Services de Santé gère la santé du personnel – prophylaxie, médecine de combat ou d'urgence, accompagnement des vétérans, etc. mais aussi, en collaboration avec la Direction scientifique, des recherches en xénobiologie.

Les grades dans l'Astronavale sont les suivants :

MILITAIRES DU RANG
Matelot
Matelot première classe
Quartier-maître
SOUS-OFFICIERS
Second-maître
Maître
Premier-maître
Maître principal
Major

Pour les officiers, on indique ici le niveau normal du personnage pour un grade donné. Le personnage sort de l'Académie navale avec le grade d'Enseigne. Il doit le respect à ses supérieurs, mais peut commencer à donner des ordres aux membres d'équipages et aux sous-officiers (bien qu'il lui soit conseillé d'écouter ses anciens, même moins gradés).

NIVEAU OFFICIERS
0 Cadet
I Enseigne
II Sous-lieutenant
III Lieutenant
IV Capitaine
V Major de vaisseau
VI Commandant
VII Chef d'escadre
VIII Contre-amiral
IX Vice-amiral
X Amiral

LES CLASSES

Les noms des classes correspondent aux divers parcours de spécialisation offerts aux élèves-officiers dans les dernières années de leur formation à l'Académie. Toutefois, une enseigne rejoignant sa première affectation ne doit jamais oublier qu'on requiert d'un officier astronavale de la polyvalence, une capacité d'adaptation supérieure et une grande souplesse intellectuelle.

Les noms des spécialités dérivent des anciennes traditions, juste après le passage des portails quand c'étaient des individus aux formations très variées qui assuraient la sécurité de tous ceux qui fuyaient l'ancien monde. Les noms ont été conservés même si les missions ont beaucoup évolué.

NOM TRADITIONNEL	AFFECTATION OPÉRATIONNELLE
Assassin	Commando de marine
Barde	Corps protocolaire et diplomatique
Clerc	Aumônerie militaire
Druide	Forces de reconnaissance
Ensorceleur	Artillerie astronavale
Guerrier	Fusiller marin lourd
Magicien	Corps scientifique
Maître de guerre	Corps des transmissions
Moine	Corps du génie naval
Paladin	Corps médical
Rôdeur	Corps des patrouilleurs
Voleur	Renseignement naval

LES TESTS PSYCHOLOGIQUES

Survivance des anciens temps, le corps des psychologues de l'Astronavale classe les individus en trois catégories – catégories qui se retrouvent dans l'usage de la magie, mais aussi dans les protocoles tactiques et stratégiques standards. Tous les élèves-candidats à l'Astronavale doivent passer le test d'évaluation et doit se classer dans les catégories d'Alignement Bon et Neutre pour être admis.

ALIGNEMENT BON. Les personnages sont bons. Ils œuvrent pour l'ARS et ses populations, sont prêts à sacrifier leur vie pour leurs camarades, ne sont ni cruels ni cupides et respectent toujours la parole donnée et les serments. Quelques-uns des ennemis et adversaires des personnages ont bons : s'ils s'opposent militairement ou commercialement, ils ont de l'honneur et une grande éthique personnelle. Toute reddition honorable est acceptée ou peut être donnée.

ALIGNEMENT NEUTRE. La plupart des adversaires des personnages – et bon nombre des habitants des royaumes – sont neutres. Ils agissent selon les circonstances, les ordres, les nécessités ou leurs objectifs, sans malveillance particulière, mais sans se préoccuper de morale. Ils tiennent à leur vie, leur liberté et leurs richesses, dans cet ordre et lâcheront l'un pour sauver l'autre.

ALIGNEMENT MAUVAIS. Les créatures mauvaises, comme les pirates, les esclavagistes ou les abominations stellaires, sont naturellement malveillantes, violentes, cruelles, indifférentes, sadiques, cupides. Aucune reddition acceptée ou demandée.

LES NAVIRES DE L'ASTRONAVAL

Les navires de la Marine sont classés en trois grandes catégories – comprenant plusieurs classes de vaisseaux chacun.

