

ODYSSEOS



Jeu de rôles dans l'univers d'ULYSSE 31

Avant de commencer à lire ceci, il vous faut savoir ce qu'est le jeu de rôles. Après cela, vous pourrez continuer.

Le jeu de rôles se joue à trois ou quatre joueurs (moins, c'est barbant, plus, ça se complique) et un meneur de jeu.

Chaque joueur a un alter ego nommé **personnage-joueur** (PJ), qu'il fait agir « comme si » c'était lui (« je fais ci, je dis ça... »). Le meneur de jeu lui, a une aventure entière dont les PJ seront les héros. Cette aventure peut être aussi courte ou longue, aussi simple ou complexe que souhaité, et il y a souvent des pièges (damned, c'est en fait le meilleur ami des personnages qui les a trahis, avant de les lancer à la poursuite d'un innocent !).

Comme le meneur de jeu ne peut pas tout décider, notamment lorsque la vie des PJ est en jeu, il y a des règles. Ces règles visent à un certain degré de réalisme, pour que chacun puisse savoir ce qu'il doit faire et pourquoi telle ou telle chose lui arrive. En même temps, selon le jeu, il peut y avoir un peu d'héroïsme, voire de folie.

Tout cela se déroule soit dans notre monde (plus ou moins modifié), soit dans un univers propre au jeu, avec ses pays, ses peuples, peut-être de la magie ou de la haute technologie, etc.

Un début de partie : Amal, Brice, Corentin et Dave, les joueurs, et Eric, le meneur de jeu, jouent une aventure d'horreur façon Indiana Jones. L'action se passe en 1923, leurs rôles respectifs sont : une journaliste, un chasseur de fauves, un acteur, une aviatrice (notons que Dave joue une femme, c'est parfaitement possible). Brice voulait un boxeur professionnel, mais Éric voyait mal comment l'impliquer. Pour plus de clarté, nous utiliserons les noms des joueurs.

Tous sont conviés à la présentation d'une caméra et d'un projecteur de cinéma "ultramodernes". La journaliste est là pour faire un papier, les autres pour évaluer l'appareil. Dave décide que son héroïne ivre de champagne fait scandale au buffet : il lance des slogans féministes en mimant l'ébriété. Heureusement Amal fait intervenir sa journaliste pour calmer Dave et apaiser l'assistance (elle adopte un ton conciliant). Éric la prie de faire un test de sa caractéristique sociale (*pour Odysséos, ce serait la Distinction*). C'est une réussite, elle a su trouver les mots justes pour éviter l'esclandre.

Éric résume ensuite l'allocution de l'inventeur, qui décrit sa trouvaille (des lentilles en cristal spécial) et projette un film comique et un documentaire sur l'Arabie, avec commentaire sur gramophone. La qualité est parfaite pour 1923.

Plus tard, alors que la plupart des invités sont partis, Corentin et Dave, qui discutaient avec leur hôte, s'avisent de l'absence de l'inventeur et vont voir s'il soigne ses machines. Amal décide que sa journaliste, désireuse de glaner plus de détails, leur emboîte le pas ; tous trois croisent le personnage de Brice qui faisait le tour du propriétaire, et qui les suit.

Dans la salle obscure, l'appareil tourne toujours et le film est bloqué sur l'image d'un tombeau de Pétra avec une porte d'un noir d'encre (bizarrement, la pellicule ne fond pas). En tendant la main, le personnage de Corentin la voit s'y enfoncer... Par terre, un peu de sable. Stupéfaits, inquiets, intrigués, tous décident de passer le "seuil", armés d'un fusil de chasse, d'un revolver, de vivres et de lampes. Leur hôte, de son côté, attendra la police.

Que cache cette étrange porte ? Comment est-elle apparue ? Restera-t-elle ouverte ? C'est ce que l'histoire leur fera découvrir...

Maintenant, la vérité, connue du seul MJ : le cristal des lentilles a transformé l'écran en porte vers une Arabie antique parallèle, peuplée de légionnaires romains païens, de principautés chrétiennes fanatiques, de cheikhs arabes insoumis et de goules ! D'où une aventure très dans le style des films à sensation des années 20, genre « Lawrence d'Arabie contre les vampires ». Une fois de retour avec l'inventeur, les joueurs devront encore trouver le moyen de détruire un spectre maléfique qui les a suivis...

Jusqu'ici, tout a été très dirigiste, ce n'est qu'une amorce ; on peut proposer beaucoup plus de choix aux joueurs.

Odysseos se déroule dans l'univers d'**Ulysse 31**, la célébrisserie série animée des années 1980. Dans cette histoire, Ulysse est un prince du 31^{ème} siècle qui rentre chez lui avec son fils Télémaque, après un long voyage jusqu'à la base stellaire de Troie. Mais chemin faisant, Télémaque est enlevé par une secte d'adorateurs du Cyclope, un monstrueux robot qui se nourrit de vies humaines. En le détruisant, Ulysse attire la malédiction des dieux, dont il ignorait l'existence. Ces derniers l'emprisonnent dans leur univers, l'Olympe, tandis que l'équipage de son navire est plongé dans une torpeur mortelle. Ulysse, Télémaque, leur amie extraterrestre télépathe Thémis et le robot Nono, vont errer longtemps et affronter mille périls avant de parvenir à se libérer et à ressusciter leurs compagnons. Pour un aperçu très complet de l'ensemble, allez voir sur ce site : <http://ulysse31.saitis.net/>.

C'est cette odyssée interstellaire qui m'a donné l'envie de créer un jeu de rôles de science-fiction hellénisant. Les amateurs de *Dune* me croiront quand j'insisterai sur l'intérêt du mélange entre les époques (l'œuvre de Frank Herbert confond le futur lointain, le Moyen Âge et l'Arabie de l'époque de Mahomet). Voyez aussi le jeu de rôles *Fading Suns* (Holistic Designs / Multisim). Enfin, vous pouvez lire avec profit l'excellente collection BD intitulée **l'Histoire de l'Antiquité Galactique** (deux séries : *Le Fléau des Dieux* et *Le Dernier Troyen*).

Donc, dans ce jeu, vos personnages seront des Grecs du XXXI^{ème} siècle, à la fois habitants des étoiles et héritiers d'une civilisation millénaire. Le meneur de jeu s'y appelle un Aède, comme les conteurs et chanteurs grecs.

Odysseos est un jeu de rôles assez simple, que j'ai cherché à rendre accessible à tous. Pour jouer, il vous faut 4 ou 5 dés, de quoi écrire, 3-4 copains, un Aède (élu par les joueurs), et un endroit calme pour 3-4 heures. Les boissons, la bouffe et la musique sont en option. Rien d'autre n'est requis, votre imagination suffit.

Règles

Un héros a 8 traits notés en dés, de 1D à 6D, et dotés d'un adjectif chacun : Adresse (Adroit), Dévotion (Dévot), Distinction (Distingué), Puissance (Puissant), Robustesse (Robuste), Savoir (Savant), Vaillance (Vaillant), Vigilance (Vigilant). Pour une description détaillée de ces traits, voir plus bas.

Chaque valeur en dés peut être traduite en un qualificatif dans l'ordre ci-après, de 1D à 6D : Peu, Moyennement, Assez, Très, Extrêmement, Incroyablement. Donc avec 4D en Vaillance, on est Très Vaillant. Cela sert à donner ses valeurs dans un langage plus agréable que « j'ai 4D ».

Les êtres non humains, surtout les animaux, ne sont pas assujettis à cette échelle. S'ils dépassent les normes humaines, on notera « Incroyablement... (7D, 8D, etc.) ».

Un personnage peut avoir une spécialité dans un trait. Cette dernière représente la voie qu'il a choisi entre toutes ; lorsque la situation s'y prête, elle lui ajoute 1D.