Les **CORVETTES** sont les vaisseaux les plus petits, de la simple navette de transport au patrouilleur lourd, en passant par les barges ou les pinasses. Les corvettes effectuent des missions à courte portée, dans le champ gravitationnel des étoiles ou depuis la base d'un transport spécialisé. Ce sont des vaisseaux assez rapides et agiles, mais moins solides et qui emportent un équipage limité. Certains peuvent emporter ou entraîner de très fortes charges. Plus petites que les corvettes, on trouve encore les **ANNEXES**, mais ce sont de simples véhicules de service attachés aux navires plus gros pour des opérations très limitées.

Les **FRÉGATES** sont les vaisseaux intermédiaires. Elles constituent l'essentiel des navires en mission à l'extérieur de l'ARS. Elles sont assez rapides et assez polyvalentes pour pouvoir agir dans de nombreuses situations et possèdent assez de force de frappe pour représenter une menace réelle. Leur doctrine d'emploi est assez proche de celle de la cavalerie : de quoi projeter sa force au loin, rapidement, mais sans forcément la puissance obstinée de l'infanterie.

Cette tâche, c'est celle des **CUIRASSÉS**, les vaisseaux les plus lourds et les mieux armés, les plus solides. Selon les modèles, les cuirassés sont des plate-forme d'artillerie de forte puissance, des béliers indomptables ou des transports de troupes nombreuses et très bien équipées.

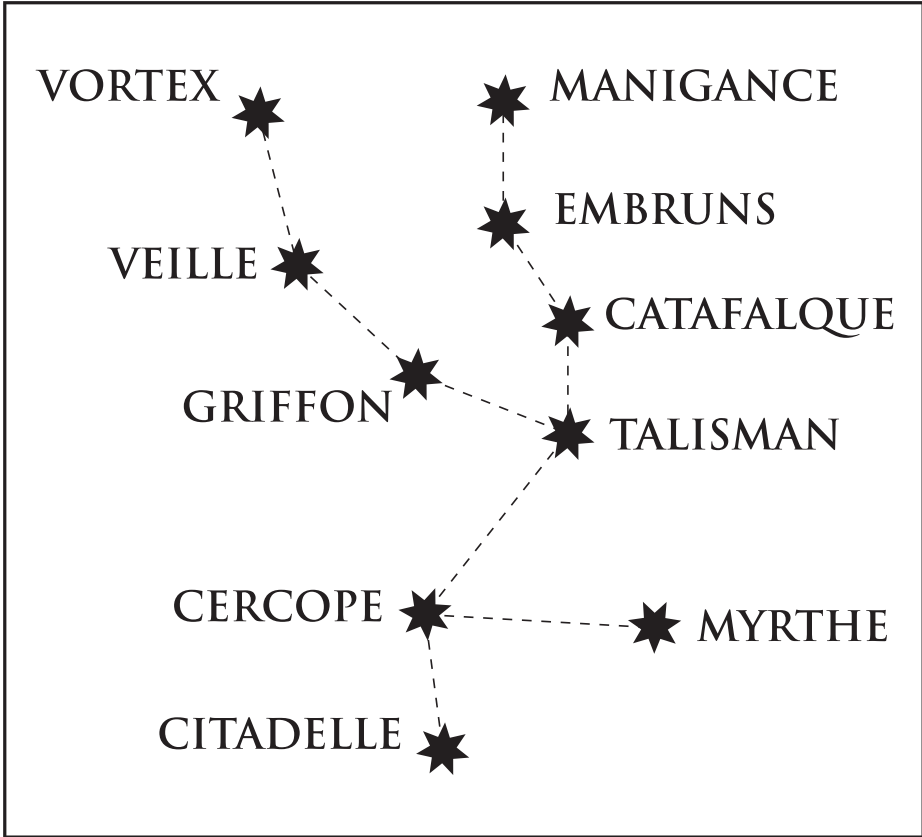
La forme et l'organisation interne d'un navire spatial peut varier énormément. La plupart ressemblent à de gros tonneaux ou à deux coques de bateau collées l'une contre l'autre pour former un tube étanche. Ici et là, on trouve quelques infrastructures particulières, ajoutée pour la ligne ou pour le confort. Les formes fantaisistes sont réservées aux vaisseaux privés ou de plaisance. Les navires militaires cherchent avant tout l'espace intérieur et la meilleure solidité possible, avec des structures interne en alvéoles et une apparence extérieure obtuse.

Un vaisseau spatial est une machine magique incroyable. Il faut y lier des dizaines d'élémentaires sauvages qui fourniront l'eau, l'air, la chaleur, l'énergie nécessaire à la vie à bord. Toutes les surfaces portent des glyphes de contrôle de la gravité ; les ouvertures des runes de sécurité et de fermeture d'urgence.

Le plus impressionnant, pour un civil, ce sont sans doute les batteries magiques. Il s'agit de postes de combat équipés d'un amplificateur magique et d'une antenne extérieure – dont la technologie est la même que celle des baguettes magiques. Le mage ou l'ensorceleur s'installe sur une cathèdre face à l'amplificateur et lance des sorts qui prennent effet dans l'espace. Pour cela, il a accès à des rayonnages pleins de parchemins que ses assistants lui apportent et qu'il lit aussi vite que possible. Ce sont des sorts de détection ou de divination (les senseurs du vaisseau), des sorts de bataille (projectiles magiques ou boules de feu pour l'artillerie), des sorts d'illusions (pour l'EW-ECM) et ainsi de suite. Plus l'opérateur est puissant, plus les sorts sont efficaces.

Ces racks de parchemins sont garnis par les arsenaux de l'ARS qui emploient des milliers de copistes dans d'immenses scriptariums pour les fabriquer.

ALLIANCE DES ROYAUMES STELLAIRES



L'AMAS STELLAIRE DE HAVREPORT

Havreport est le nom qui a été donné à l'amas stellaire où se sont retrouvés presque tous les exilés – des centaines de milliers d'étoiles regroupées dans une région restreinte de l'espace, une petite bulle au milieu de la galaxie, agitée de flux magiques et de forces gravitiques terrifiantes.

Le terme n'est pas apparu tout de suite après la traversée des portails. En fait, il a fallu attendre 51 et le vol du *Dragon d'Or* pour que le nom se diffuse : « *Ici le Dragon d'Or, venant de Havreport au cœur de la mer stellaire, à tous les marins qui voudront embarquer sur ses courants et ses marées...* » Et ainsi, à cause de la géographie spatiale et au nom d'anciennes traditions, l'espace fut rapidement comparé à un océan tridimensionnel que parcouraient des navires et leurs capitaines et matelots.

SUR LA MER STELLAIRE

L'amas stellaire de Havreport est immense, en tout cas à l'échelle humaine. Il mesure environ deux cents années-stellaires de diamètre (sur son elliptique, puisque sa forme générale est plutôt celle d'une lentille que d'un pois). À la vitesse incroyable d'un vaisseau lancé à IT20 (cinq-cents douze fois la vitesse de la pensée), il faut tout de même plus de trois mois pour le traverser de part en part, à condition de ne pas subir d'avaries ou de contretemps.

Toutefois, l'amas stellaire n'est pas un milieu homogène. Les étoiles ne sont pas équidistantes et le milieu spatial lui-même, pour vide qu'il soit, est parcouru de flux magiques très particuliers.

La plupart des systèmes stellaires sont organisés en archipels, comprenant un nombre variable d'étoiles. L'Alliance des Royaumes Stellaire occupe ainsi un archipel de dix étoiles. Il existe d'autres archipels dans l'amas – un très, très grand nombre en vérité et peu sont encore correctement cartographiés. Certains archipels comptent deux ou trois systèmes ; d'autres plusieurs dizaines. Tous ne sont pas encore habités ; certains abritent des civilisations xénoïdes ou monstrueuses qui, heureusement, ne sont pas encore capables de voyager entre les étoiles.

Ce qui fonde l'unité d'un archipel, ce sont les courants spatiaux qui les relient. L'espace est parcouru de flux magiques que, par analogie, on appelle courants. Il existe quelques courants majeurs, immenses, qui traversent l'amas, bouclent et reviennent – le plus connu et le plus dangereux, c'est celui qui provient directement des régions contrôlées par les

neogis et qui leur permet de lancer des raids à travers toute la région. On trouve aussi des courants mineurs. Ce sont ceux qui lient certains systèmes entre eux, constituant ainsi des archipels. Les archipels sont ensuite, dans bon nombre de cas, liés à d'autres archipels, par des courants plus importants sinon majeurs.