Lorsqu'un test peut bénéficier d'une spécialité, on note le jet Trait (Spécialité) : par exemple Savoir (Technologie).

Une spécialité, bien qu'elle découle d'un trait, ne lui est pas rattachée. Elle peut servir avec un autre trait. Par exemple, un personnage avec la spécialité de Technologie (qui dépend du Savoir) peut l'utiliser en Adresse lorsqu'il se sert d'une machine.

Pour agir, le joueur lance ses dés et fait le total. S'il bat le seuil fixé par l'Aède (5 : facile, 30 : insurmontable), il a réussi.

L'Aède peut introduire des raffinements selon que le joueur obtient beaucoup plus ou beaucoup moins que le seuil.

Par défaut, si l'on obtient moins du quart du seuil, c'est un désastre dont l'Aède imaginera l'effet.

Un joueur peut utiliser sa Vaillance pour se surpasser. Pour cela, il fait son test, puis dépense des points de Vaillance (ces points sont, au début de chaque aventure, égaux au nombre de dés de son trait). Chaque point lui permet de doubler le score d'un dé. Par exemple, un jet de 2, 2, 4 et 6 devient, après dépense de Vaillance, un jet de 2, 2, 8 et 12, soit 24 au lieu de 14.

Les points de Vaillance reviennent grâce à la victoire, une bonne nouvelle, un bain chaud, un repas, du repos, du vin... tout cela décidé par l'Aède.

Duel

Lorsque deux personnages s'affrontent, même sans que ce soit un combat, il y a duel.

- La plupart du temps, c'est un duel simple : chacun lance ses dés, pas forcément du même trait, et on compare les totaux. Exemple : un bras de fer, dont chaque protagoniste force sans se préoccuper d'autre chose que son adversaire.
- Ce peut aussi être un duel de réussites : chacun fait un test, si tous deux échouent on recommence, si un seul réussit il gagne, si tous deux réussissent il y a deux options - soit on recommence, soit on enlève le seuil de chaque jet et on compare le reste. Exemple : un concours artistique, lors duquel chacun des deux concurrents doit à la fois surpasser l'autre, et atteindre un certain seuil en-dessous duquel l'œuvre n'est pas recevable par le jury.
- Enfin, il peut y avoir des duels prolongés au cours desquels l'un ou l'autre des types précédents doit être répété jusqu'à ce que l'un des personnages ait atteint un certain nombre de victoires. Exemple : un pentathlon, où chacun s'efforce de réussir le maximum d'épreuves à la suite.

En général, il faut un écart d'au moins cinq points pour l'emporter. Sinon, c'est une égalité.

Fatigue

Lorsque l'Aède l'estime nécessaire, il peut infliger de la fatigue aux personnages.

- Si c'est pour une tâche vraiment épuisante, il peut leur demander des tests réguliers de Robustesse (toutes les 1, 2, 6, heures) ; chaque test raté leur donne un malus de 1 dé jusqu'à ce qu'ils se reposent un temps équivalent.
- S'il s'agit simplement de veiller, de lire à s'en crever les yeux, ou de surveiller une machine, on peut considérer que les (Robustesse x2) premières heures ne posent pas de problème, mais qu'ensuite chaque heure qui passe impose un test de Robustesse de seuil 5, puis 10, puis 15...

Traits

L'Adresse représente la coordination des gestes. Danser, piquer un sprint, grimper, réparer un appareil simple, tirer un coup de feu, les personnages très Adroits le feront plus aisément. Spécialités :

- Art (un seul à la fois) : le personnage est très doué dans cette discipline, il peut s'en servir pour égayer une maison ou un voyage, séduire quelqu'un, gagner sa vie.
- Contorsion : art prisé des saltimbanques, la contorsion permet de se déboîter les membres pour passer par des chatières ou des soupiraux.
- Escalade : le personnage est souple comme un chat lorsqu'il grimpe à un arbre ou une paroi.
- Pilotage : le personnage a déjà manœuvré toutes sortes d'engins spatiaux ou terrestres.

- Technologie : le personnage a des doigts d'or, tous les appareils prennent vie entre ses mains. Il lui faut cependant être Assez Savant pour les comprendre.
- Tir : le personnage a l'œil et la main exercés et rate rarement sa cible.
- Vitesse : le personnage a les pieds ailés et ses réflexes sont fulgurants.

La Dévotion est le plus singulier des traits. Elle représente la place que le personnage fait aux dieux dans sa philosophie de la vie. Ulysse, lorsqu'il pénètre dans l'Olympe, est abasourdi de découvrir que les anciens dieux existent et ont assez de puissance pour arrêter le moteur de son vaisseau, plonger ses amis dans le coma et l'amener dans leur univers.

Dans l'univers d'*Odysseos*, les dieux ont acquis une place discrète mais stable après une éclipse de plusieurs millénaires.

On considère que leur influence se manifeste chez les gens dont la Dévotion est de 3D ou plus. Pour un personnage, être Dévot signifie qu'il se soumet à la loi d'un dieu. Il doit donc se conformer à sa mentalité.

Il n'y a pas de spécialité dans ce trait, à la place le personnage doit se choisir un dieu tutélaire dès que sa Dévotion arrive à 3D ou plus. Il a alors la possibilité de recourir à l'aide de son dieu (voir dans l'univers au chapitre Dévotion).

La Distinction exprime l'attrait que le personnage exerce sur ses interlocuteurs, pas forcément du sexe opposé (nous ne tomberons pas ici dans le cliché sur les Grecs). S'il est très Distingué, il pourra aisément persuader quelqu'un de l'aider ou au moins, de ne pas lui nuire. Spécialités :

- Civilité : le personnage sait se tenir en toutes circonstances. Utile lorsqu'on est invité par un notable.
- Diplomatie : le personnage a l'habitude de concilier tous les points de vue et de les présenter à toutes les parties de façon qu'elles ne puissent qu'approuver, quitte à réfléchir plus tard.
- Séduction : le personnage sait se mettre en valeur auprès de l'objet de ses désirs, ou faire croire à quelqu'un qu'il ne lui reste pas indifférent.

La Puissance compte pour tout le travail des muscles. Donner un coup de poing, soulever une poutre, porter un appareil encombrant, tout cela demande d'être très Puissant. Spécialités :

- Carrure : le personnage a de larges épaules, la gueule d'un Terminator dans ses mauvais jours, et impressionne facilement rien qu'en jouant des muscles.
- Pugilat : le personnage a des poings de pierre. Au pancrace, il étale tout le monde.
- Effort : le personnage manie des haltères de 200 kilogrammes comme d'autres un bâton, et remplace avantageusement une paire de bœufs pour tirer une charrette.

La Robustesse sert à tenir le coup et à encaisser les coups. Marcher dans la neige, courir longtemps, rester éveillé toute la nuit, résister à la douleur, sont des actions plus faciles quand on est très Robuste. Spécialités :

- Course : le personnage peut marcher ou courir très longtemps.
- Survie (désert, froid, mer, forêt) : le personnage est rompu au froid, à la canicule, à la poussière, aux fièvres, au mal de mer, bref à tous les désagréments qu'implique le séjour dans cet environnement inhospitalier.
- Veille : le personnage a l'habitude de tenir longtemps sans trop de sommeil.