S'il est possible de voyager à travers l'espace de manière libre, c'est beaucoup plus aisé quand on suit les courants. Les Théurgites sont alors bien plus faciles à exciter et à contrôler. En dehors des courants, la vitesse nominale d'un vaisseau spatial tend à tomber rapidement, perdant parfois jusqu'à cinq ou dix unités sur l'échelle d'Impulsion Théurgique. Ainsi, si Vortex et Manigance, deux systèmes de l'ARS, sont « géographiquement » très proches, il est beaucoup plus rapide de suivre les courants qui passent par Talisman pour aller de l'une à l'autre. La différence entre voyager à la vitesse de la pensée ou à trente-deux fois celle-ci. Pour certaines personnes, ça n'a que peu d'importance s'il s'agit de rester discret...

Bien entendu, les courants connus sont ceux qui présentent le plus de risques : c'est là que se concentrent les pirates et les malveillants divers.

L'ALLIANCE DES ROYAUMES STELLAIRES

L'Archipel de l'Alliance comprend dix étoiles nommées d'après leur principale planète habitée. Dans la nomenclature, on note l'étoile *Griffon-S* puis on numérote chaque planète dans l'ordre : *Griffon-I*, *Griffon-II* et ainsi de suite. Toutefois, la plupart du temps, les autres planètes possèdent leurs propres noms vernaculaires et on parle simplement du Soleil de Griffon.

CATAFALQUE

Souverain : Grande prêtresse du Mausolée Roheis

Gouvernement : Présidente du conseil Sybille d'Embéas (magistère)

Ressources : Métaux de toutes sortes ; verre et cristal.

Problèmes : Atmosphère semi-toxique ; pénuries régulières de nourriture.

Catafalque est une planète volcanique orbitant auprès d'un soleil rougeoyant. Ses cieux, saturés de poussières et de cendres, ne laissent filtrer qu'une lumière sombre et inquiétante. C'est pourtant l'un des systèmes les plus importants de l'Alliance : ses sous-sols sont riches de métaux, communs et rares – le meilleur minerai de fer de l'archipel, du cuivre et de l'étain, de l'argent et toutes sortes d'autres métaux qui permettent de

produire les aciers les plus souples et les plus résistants. Catafalque est aussi le nom de sa capitale planétaire. Son immense cathédrale, dédiée à la déesse Adram, dresse ses flèches gothiques vers les étoiles, subtilement tissées de dentelles d'acier et de bronze. Ses faubourgs abritent de longues serres nourricières, de fonte et de verre, éclairées par de puissantes lumières éternelles, pourtant rarement suffisante pour nourrir toute la population sans d'incessantes importations. Catafalque est devenue la première nécropole de l'Archipel et tous ceux qui le peuvent viennent s'y faire ensevelir sous la protection d'Adram.

CERCOPE

Souverain : Roi Bruyant IV le bel

Gouvernement : Premier ministre Foulque Bruno (radical)

Ressources : Grains, céréales, produits agricoles.

Problèmes : Instabilité politique ; cultes xénos.

Cercope et sa planète jumelle Aphrophore orbitent autour d'un soleil jaune brillant. Bien plus grandes que Griffon, elles présentent des reliefs parfois impressionnants – d'anciens volcans s'élevant à plus de vingt kilomètres d'altitude et d'interminables plaines fertiles que l'importante population de Dryades a mis en exploitation. Ailleurs, des troupeaux d'aurochs immenses vagabondent semi-librement dans les steppes, suivant les méandres de fleuves géants qui serpentent sans hâte vers les océans polaires. Les communautés agricoles de Cercope et d'Aphrophore sont notoirement indépendantes et rebelles. Elles rejettent l'autorité des envoyés du royaume, élisent systématiquement des têtes brûlées au parlement et défient les feudataires propriétaires des terres qui contrôlent pourtant les grandes coopératives qui exportent leurs produits agricoles. La violence est endémique sur Cercope, encore aggravée par la présence de quelques cultes monstrueux qui se sont implantés dans les communautés les plus isolées.

CITADELLE

Souverain : Roi Eckardus I

Gouvernement : Conseil des sept

Ressources : Produits alchimiques et mécaniques ; créatures élémentaires ; grande bibliothèque naine.

Problèmes : Raids neogis ; monstres innombrables.

D'aucuns disent que Citadelle a été créée pour les Nains. Ses montagnes abruptes, ses pics enneigés, ses vallées obscures pleines de monstres affreux, n'invitent pas au tourisme. Le temps est constamment affreux – le vent et la pluie ne disparaissent que pour laisser la place aux bourrasques et à la neige. Pourtant, la petite colonie naine qui parvint à fuir l'ancien monde a trouvé sur cette petite planète, éclairée par un minuscule soleil d'un bleu aveuglant, le refuge qu'elle espérait. Du roc des montagnes, les Nains ont excavé d'impressionnante chambres monolithes où ils exercent leurs mille métiers à la grande technicité, reconstruisant patiemment tous les savoirs perdus de leurs ancêtres. Citadelle se trouvant à l'extrémité de la Voie hurlante, le courant majeur qui mènent aux régions contrôlées par les Neogis, la planète est toujours la première à subir les assauts de ces monstres, mais ses défenses tiendront encore et toujours.

EMBRUNS

Souverain : Reine Rodelinda I

Gouvernement : Premier capitaine Goéo Œil-de-chat

Ressources : Produits de la mer ; culture du corail.

Problèmes : Peuple autochtone agressif ; tempêtes.

Embruns est une grosse planète aquatique – près de quatre-vingt-dix pour cent de sa surface est couverte d'océans tempétueux. Les abysses sont pourtant rares et ses immenses plateaux continentaux affleurent le plus souvent à quelques vingt mètres de la surface, offrant une vie simple et relativement abritée à sa prolifique population gobeline. Les quelques terres immergées sont d'anciens cônes volcaniques ou leurs calderas aujourd'hui éteints. Les druides gobelins ont développé une fort curieuse culture du corail, forçant ces fragiles animaux à constituer des barrières contre les vagues, des fondations solides pour les villages sur pilotis ou des fermes aquatiques prospères. En soi, la vie serait relativement tranquille

sans la présence, dans les abysses justement, d'un peuple très agressif apparenté aux sahuagins. Ils commandent à toutes sortes de léviathans et de monstres marins et attaquent régulièrement les communautés les moins bien défendues.

GRIFFON

Souverain :	Reine Louve I
Gouvernement :	Premier ministre Eugen Billaudaux (royaliste)
Ressources :	Recherche & développement ; rayonnement culturel et académique.
Problèmes :	Inégalités sociales et culturelles ; traditions lourdes.

De toutes les planètes de l'Archipel de l'Alliance, Griffon est sans doute celle qui ressemble le plus à la Terre, orbitant autour d'un magnifique soleil jaune et offrant des paysages qui rappellent beaucoup ceux de l'ancien monde, quoi que souvent plus majestueux encore. C'est un monde ambivalent : ses grandes cités industrielles sont à la pointe de la technologie et de la magie ; Griffon abrite la plupart des académies astronavales et certainement les meilleures écoles de magie de l'Archipel. Et ses campagnes vivent toujours sous un régime féodal qu'adoucissent à peine les institutions parlementaires – des grands feudataires puissants et leurs vassaux querelleurs qui règnent sur d'innombrables tenures à peine suffisantes pour faire vivre les serfs. Seul la main ferme des rois qui se sont succédés sur Griffon a empêché les aristocrates d'écraser les populations sous d'indignes impôts et les paysans de se révolter trop souvent.

MANIGANCE

Souverain :	Reine Arnaude la Vagabonde
Gouvernement :	Président du conseil Piccolet de Véroène (royaliste)
Ressources :	Industrie militaire (équipement et parchemins) ; produits artisanaux ; tourisme.
Problèmes :	Anarchie rampante ; vacance du pouvoir.

L'influence de Maekiel, le petit dieu des chemins sauvages, se fait sentir partout sur Manigance. Cette petite planète très légère et sa ceinture d'astéroïdes est certainement la plus anarchique et la plus mal administrée de tout l'Archipel. Même ses souverains passent plus de temps à parcourir l'amas stellaire qu'à régner en leur palais et il faut tout l'art d'une

administration réduite mais dévouée pour maintenir l'ordre – en tout cas une forme d'organisation générale à l'échelle du monde. Pour autant, chacun semble ici prendre ses responsabilités personnelles très à cœur et si la vie est lente et dolente, on arrive toutefois, bon an mal an, à accomplir le nécessaire pour vivre et participer à la prospérité de l'Archipel. La planète offre une très grande variété de paysages que la nonchalance générale a protégé, un peu par défaut. C'est aujourd'hui l'une des premières destinations touristiques de l'Archipel (et même au-delà) et la principale source de revenu des habitants, qui en font encore moins qu'avant...