Le Savoir est la somme de toutes les expériences et de toute la culture théorique du personnage. S'il est très Savant, il saura lire et écrire de multiples alphabets et langues, décrire les spécificités d'une culture ou d'une race, conter des mythes et enseigner la technologie. Précisons que pour les Grecs, le savoir est un tout, on n'envisagerait pas de privilégier un domaine et de négliger les autres. Il y a pourtant des spécialités :

- Médecine : le personnage sait diagnostiquer et soigner les maux.
- Mythes : le personnage connaît ses classiques et les légendes, il est aussi philosophe. Utile pour plaire à tous les auditoires, par exemple en comparant un prince barbare à un grand héros de son peuple.
- Négocier : le personnage est un marchand accompli et peut aussi bien passer contrat pour 500 millions de drachmes qu'obtenir un rabais sur l'entretien de son véhicule.
- Technologie : le personnage sait se servir des objets électroniques, mais pas forcément les réparer.
- Uranographie : c'est la géographie stellaire, à la fois celle des routes spatiales, des corps célestes et des habitants du ciel. Ce n'est pas forcément une compétence académique, les pilotes et les routards l'ont aussi.

La Vaillance mesure une qualité chère aux Grecs : *l'agôn*, ou goût du dépassement. Un personnage très Vaillant n'hésitera pas face au péril, relèvera tous les défis, en lancera lui-même souvent ; et il saura puiser dans ses réserves pour l'emporter en toute circonstance. Spécialités :

- Compétition : le personnage refuse la défaite, il veut toujours remporter les concours tant que sa vie n'est pas clairement menacée.
- Héroïsme : le personnage ne recule jamais au combat.
- Justice : le personnage ne supporte pas l'iniquité, il fera tout pour redresser les torts et résistera à toutes les tentatives de le corrompre.
- Sang-froid : le personnage reste calme en toutes circonstances.

La Vigilance mêle tous les sens ainsi que l'éveil mental qui permet de s'en servir. Un personnage très Vigilant remarque tout, trouve toujours ce qu'il cherche et peut se rappeler un détail *a posteriori*. Spécialités :

- Défense : le personnage ne se laisse jamais surprendre par un attaquant.
- Psychologie : le personnage relève tous les changements d'attitude de son interlocuteur.
- Sens (un seul à la fois) : le personnage possède un sens très développé, tel Lyncée, la vigie de l'Argos.
- Sommeil léger : le personnage peut se réveiller lorsqu'on s'approche de lui.

Combat

N.B. Il s'agit ici du combat entre humains, voire entre bandes à pied. Si des véhicules ou des vaisseaux s'en mêlent, l'Aède utilisera les règles du combat spatial et/ou décidera seul de l'issue du combat.

Le combat est découpé en tours, qui durent jusqu'à 30 secondes pour les personnages. Chacun se déroule en 4 étapes :

a) Chacun fait un test de Vigilance, éventuellement avec la Vaillance. Le résultat de chaque test est lu comme suit :

- 21 ou plus : le personnage a 2 rangs d'action.
- De 6 à 20 : le personnage a 1 rang d'action.
- De 0 à 5 : le personnage n'a aucun rang d'action.

Ce jet est bien sûr modifié par les circonstances : par exemple, la surprise permet d'ajouter 10 à son score.

b) Les personnages agissent dans l'ordre suivant :

1. personnages avec 2 rangs d'action
2. personnages avec 1 rang d'action
3. personnages avec 2 rangs d'action

Donc les personnages avec 2 rangs d'action agissent 2 fois.

Si plusieurs personnages ont le même nombre de rangs d'action, ils agissent par ordre décroissant de leurs scores. Si un personnage avec 2 rangs d'action en attaque un avec un seul, ce dernier doit faire un test de Vaillance 10 pour ne pas perdre son action.

c) Les actions possibles sont : Tir, Bagarre, Esquive, Parade.

- Le Tir se résout par un test d'Adresse (Tir) ; l'Aède décide du seuil selon les conditions. Si le joueur le passe, il lance les dés de dommages de son arme et sa cible lance ses dés de Robustesse. Si la cible l'emporte, elle est juste un peu gênée ; si le tireur fait égalité ou plus, elle est Blessée (-10 à tous ses jets, cumulable de blessure en blessure) ; s'il fait trois fois plus, elle est Gravement blessée (-30 à tous ses jets jusqu'à passage dans un bloc médical) ; s'il fait cinq fois plus, ou s'il la blesse gravement deux fois, elle est tuée.

- La Bagarre peut se faire aux poings ou avec une arme. Le joueur et son adversaire lancent tous deux leurs dés de Puissance. Celui qui l'emporte gagne l'avantage : à sa phase d'action suivante, il peut refaire un jet de Puissance - contre la Robustesse de son adversaire cette fois. L'effet est alors le même qu'au tir, *ou bien* il assomme sa victime pour autant de minutes que la différence entre les jets (le meneur de jeu ne dira pas exactement combien aux joueurs).

- Lorsqu'on agresse un personnage qui Esquive, ce dernier fait un test d'Adresse (Vitesse). Si l'attaque était un tir, le résultat s'ajoute au seuil estimé par le meneur de jeu. Si c'était un coup de poing, les deux personnages font le jet et l'« esquiveur » n'est touché que s'il perd. Après une esquive réussie, on peut s'éloigner de trois mètres de l'agresseur.

- La Parade n'est possible qu'avec certaines armes. L'escrimeur fait un test d'Adresse (Vitesse) : s'il dépasse de 10 points celui de son agresseur, il a le droit de répliquer aussitôt avec l'arme qui lui a permis de parer.

d) Un nouveau tour commence, jusqu'à ce que l'un des camps fuie, se rende ou soit éliminé. On peut considérer qu'un camp risque de fuir à partir du moment où il a perdu (Vaillance moyenne de ses membres $\times 20$)% de son effectif (morts, blessés, assommés, prisonniers).

Derniers instants Les Grecs étaient friands de citations. Voyez Socrate disant à ses disciples « n'oubliez pas de payer le coq que nous avons mangé hier », alors qu'il allait avaler la ciguë. Histoire de permettre cela, lorsque l'un de vos héros reçoit deux blessures graves, il peut rester conscient (tout le combat s'il obtient un score inférieur ou égal à sa Robustesse avec un seul dé ; sinon ses amis le ranimeront ensuite). Il est mourant, ne peut rien faire, et aucun matériel médical ne pourra le sauver, mais cela lui laisse le temps de dire une dernière chose à ses proches. Cela peut être une révélation, un conseil, une dernière bonne blague, une mission à remplir (aller prier pour lui dans un sanctuaire précis, dire quelque chose ou donner un objet à quelqu'un...)...

Mais bien sûr que je le tue ! Il arrive souvent que les joueurs pensent qu'il faut absolument achever tous les ennemis blessés, histoire de s'assurer qu'ils ne reviendront pas. Cette attitude est compréhensible pour les soldats et les gardes du corps, qui sont assez endurcis ; elle n'est pas acceptable pour les civils, qui devront autant que possible tenter d'en dissuader leurs camarades. Les Hellènes ont une haute opinion d'eux-mêmes et laissent le massacre aux barbares.

L'inverse est vrai aussi : les ennemis, s'ils ne sont pas complètement ivres de rage, feront plutôt des prisonniers. Cette règle permet aux joueurs de garder leurs personnages en vie plus longtemps, et à l'Aède de conserver quelques ressorts dramatiques (une révolte des prisonniers, une évasion, le problème de leur évacuation en cas d'avarie du vaisseau...).

Trêve sacrée Lorsque le combat a une certaine envergure, le moindre événement peut être utilisé comme prétexte pour invoquer une trêve sacrée. Les deux camps se retirent alors avec leurs morts et leurs blessés et on laisse passer un temps convenu avant de reprendre les hostilités. Seuls les plus vils pirates refuseront d'obéir à la volonté des dieux et, contrairement à ce qui se passait au Moyen Âge, il n'y a jamais de trahison. Un chef qui autoriserait cela serait traité comme un criminel de guerre à son retour dans l'Oekoumène.

Cette loi intangible sert à ménager les nerfs des combattants, car un Grec vit la guerre avec une intensité qui pourrait le mener à la folie. En faisant des « pauses », on s'assure que chacun garde son humanité et son discernement.