MYRTHE

Souverain : Reine Ronce de Myrthe

Gouvernement : Premier ministre Aalis Manteau-brun

Ressources : Bois d'œuvre ; herboristerie.

Problèmes : Impact écologique ; division de la société.

Myrthe est une grosse planète forestière – elle est quasiment aux limites de ce que peut être une planète tellurique. La pesanteur y est élevée, les océans peu étendus, l'activité sismique régulière. À cause de son inclinaison et de la nature de son soleil, ses températures sont relativement égales toute l'année – étouffantes en son équateur, à peine froides à ses pôles. Elle est entièrement couverte d'une épaisse végétation – des millions de kilomètres-carrés de forêts aux biomes diversifiées : grandes fougères arborescentes, dendrosénèques géants, sempervirents impériaux, décidus omniprésents... Myrthe abrite la première colonie de Dryades de l'Archipel, une population nomade et discrète qui s'efface progressivement de l'attention des autorités planétaires, concentrées dans quelques cités limitées. Myrthe est la source primaire du bois utilisé dans la construction des vaisseaux spatiaux, ce qui commence à peser sur l'écologie locale. Les Dryades ont soumis plusieurs plaintes au parlement planétaire, toutes rejetées. Un jour ou l'autre, la situation risque de dégénérer dans les forêts entre les boiseliers et les Dryades.

TALISMAN

Souverain :	Roi Aymon II Sijmondis
Gouvernement :	Premier ministre Vivien Féroce (radical)
Ressources :	Industries de transformation ; ateliers et manufactures.
Problèmes :	Conflits entre les grandes familles et le prolétariat planétaire ; condition de vie très difficiles.

Talisman est une planète froide, glaciale même, que seule une intense activité géothermique rend habitable. Ses vastes vallées gelées sont séparées par des pics souvent infranchissables, des marais glacés qui explosent parfois sous la pression d'un geyser trop longtemps contenu ou des lacs chauds à l'odeur soufrée. C'est pourtant un monde peuplé et industriel, dont les manufactures traitent et transforment tout ce que les mondes voisins produisent : le métal de Catafalque, la nourriture de Cercope, le bois de Myrthe. Quelques grands capitaines d'industrie, des princes-marchands richissimes, règnent sur une population d'ouvriers prolétaires, essentiellement des gobelins, maintenus dans la nécessité par les conditions extérieures. Ici, tout se paie, la chaleur et l'abri, la nourriture et la sécurité. Et tout est cher. Si les lois de l'Archipel ont permis aux radicaux et aux révolutionnaires de prendre le pouvoir au parlement, ce pouvoir est limité par celui du Roi et des grandes familles industrielles qui en détiennent, finalement, les clefs.

VEILLE

Souverain :	Reine Florence de Veille
Gouvernement :	Présidente du conseil Bartholomé Condors (royaliste)
Ressources :	Savoir ; artisanat de pointe.
Problèmes :	Menace autochtone ; fragilité structurelle de la colonie.

Veille n'est pas une planète, mais une grosse lune orbitant autour d'une jovienne en compagnie de cinq de ses sœurs – inhabitables. C'est un corps relativement froid que réchauffe pourtant les gaz ionisés de la géante voisine, appelée Marmite. Très urbanisée, dépendant de Griffon pour son approvisionnement, Veille est un centre administratif et académique de premier plan, abritant notamment la très vaste et très renommée Académie magique stellaire qui reçoit des étudiants venus de tout l'amas. Les travaux de ses artisans, spécialisés dans la mécanique

de précision et les instruments de mesure, s'arrachent à prix d'or un peu partout – et l'Astronavale est l'un de leurs principaux clients, notamment pour la fabrication des postes d'artillerie magique. L'unique planète habitable du système abrite une population autochtone encore barbare, mais nombreuse et extrêmement agressive. Des lois très dures interdisent tout commerce avec ce peuple, notamment pour la fourniture de matériels avancés, mais les barbares payent en pierres précieuses d'une grande pureté et les contrebandiers sont nombreux à tenter et à réussir à tenter de se faufiler à travers le blocus.

VORTEX

Souverain : Roi Otto XI

Gouvernement : Conseil des ancêtres

Ressources : Naphte ; bières et whiskeys.

Problèmes : Monstres des marais ; avenir incertain.

Vortex est une planète chaude, humide, moite, que de rares alizés rendent à peine plus supportable. Dès que ce fut possible, la majorité de ses habitants humains allèrent s'installer ailleurs et laissèrent l'endroit aux seuls Gobelins. Ceux-ci, beunaises dans ses marigots et ses mangroves nourricières, y ont établi un vaste royaume informel – il est moins question de pouvoir que de justice commune. Les choses pourraient être amenées à changer avec la découverte d'une nouvelle source d'énergie et de matériaux athaumes, le naphte. Les profondeurs de la planète recèlent sans doute une incroyable richesse – cette manne pourrait bien changer toutes les dynamiques locales et même attirer de nouveaux prédateurs humains. En attendant, la principale exportation de Vortex reste les bières et whiskeys, que tous les amateurs s'arrachent à travers l'amas.

AILLEURS DANS L'AMAS...

L'EMPIRE STELLAIRE DE KULATI

Kulati est le petit dieu des guerres de conquêtes. Il fut chargé, dans l'ancien monde, de poursuivre et de détruire les fuyards. Ses reliques, portées par ses fidèles et les armées qui les accompagnaient, se retrouvèrent bientôt isolées sur un petit archipel de trois systèmes, seulement capables de maintenir le contact par une magie exigeante. C'est à cette époque que les grands prêtres réduisirent le dieu en esclavage, l'enchaînant et le torturant pour en

tirer de puissants pouvoirs. Ils firent la guerre aux peuples autochtones et les éradiquèrent, s'emparant de leurs richesses et de leurs terres.

Plus tard, avec le passage du *Dragon d'Or*, ils accédèrent au voyage spatial et le mirent à profit pour s'attaquer les uns les autres jusqu'à ce que l'une des trois factions l'emporte et s'empare de toutes les reliques. Toutes ? Non, car des cinq reliques de Kulati, seule quatre sont entre les mains des prêtres. La dernière a disparu et préserve, peut-être, un peu du libre-arbitre et de la puissance de la divinité.

Depuis l'unification de l'empire, ses armées spatiales ont commencé à conquérir les archipels voisins, les uns après les autres, méthodiquement, ajoutant de nouvelles ressources, de nouvelles populations à ses forces et instruisant ses nouveaux soldats des préceptes guerriers de Kulati !

L'EMPIRE NEOGI

Les Neogis sont un peuple de prédateurs spatiaux, d'esclavagistes dotés de puissants pouvoirs de contrôle mental, ressemblant à un hybride d'anguille poilue et d'araignée géante. Leurs puissants navires, manœuvrés par des équipages d'Umber Hulks, parcourent les courants spatiaux à la recherche de proies faciles – planètes isolées ou vaisseaux marchands...

Les territoires neogis occupent un vaste espace au centre même de l'amas, un territoire chaotique, fait de domaines indépendants et querelleurs pourtant soumis à la puissance d'une reine terrible et avide. Toutefois, les Neogis ne sont pas des brutes sans cervelle. Ce qu'elles ne peuvent acquérir par la force, elles l'obtiennent par la ruse, le commerce, les cadeaux, la corruption et de nombreux agents et espions agissent pour le compte des clans.

LA CONFRÉRIE DE LA COUPE DE SANG

Pirates, pillards, parfois cannibales, les Frères de la Coupe sont une calamité pour tout l'amas stellaire de Havreport. Leurs navires attaquent ici et là, parfois seuls, parfois en meutes sanguinaires. Ils sèment la terreur un peu partout et mobilisent des forces considérables pour seulement les tenir en échec.

En vérité, la Confrérie fédère aussi des criminels bien plus discrets et bien plus intégrés aux sociétés de la région. C'est un culte xénoïde, une secte entièrement vouée à l'adoration d'une abomination stellaire. Toutes les exactions commises servent à augmenter son pouvoir et à matérialiser chaque fois un peu plus son essence divine.