Soigner Les malus subis par un personnage blessé (-10, -30) sont additionnés et divisés par 2. Par exemple un personnage qui a encaissé 2 blessures légères et 1 grave est à $50/2 = 25$. Le soigneur doit chaque jour faire un jet de Savoir contre ce total. S'il réussit, le seuil diminue d'autant que l'écart. Ainsi s'il obtient 28 sur le blessé ci-dessus, le seuil tombe à 22.

Chaque fois que le seuil diminue de 5, une blessure légère est enlevée. S'il diminue de 10 et qu'il n'y a plus de blessure légère, ce sont les graves qui disparaissent.

Si le soigneur rate son jet deux jours de suite, l'état du blessé empire : s'il n'avait qu'une ou deux blessures légères, il en encaisse une autre ; s'il en avait déjà trois, il prend une blessure grave ; s'il avait une blessure grave, il plonge dans le coma, et n'en sortira plus qu'en passant dans un sarcophage médical ; s'il avait deux blessures graves, il meurt.

Un personnage qui n'a qu'une ou deux blessures légères peut guérir naturellement. Il utilise alors sa Robustesse à la place de son Savoir, selon les règles ci-dessus.

Arme	Portée efficace	Dommages	Spécial
Objet contondant/fronde	10m	Puissance +1D	Aisément dissimulable
Bâton	10m	Puissance +1D	Parade
Dague	10m	Puissance +1D	Aisément dissimulable
Arc	50m	Puissance +2D	
Épée	-	Puissance +2D	Parade
Hache barbare	10m	Puissance +3D	
Grande hache barbare	-	Puissance +4D	Lourde (Puissance minimum 3D pour la manier, et +5 à tous les seuils)
Bouclier	-	Puissance -1D	Parade
Taser	20m	5D	Assomme au lieu de blesser ; la cible reste neutralisée autant de minutes que la différence entre les jets.
Pistolet laser	50m	4D	
Fusil laser	100m	6D	
Lance laser	150m	7D	Parade. Réservée à l'armée.

Combats spatiaux

Le combat spatial de l'univers d'Ulysse est plutôt mortel. Les vaisseaux étant à la fois grands et peu maniables, la stratégie consiste à se pilonner jusqu'à ce que le moins fort cède. Les chasseurs n'ont guère qu'un rôle d'intercepteurs contre les petits navires, même si, parfois, l'un d'eux réussit un coup chanceux.

Lors d'un affrontement dans le vide, les deux flottes ont le réflexe de s'aligner dans le même plan, de sorte que chaque pilote fait face à son homologue adverse sans avoir besoin de lever la tête ni de faire les pieds au mur. C'est une habitude qui permet d'une part aux stratèges de réfléchir plus clairement, d'autre part aux canonniers de viser plus facilement. Avantage annexe, il est plus facile de maintenir la cohésion des divisions de la flotte.

La seule exception est quand l'un des protagonistes, bénéficiant d'un terrain favorable ou d'un surnombre évident, déploie une division au-dessus ou en-dessous de sa ligne de bataille. Cette division sert au choix de réserve mobile ou de marche de flanc destinée à désorganiser l'ennemi.

N.B. Ces règles ne doivent servir que si un héros est présent et actif dans la bataille. Par exemple un héros pilotant un chasseur aura le droit de jouer ses actions ; un autre qui est stratège pourra commander son armée.

Dans tous les cas, l'Aède reste seul juge. Il peut imposer des tests supplémentaires, en oublier, ou décider seul du résultat d'une action. Il peut aussi, bien sûr, imposer des bonus/malus à chacun selon les effectifs, l'état du navire, etc.

Un tour de jeu dure environ une minute et se découpe comme suit :

1. **Détermination de l'ordre des actions** : chaque commandant de navire ou chef d'escadrille fait un test de Savoir.
Le calcul des rangs d'action se fait ensuite normalement.
2. **Première action des chasseurs et des scaphes** : les chasseurs et scaphes peuvent soit s'affronter entre eux, en duel ou en masse, soit s'en prendre aux navettes, aux cibles terrestres et aux grosses unités.
 - a. **Si deux à cinq chasseurs/scaphes engagent un « dogfight »**, on les sépare en duels (ou à 2 contre 1).
Chaque pilote en commençant par l'attaquant (ou l'un des plus nombreux) va parier sur une enchère de plus en plus élevée, en commençant à 5 et en montant jusqu'à 35. Lorsque l'un d'eux abandonne, le gagnant doit faire un test d'Adresse (Pilotage) contre le dernier chiffre.
 - S'il réussit, il peut soit se désengager, soit placer un coup au but – cf. les Dommages.
 - S'il rate, alors le perdant a le droit, soit de se désengager, soit de tirer lui aussi, avec un test d'Adresse (Tir) de seuil égal au précédent, moins 10 (minimum 5). En cas de succès il touche et inflige des dommages.

b. **Si davantage de chasseurs/scaphes engagent une mêlée**, le chef de chaque escadron va de même miser avec sa Vaillance, pour un score qui va de 10 à 50. On mise de 10 en 10 ; à chaque enchère, chaque pilote a le droit de tirer une fois avec ses armes, par ordre d'Adresse. Le seuil dépend des conditions de visibilité (de 10 par temps clair à 25 dans un nuage de poussière). Lorsque l'un des chefs abandonne, tous deux font un test de Vaillance contre le dernier chiffre annoncé.

- **Tous deux réussissent** : match nul, les deux escadrilles restent au contact, ou elles se séparent, se reforment et peuvent reprendre le combat au tour suivant.
- **Tous deux échouent** : les deux camps se replient en désordre, trop éprouvés moralement pour continuer. Il faudra deux tours et l'assistance d'un officier supérieur pour rallier les survivants, s'ils peuvent encore combattre.
- **Un seul réussit** : le perdant craque, fuit et est balayé. Chaque appareil du vainqueur peut tirer 1D6 fois sur les fuyards.

À noter que même un groupe victorieux peut se replier si ses voisins fuient. Dans ce cas, il peut couvrir leur repli : les appareils d'arrière-garde testent leur Vaillance contre celle des poursuivants, le perdant doit se replier et le vainqueur choisit ou non de poursuivre à son tour.

c. **Si un chasseur/scaphe attaque une cible terrestre ou un navire plus gros que lui**, chaque batterie de la cible du côté attaqué peut effectuer un tir défensif, avec test d'Adresse (Tir) à la clef.

Le pilote doit alors effectuer un test d'Adresse (Pilote) contre chaque tireur (s'il rate, il est touché) et un test de Vaillance dont le seuil est égal au nombre de tireurs adverses x5, plus 5 par tir encaissé (s'il rate, il doit renoncer et s'éloigner).

S'il survit, il peut faire un autre test d'Adresse (Tir) **dont il choisit lui-même le seuil en dés (10, 15, etc.)**.

S'il rate, il rate. S'il réussit, il en ajoute le cinquième à ses dégâts.

Exemple : Promachos attaque un pentécontore. Trois canonniers le prennent pour cible. Ils testent une fois chacun leur Adresse (Tir) ; Promachos teste trois fois aussi son Adresse (Pilote), en bat deux et survit au tir du dernier. Puis il teste sa Vaillance, seuil 20 (3 tireurs et 1 coup au but), et réussit. Il peut alors tirer et se choisit un seuil de 20. Il teste et obtient 22. Ayant réussi, Promachos ajoute 4 à ses dégâts.

3. **Première action des grosses unités** : c'est le tour des pentécontores et autres titanomaques de libérer leur puissance destructrice. Il n'y a pas de mêlée pour eux. Une batterie qui a déjà effectué un tir défensif ne peut pas tirer maintenant.

a. **Si une grosse unité s'en prend à des navires plus petits**, ses batteries de sabord tirent normalement. S'il a une arme de très gros calibre, il lance autant de dés que ses dommages et pour chaque 6 obtenu (5 ou 6 pour des scaphes et navettes), il touche un appareil.

b. **Si elle affronte une de ses égales**, chaque commandant fait un test de Savoir (Stratégie), +2D pour l'attaquant. Le gagnant peut ouvrir le feu une fois.

c. **Si elle attaque une cible terrestre**, il n'y a pas de duel. Chaque tireur ouvre le feu. À l'issue de l'affrontement, la cible terrestre se rendra, ou le vaisseau fuira, ou l'un des deux aura été anéanti.

4. **Seconde action des chasseurs/scaphes** : ceux des survivants qui avaient deux rangs d'action peuvent agir à nouveau.

5. **Seconde action des grosses unités** : idem.

6. **Repli** : lors de cette phase, chaque chef d'unité ou d'escadre peut décider de fuir. Il fait alors un duel de Savoir (Stratégie) avec son opposant direct. S'il réussit, il peut sortir de la bataille.

Dommmages

À chaque coup encaissé, un navire oppose ses Écrans aux dommages de l'arme. Si les dommages surpassent les Écrans, ces derniers perdent 1D par tranche de 4 points de différence (les tranches incomplètes sont ignorées). Par exemple, un navire avec 3D d'écrans obtient 13, son agresseur 19 : la tranche 14-17 enlève 1D aux écrans, la tranche 18-19 n'a aucun effet. La cible n'a plus que 2D d'écrans.

Le copilote ou un ingénieur peut faire des jets de Savoir (Technologie requise) pour optimiser les générateurs et faire remonter les boucliers. Le seuil se calcule comme suit : (nombre de dés initial + nombre de dés perdus) x5. En effet les gros générateurs demandent une compétence élevée – ne les bidouille pas qui veut !

Les grosses unités (et elles seules) sont équipées de dérivateurs qui permettent de sacrifier les armes pour sauver le navire. Pour cela, le commandant ou l'ingénieur en chef doit couper l'alimentation des pièces (on ne peut pas la réduire, c'est tout ou rien). Chaque tranche complète de 10D de dommages ainsi abandonnés permet de restaurer 1D d'écrans. Remettre en service les batteries demande un rang d'action, durant lequel les boucliers baissent à nouveau et les armes ne sont toujours pas opérationnelles.

Lorsque les boucliers sont détruits, c'est la Structure du navire qui prend. La Structure est notée par un trait en dés, équivalent de la Robustesse d'un humain, que l'on oppose aux dégâts restants. Si le jet de Structure bat les dommages, le navire tient bon. Sinon, les dommages sont directement lus comme suit :

- **Écart de 1 à 3 - Avaries mineures** : la Maniabilité du navire descend de 1D, même en-dessous de 0. Ce résultat est le seul qui puisse se cumuler.
- **Écart de 4 à 7 - Dégâts sérieux** : comme ci-dessus et chaque arme a 2 chances sur 6 (5-6 sur 1D6) de tomber en panne de jus. Si ce résultat est à nouveau obtenu, on passe au stade ci-après.

- **Écart de 8 à 12 - Avaries majeures** : comme ci-dessus mais en plus, on retire pour chaque arme en panne : sur 5-6 elle explose (dégâts normaux sur les petites unités, divisés par 3 sur les grosses unités). Si ce résultat est à nouveau obtenu, on passe au stade ci-après.
- **Écart de 13 à 15 - Vaisseau désarmé** : bien qu'encore habitable, le navire n'a plus ni propulsion, ni direction, ni armes, ni boucliers. C'est une coque qui poursuit sur sa lancée. À chaque tour, il a 1 chance sur 6 d'exploser. Si ce résultat est à nouveau obtenu, on passe au stade ci-après.
- **Écart de 16 ou plus - Perdition** : une série d'explosions déchiquette l'appareil, infligeant 1D6 dés de dégâts à chaque occupant. Il faut évacuer de suite, il explosera au tour suivant.

Chasseur Maniabilité +2D, Écrans 0, Structure 3D, Senseurs 1D, Discrétion 3D, armes : torpilles protoniques (arc de tir avant) (3D). Équipage 1 homme.

Navette d'assaut Maniabilité +1D, Écrans 2D, Structure 4D, Senseurs 1D, Discrétion 1D, armes : tourelle laser (arc de tir avant) (4D). Équipage 4 hommes.

Scaphe (frégate) Maniabilité 0, Écrans 3D, Structure 5D, Senseurs 2D, Discrétion 1D, armes : canon laser (arc de tir avant) (5D). Équipage 4 hommes.

Pentécontore (croiseur) Maniabilité -1D, Écrans 7D, Structure 8D, Senseurs 3D, Discrétion 0, armes : canon laser frontal (8D), 6 batteries de sabord de chaque côté (4D). Équipage 50 hommes (d'om son nom).

Titanomaque (cuirassé) Maniabilité -3D, Écrans 10D, Structure 16D, Senseurs 5D, Discrétion -3D, armes : 4 à 8 canons laser (entre 6 et 10D), 20 batteries de sabord de chaque côté/20 dessus/20 dessous (5D). Équipage 400 hommes. *Note* : du fait de ses nombreuses cloisons pare-feu, il est très difficile de faire exploser un titanomaque !

Équipages :

- **Incompétent** : Adresse du pilote/des tireurs 2D, Vaillance du chef 2D.
- **Entraîné** : 3D.
- **Vétéran** : 4D.
- **Élite** : 5D.
- **Fanatique** : bonus de +1D en Vaillance, quel que soit le statut par ailleurs.

Créer son héros

Un personnage doit avoir un nom, un père, une planète d'origine : « X, de Y, fils de Z. »

Les noms grecs sont composés d'un ou deux mots qui forment une sorte de surnom, celui que les parents souhaitent à leur enfant lorsqu'il sera devenu adulte. Quelques noms historiques comme inspirations : Philippe (« obéi des chevaux »), Eupater, Eumène, Hipparque (« grand cavalier »), Antigone (« supérieur dans les concours »), Alcibiade, Ptolémée, Séleucos, Aristarque (« le meilleur chef » ou « chef parmi les meilleurs »), Denys, Poséidonios, Aristobule, Lysandre (« homme fatal »), Protagoras, Démosthène, Nestor (« le pilier »), Socrate, Lycurgue, Solon... Dans l'univers d'Ulysse 31, les noms suivants : Périclès, Georgios, Ptolémée, Alexandre, Démétrios, sont très répandus, à l'égal de Joe, Chan, Dimitri ou Martin sur Terre.

Les noms féminins exprimaient à l'origine des qualités, mais ils ont beaucoup évolué et il n'y aujourd'hui plus de règle. On affectionne cependant toujours les noms de reines : Bérénice, Ariane, Hippodamie, Cléopâtre...

Pour la cohérence du jeu, il vaut mieux que le groupe des joueurs s'articule autour d'une figure comme un noble ou un marchand, et que chaque joueur choisisse l'un des archétypes suivants. Les traits indiqués sont des recommandations, et on peut facilement féminiser les descriptions.

L'artiste. Compagnon privilégié du Noble, qui l'entretient parce que ça fait plus classe qu'un lecteur de diamant musical. Parfois, il s'en sert pour dire des choses que lui-même ne pourrait pas exprimer, à la façon d'un fou ou d'un baladin du Moyen Âge ; les comiques sont très appréciés pour cela. L'Artiste n'est pas Fort, mais plutôt Adroit, Vigilant, Savant et Distingué.

Le colosse. C'est un sportif professionnel, le partenaire d'entraînement et le champion personnel du Noble. Il est bien sûr Fort, Adroit et Robuste, selon sa discipline. Il ne possède rien qui ne soit à son maître.