LES AUTOGNOMES

La petite colonie qui passa un portail pour se retrouver isolée sur Engrenage connut un destin étrange. Engrenage abritait déjà un peuple querelleur, mais industriel, capable de grands prodiges technologiques et mécaniques. La colonie, quant à elle, était composée de réfugiés transportant un nombre considérable de boîtes démoniaques. Il se trouva que, très tôt dans leur histoire de ce côté du monde, les démons trouvèrent le moyen de quitter le confort immobile de leurs boîtes pour s'incarner dans les formes plus actives, mais moins magiques, de golems mécaniques : les autognomes. Plus tard, les autognomes eurent à leur tour accès au voyage spatial et découvrirent le destin de leurs frères et cousins, toujours pleinement intégrés dans leurs enveloppes de bois peint.

Les autognomes sont devenus des mercenaires. Leur paiement : pour chaque engagement, la libération d'un ou plusieurs de leurs semblables – presque partout, sauf dans l'ARS, les démons sont considérés comme des choses, des objets, des propriétés.

Dans l'Archipel de l'Alliance, les autognomes font face à quelque chose de nouveau : les démons sont libres de les rejoindre, sans rien devoir en échange, mais bien peu le font. Les démons engagés dans l'Astronavale auraient bien trop à perdre – toutes leurs capacités de calculs et de traitement mathémagique pour commencer ! Il s'est formé une petite faction de fanatiques chez les autognomes, bien décidés à libérer les autres démons, y compris contre leur gré. Ils attaquent les vaisseaux de la Marine et s'emparent de leurs boîtes. Pour le moment, ils échappent encore à la justice, mais pour combien de temps ?

HAVREPORT

Personne ne sait où est Havreport. En fait, la seule connaissance que l'on a de l'endroit, c'est le message du *Dragon d'Or* qui indiquait qu'il venait de là. Bon nombre de rumeurs courent toutefois : Havreport serait au cœur du Nuage des Érinyes, une étrange zone à l'écart de tous les courants spatiaux ; Havreport abriterait toutes les reliques de Zareph, le petit dieu des artisans ; Havreport serait dirigé par un véritable dragon, une puissance de l'ancien monde miraculeusement passée par les portails ; Havreport serait la base de l'antique Société de la Forge cosmique, une très ancienne société de savants, d'inventeurs et d'industriels ; Havreport serait installé sur une lune vagabonde, un astre capable de se téléporter ou de voyager lui-même à travers l'espace parce qu'il serait entièrement constitué de Théurgites ; et ainsi de suite...

Quoi qu'il en soit, Havreport est et reste un mystère et une inconnue.

LES MISSIONS DE L'ASTRONAVALÉ

La plupart des missions des personnages s'effectuent à bord d'une frégate de guerre – c'est le vaisseau le plus polyvalent et dont les missions sont les plus variées.

Voici quelques exemples de missions possibles, avec des complications éventuelles...

Id20	OBJECTIF DE MISSION	COMPLICATIONS
1	Activer ou désactiver un artefact	Au beau milieu des ennuis
2	Arrêter un évènement à venir	Contacts locaux louches ou absents
3	Collecter des objets ou des gens	Contre la montre
4	Communiquer avec des gens ou des factions	Désastre naturel
5	Confisquer un objet ou une connaissance	Détours imprévus
6	Découvrir des informations et dévoiler des secrets	Ennemis omniprésents
7	Dénicher un artefact unique	Environnement hostile
8	Détruire un endroit ou une chose	Épidémie
9	Discuter avec des factions ennemies	Erreur d'identité
10	Éliminer un adversaire (ou l'enlever de l'équation)	Erreur dans les paramètres de mission
11	Empêcher un crime	Infériorité physique absolue
12	Établir un réseau d'informateurs	Innocents en danger
13	Explorer une zone	Labyrinthe incompréhensible
14	Libérer une personne ou un groupe	Matériel insuffisant ou inadapté
15	Protéger quelqu'un ou quelque chose	Mauvaises informations initiales
16	S'échapper d'un endroit	Monstres sur zone
17	Sanctionner un crime	Moral à plat
18	Sauver quelqu'un	Pièges mortels
19	Survivre à des épreuves	Recherchés par les ennemis
20	Voyager à travers un territoire	Un ou plusieurs agents capturés