Le courtisan. Ou la courtisane, mais alors le sens est un peu différent. Le courtisan est un noble de second rang, d'ascendance assez obscure, mais bien décidé à jouir des avantages des très riches. C'est pourquoi il s'attache aux pas du Noble en tant qu'ami et parasite. La courtisane, elle, a un style beaucoup plus agressif et ne recule devant rien pour gagner en influence sociale. Tous deux sont toujours Très Distingués et au moins Assez Vigilants. Notez bien que les Nobles du sexe féminin n'ont rien à voir avec les Courtisanes.

Le devin. Affligé d'un handicap (c'est un enfant, une femme ou un aveugle), le devin a un don surnaturel (cf. avantages). Il n'est bien sûr ni très Fort ni très Robuste, mais peut être Très Adroit et Très Vigilant.

Le garde du corps. Contrairement au Colosse, le Garde du corps n'a aucune morale, juste de la loyauté. C'est un gorille, un porte-flingue. Il est obligatoirement (et au minimum) Assez Fort, Assez Robuste, Assez adroit et Assez Vigilant. C'est assez souvent un barbare, qui ne s'encombre pas de la morale hellène.

Le marchand. La plupart du temps, il prétend « avoir des biens dans les affaires », sans s’y intéresser. Dans les faits, c’est un financier compétent et il négocie souvent lui-même. Lorsqu’il accompagne un Noble, c’est soit en tant qu’ami, soit en tant que trésorier et partenaire. Il est souvent Très Savant et Assez Vigilant, et au moins Assez Distingué.

Le médecin. Un cousin du Mentor, mais qui a prêté le serment d’Hippocrate. Souvent plus jeune et plus en forme que lui, il est quand même au moins Très Savant et Assez Vigilant.

Le mentor. C’est un homme mûr, voire âgé : un savant, un maître d’armes, un conseiller diplomatique. Il est au moins Très Savant, parfois Assez Fort ou Très Distingué. Il accompagne le Noble dans ses voyages, et c’est souvent lui qui lui a tout enseigné. En cas de besoin, il peut en appeler au père du Noble.

Le noble. Un jeune aristocrate (de 17 à 30 ans), souvent Très Vaillant, au moins Assez Adroit et Assez Fort. Toujours riche. C’est le chef du groupe mais il respecte l’avis de ses conseillers. Il peut y avoir plusieurs nobles dans le groupe (des frères, des amis), mais il est bon qu’il n’y en ait qu’un seul qui commande.

Le pilote. C’est en fait un technicien ou un astropilote. Il est le plus souvent Assez Adroit, assez Vigilant, et obligatoirement Assez Savant ; être Vaillant est un plus. C’est à lui que l’on confie le vaisseau du groupe.

Le prêtre. Une figure rare : il a dédié sa vie à un dieu, alors que les autres se contentent d’une petite prière de temps en temps (voir la Dévotion pour plus de précisions). Un prêtre est souvent une sorte de Mentor, mais cela dépend de son dieu. Quoi qu’il en soit, il est toujours au moins Très Dévot.

Le Talos. C’est un androïde utilitaire. Il en existe des secrétaires comme des portefaix ; certains modèles pour enfants ont l’aspect de jouets, tout en restant compétents pour les tâches quotidiennes, l’enseignement et la médecine. Il a automatiquement l’avantage Colosse ou Cybernétisé, et le désavantage Déconsidéré. Il ne peut pas en acheter d’autres. Il n’est bien sûr ni Dévot, ni Distingué (il ne possède tout simplement pas ces deux traits). Certains Talos font preuve d’un sens de la survie hypertrophié, ce qui revient à dire qu’ils sont couards.

Le valet. Valet d’armes (pour les lasers et épées), palefrenier (pour les chevaux et aéroglisseurs), échanton (pour le vin), ou majordome (chef de la domesticité), c’est un serviteur fidèle et discret. Il peut avoir n’importe quels traits mais n’est que rarement Très Fort. Par contre il est souvent Très Vigilant. L’espion idéal pour son maître.

Chaque héros se crée en répartissant 40 points entre ses traits et ses avantages. Il commence avec 1D dans chaque trait. Le deuxième dé coûte 1 point, le troisième 4, le quatrième 9, le cinquième 16. Donc pour avoir 4D, il faut payer 9 points.

Bien que la moyenne des traits se situe entre 2 et 3D, un personnage n’est pas forcé d’avoir ces valeurs dans tous ses traits. Un enfant comme la télépathe Thémis aura ainsi une Puissance faible mais compensera avec ses pouvoirs prodigieux, de la chance, etc. Un Talos lui, sera Très Puissant mais peut-être idiot (Savoir 1D), ça serait même marrant.

Quelle que soit la valeur d'un trait, le personnage peut acheter jusqu'à deux de ses spécialités. Chacune coûte 4 points et donne un bonus de 1D lorsqu'on l'utilise (pas forcément avec le trait dont elle dépend).

Un seul trait peut avoir une valeur de 6D, ce qui coûte 25 points. Cette valeur n'est cependant pas normale ; elle doit d'une part **recevoir l'aval de l'Aède**, et d'autre part **être justifiée** de l'une des manières suivantes :

- Adresse : le personnage n'est pas tout à fait humain, sans doute teinté de sang non-humain. Cela se répercute dans son apparence et il aura un malus de -1D lorsqu'il voudra plaire à un humain.
- Dévotion : le personnage a été visité par un dieu. Il doit obéir aveuglément à ce dernier, et respecter les autres, sous peine d'être frappé d'une terrible malédiction (ou d'être foudroyé).
- Distinction : le personnage est partiellement inhumain, voir l'Adresse.
- Puissance : le personnage est soit un cyborg/talos au service de la personne qui a financé son opération ou simplement de son propriétaire ; soit un membre d'un rameau de l'espèce humaine qui a subi des conditions de gravité extrême et/ou s'est croisé avec des extraterrestres - voir l'Adresse.
- Robustesse : comme la Puissance.
- Savoir : le personnage est soit un cyborg, soit un déséquilibré. Dans le premier cas, voir la Puissance. Dans le second, il est atteint de graves troubles du comportement (manies, phobies, etc.) qui lui infligent un malus de 2D en société.
- Vaillance : le personnage est complètement fou. Voir donc le Savoir. De plus, il ne fuira jamais.
- Vigilance : le personnage est soit inhumain, soit cybernétisé. Voir l'Adresse ou la Puissance.
- Tous traits : le personnage est issu d'une longue lignée dont l'ancêtre était un demi-dieu. Les hasards de la génétique, du destin et du Synoecisme lui ont conféré l'un des attributs de son illustre aïeul. Il n'en est pas sorti indemne car, d'une part, il n'est pas totalement humain, d'autre part, son éducation a été celle d'un enfant gâté, et enfin, les dieux le surveillent. Il a donc l'un des défauts suivants : un sens exacerbé de l'honneur et de la dignité (il n'accepte aucune injure et doit toujours tenir sa parole) ; des crises de folie dionysiaque (une sorte d'épilepsie ou de syndrome de la Tourette, qui le force à danser, sauter et proférer des injures au plus mauvais moment, au choix de l'Aède) ; une soif effrénée de conquêtes féminines (il doit faire un test de Savoir difficulté 25 pour se retenir d'importuner les femmes, même inhumaines) ; une vulnérabilité extrême à un certain mode d'agression, son talon d'Achille (au choix du joueur et de l'Aède). Enfin, il peut être promis à un destin funeste et glorieux.

L'Aède n'est absolument pas obligé d'accepter que tous les personnages aient un trait Incroyable, ni même un seul d'entre eux. Cela dépend de sa vision du jeu, de l'univers et de l'aventure qu'il veut faire jouer. Si les joueurs s'estiment frustrés parce que l'un d'eux a un trait à 6D et pas les autres, il suffira de leur rappeler que ce joueur ne saura presque rien faire hors de son domaine privilégié.

Outre les traits, on peut aussi dépenser des points en **avantages**, et en gagner en prenant des **désavantages** :

Avantages

Amis (1). Le personnage a des relations avec un milieu ou sur une planète. Il pourra donc, s'il est sur cette planète ou en contact avec, demander à l'Aède de lui accorder de l'aide par ce canal. On peut prendre cet avantage plusieurs fois.

Faveur des dieux (3). Le personnage a des coups de bol étonnants. Il peut relancer un jet de dés par aventure.

Riche (x). Le personnage dispose de liquidités importantes, qu'il pourra dépenser en équipement. 1 point donne 10 drachmes (environ un mois de salaire moyen) ; 2 points, 60 drachmes ; 3 points, 120 drachmes ; 4 points, 200 drachmes ; 6 points, 500 drachmes. L'Aède peut moduler cet avantage à sa guise.

Voix d'or (1). Le personnage, un artiste, compte parmi les meilleurs aèdes (poètes/chanteurs) de sa génération. Cela lui assure un revenu décent et certains amateurs feront n'importe quoi pour l'entendre.

Pouvoir (10). Le personnage possède un don qui le met à part : télépathie, empathie, télékinésie, guérison, prophétie. En plus des points d'avantage dépensés, le personnage doit investir des dés dans chaque pouvoir afin d'y avoir un niveau. Le pouvoir se comportera ensuite comme un trait à part entière, que l'on affrontera aux seuils choisis par l'Aède. Un pouvoir à 1D n'est guère qu'une sensibilité particulière, alors qu'un pouvoir à 5D est vraiment impressionnant.

Le don de prophétie est réservé aux faibles : femmes, enfants et aveugles, les dieux le refusent aux hommes bien portants. L'Aède décidera avant chaque aventure de ce que ce don pourra apporter à son possesseur, et écrira de petits textes sibyllins pour dérouter le joueur (voir plus bas pour les exemples). Le personnage peut se concentrer pour avoir une vision, ou bien l'Aède lui en imposera au moment qui lui convient.

Désavantages

Aveugle (rapporte 8 points). Les aveugles sont plutôt bien vus des Hellènes, qui pensent qu'ils portent bonheur et qu'ils ont des pouvoirs magiques. N'empêche que ce n'est pas une condition enviable. Tous les jets qui requièrent la vue échouent automatiquement, ou s'ils sont guidés par la voix d'un voyant, ont un malus de 2D.

Déconsidéré (rapporte 1 point). Le personnage est un enfant, ou une femme, ou un barbare, ou un Talos voire un non-humain. Les Hellènes ont tendance à l'oublier et à ne pas écouter ses conseils, voire à lui dire de se taire. Chaque fois qu'il doit faire un jet quand il parle à l'un d'eux, il a un malus de 1D.

Esclave (rapporte 2 points). Le personnage est l'esclave d'un autre, ou d'un personnage de l'Aède. Il doit absolument lui obéir ou en subir les conséquences.

Handicapé (rapporte 6 points). Comme Priam, le roi de Troie, le personnage a ses jambes paralysées. À la différence de son modèle, il peut cependant se déplacer grâce à une chaise antigrav. Sa Puissance ne peut pas être plus que Moyenne et il ne peut pas Esquiver.

Équipement

La liste ci-dessous est indicative. Cela signifie que si l'Aède le désire, il peut modifier les prix afin que tel ou tel article soit inaccessible ou facilement disponible aux joueurs. Tous les marchandages sont possibles, par exemple pour avoir un véhicule d'occasion (dont les défaillances seront plus graves) ou posséder un objet rare dans le cadre de son travail (en échange d'une dette envers son employeur).

Armes. Les armes improvisées et les bâtons sont gratuits. Une dague coûte 1 drachme, sauf si l'Aède décide de l'offrir gracieusement. Une épée vaut 5 drachmes, une hache 7, un taser 8. Un pistolet laser revient à 10 drachmes, 15 s'il est assez petit pour se cacher dans une manche ; un fusil laser à 25. La lance laser n'a pas de prix officiel car c'est une arme de dotation militaire ; cependant, on considère que les soldats peuvent l'avoir pour 40 drachmes.

Les boucliers se déclinent en deux versions : fixe et escamotable. La version fixe coûte 25 drachmes ; la version escamotable, qui se compose soit de métal intelligent, soit d'énergie magnétique, vaut 70 drachmes et n'est pas plus grande qu'une montre-bracelet une fois rétractée.

Armures. L'armure standard hellène est une cuirasse imitant celles de l'Antiquité, mais faite de couches de céramique et de polymères, surmontée d'un casque à l'image de la maison noble du porteur - un simple casque à cimier pour les roturiers. Elle vaut 25 drachmes et ajoute 2D au jet de Robustesse pour résister aux dommages d'un tir ; dans un combat corps à corps, elle retire 2 aux jets d'Adresse de l'attaquant. La version légère, utilisée par les hippakontistai et les Icares, offre une protection de 1D sans aucune gêne ; elle vaut 15 drachmes - 45 avec les ailes d'Icare.

On peut obtenir des habits ordinaires tissés dans les mêmes matériaux que les armures : ils valent 20 drachmes, ajoutent 2 à la Robustesse et retirent 1. Les armures militaires et certains modèles d'habits civils peuvent être étanchéifiés et transformés en scaphandres (autonomie 1 heure) : cela coûte 20 drachmes de plus.

Communications. Un téléphone mobile standard vaut 6 oboles ; sa version de campagne, qui équivaut à une radio, 1 drachme. Ils peuvent être miniaturisés en montres-bracelets pour un coût doublé. Le premier peut être encore réduit à la taille d'un bouton de manchette pour un coût final de 20 drachmes, mais alors sa portée est limitée à 200m. Les modèles planétaires, qui peuvent contacter un vaisseau en orbite, ont la taille d'ordinateurs portables et valent 15 drachmes.

Instruments artistiques. Mine de rien, un compagnon de voyage qui sait chanter et vous tirer le portrait, cela vaut toute l'holothèque de bord. Par faveur spéciale, on lui accordera les outils de son art pour 1 drachme symbolique.

Instruments liturgiques. Si un prêtre fait partie du groupe, ses braseros, accessoires divinatoires, textes de théologie, bijoux et autres couteaux sacrificiels sont probablement tout ce qu'il possède. On les estimera à 40 drachmes, avec interdiction de les vendre. Cependant, il n'aura pas à les payer lui-même.

Luxe. Il est possible que des personnages souhaitent posséder des objets quotidiens outrageusement ornés, des bijoux, voire des pierres précieuses nues. Tout cela est du luxe. Le joueur met ce qu'il veut dans cette rubrique. Par exemple, un pistolet laser à 11 drachmes est simplement anodisé ; à 20 drachmes, il sera sûrement sculpté, recouvert de platine et incrusté de cornaline, avec une crosse de nacre.

Un jacuzzi dans un vaisseau spatial ira chercher dans les 150 drachmes (ce genre d'aménagements est rare, il n'y a donc pas de modèles tout faits).

Les bijoux n'ont d'autre prix que celui qu'on veut y mettre : de 5 oboles pour une bague en platine, à 100 talents pour un diadème royal.

Nombre de ces objets peuvent bien sûr servir de monnaie d'échange, ou être des symboles personnels de leur porteur, voire des objets hautement emblématiques qu'il ne pourra jamais céder.

Nanotechnologie. L'utilisation la plus prisée des nanos est la réparation ultrarapide d'objets, voire de coques de navires.

Un sachet de nanos « civils » pèse 100 grammes, coûte 1 drachme et répare automatiquement un objet commun, mais pas un ordinateur (ils n'ont pas le plan des circuits).

Un bloc de nanos « maritimes » pèse 200 kg, coûte 40 drachmes et rend 5 points de Structure à un navire. On peut récupérer ainsi jusqu'à 15 points de structure, ensuite le vaisseau doit regagner un port pour y être réparé.

Nourriture. Les rations d'espace standard, qu'emportent les petits vaisseaux dénués de cuisines, valent 2 oboles la journée et par personne. Des provisions pour un repas complet coûteront 5 oboles par personne et par jour. Pour un repas vraiment luxueux, il faudra déboursier 1 drachme par personne (pas par jour, sachant qu'il y a 2 repas par jour).

Optique. L'enregistreur est un combiné appareil photo/caméra/radar/infrarouge, à peu près de la taille d'une petite caméra de télé du XXème siècle. Il se comporte comme un capteur de qualité 5D, avec une portée de 25m, et peut garder en mémoire 12 heures de film 3D, plusieurs milliers de clichés numériques 3D et une durée presque infinie de son. Quand il est à portée d'une borne de communication planétaire (présentes dans tous les lieux publics), il peut transférer ses données et servir de terminal de visioconférence. Le modèle standard vaut 42 drachmes.

Les jumelles à focale magnétique utilisent des prismes laser pour réorienter les rayons lumineux. Elles peuvent grossir jusqu'à 70 fois, de près comme de loin, et éliminer les reflets et les brumes de chaleur. Le modèle standard revient à 20 drachmes, l'infrarouge à 35. Pour 5 drachmes de plus, on peut acheter une prise pour les relier à un enregistreur.

Le casque de technicien virtuel est une simple visière qui améliore la netteté des détails, amplifie à volonté les couleurs des éléments et peut isoler un sous-ensemble pour le faire ressortir en gros et en plus lumineux. Les spécifications techniques des éléments touchés par l'outil du travailleur y apparaissent en surbrillance, convoyées par un rayon laser qui relie le circuit du casque à celui de l'appareil réparé. Un casque vaut 18 drachmes et permet de relancer les 1.

Talos. Les Talos autres que joueurs sont considérés comme des gadgets peu intelligents. En pratique, le joueur se crée un autre personnage, mais celui-ci n'a aucune initiative (il peut juste tenter de maîtriser un agresseur si celui-ci s'en prend à son maître). Un Talos non-joueur n'a pas de points d'avantage (bien qu'il soit Cybernétisé ou Colossal), et n'a pas de traits de Dévotion ni de Distinction (donc seulement 6 traits). Les modèles de base, qui possèdent 8D de traits (type Nono), valent 20 drachmes ; les modèles courants, à 12D, 45 drachmes ; les modèles supérieurs, à 18D, 120 drachmes.

Entrent aussi dans cette catégorie les Flotteurs, de petits robots à commande vocale qui volettent à deux mètres du sol : ils servent de caméras, de microphones, de haut-parleurs (par un bracelet-téléphone), et de sources d'éclairage. Ils ne parlent pas. Chacun vaut 5 drachmes, 10 s'ils peuvent retransmettre leurs images sur un ordinateur.

Le très rare Cerbère est une sorte de scorpion électronique, de 1 m de long, avec un taser monté dans le haut de sa coque et des « filières » qui crachent une toile paralysante sur les cibles à terre (jet de Puissance seuil 35 pour en sortir). Son rôle est de garder une maison, une route ou un vaisseau spatial. Le Cerbère a une Puissance de 3D, une Robustesse de 6D, une Vigilance de 6D avec senseurs infrarouges, une Adresse de 2D (5D pour tirer). Il ne fuit jamais et vaut 150 drachmes.

Côté militaire, des talos servent sur les navires, dans les bases et aux infirmeries. Le modèle de combat courant se nomme le Minotaure, c'est un immense humanoïde à la Puissance et à la Robustesse impressionnantes (9D). Il obéit aux ordres vocaux d'un officier hellène dont le casque est doté d'un transmetteur spécial.

Sarcophage médical. Version lourde de la trousse, c'est un cabinet médical complet avec un ordinateur très compétent. Il est recommandé de ravitailler l'appareil après chaque utilisation, car un défaut d'approvisionnement peut être dramatique pour le patient. Il faut y passer 24 heures pour passer de Gravement blessé à Blessé, et 6 heures pour éliminer ce dernier stade. La plupart des modèles valent 100 drachmes.

Sport. Les véhicules puissants ou tout-terrain peuvent être considérés comme des articles de sport, de même que les équipements de plongée. Si un personnage pratique un sport dont l'équipement ne figure pas dans cette liste, on considère par défaut qu'un matériel de base vaut entre 1 et 10 drachmes pour un sport physique simple (tennis, course, etc.), et entre 20 et 100 drachmes pour un sport à composante mécanique (biathlon, quad, Paintball, etc.). Le prix exact dépendant du niveau de luxe que désire le joueur.

Survie. Une tente gonflable, étanche et isotherme revient à 10 drachmes ; elle peut servir de radeau. Un simple sac de couchage coûte 2 drachmes. Des respirateurs (autonomie 3 heures) qui protègent des gaz toxiques, mais pas de ceux qui agressent la peau, valent 1 drachme chaque ; en cas de vapeurs agressives, on rajoute une cagoule qui se porte à la ceinture et qui vaut 8 oboles. Un équipement de plongée simple, type scuba, vaut 5 drachmes ; un scaphandre de plongée profonde, 100 drachmes.

Pour les missions spatiales de longue durée, on utilise un modèle spécial de sac de couchage appelé cocon spatial. On l'adapte au col du scaphandre, puis on s'extirpe de ce dernier en poussant le casque vers le haut, où il se loge dans une

cavité prévue pour lui. L'occupant se retrouve alors dans un espace bien plus confortable que sa combinaison, et régi par le même système de survie. Les batteries intégrées du cocon soutiennent le scaphandre qui ne pompe ainsi presque pas dans les siennes, et ne perd pas en autonomie. Les cocons standard valent 17 drachmes pour 12 heures d'autonomie ; les modèles au-dessus coûtent, en gros, 6 drachmes de plus par 3 heures d'autonomie - maximum 48 heures.

Trousse de médecin. Ce package complet comprend du désinfectant, des bandages, des analgésiques, des coagulants, de l'antivenin, et plusieurs sachets de nanos spéciaux qui peuvent fabriquer une attelle, voire remplacer la chair pour de courtes périodes. Chaque fois que l'on utilise la trousse, elle a 1 chance sur 6 de tomber à court de composants vitaux. Utiliser une trousse sur soi-même requiert un test de Vaillance 15. Elle coûte 5 oboles, plus 2 par recharge.

Trousse de technicien. C'est en fait un combiné de trousse à outils et d'ordinateur portable, tous les outils pouvant être connectés à la machine pour une meilleure précision, et le technicien pouvant demander des conseils à l'ordinateur. Elle permet de relancer une fois chaque 1 ou 2 lorsqu'on répare un objet. Elle coûte 15 drachmes.

Véhicules. Bien que l'on utilise les chevaux sur de nombreuses planètes (leur prix va de 13 drachmes pour un percheron à 5 talents pour un coursier), les personnages préféreront sans doute la locomotion mécanique. Les véhicules suivants utilisent les mêmes traits que les vaisseaux :

- scooter diamagnétique (celui de Télémaque) (Maniabilité +2D, Structure 1D 2/4/6/8/9, Discrétion +2D, vitesse maximum 40 km/h) 30 drachmes, autonomie 2h.
- moto à répulsion biplace (Maniabilité +1D, Structure 1D 3/6/9/12/13, Discrétion 0, vitesse maximum 140 km/h) 50 drachmes, autonomie 10 h.
- voiture antigrav à 5 places (Maniabilité 0, Structure 3D 4/8/12/16/17, Discrétion -1D, vitesse maximum 120 km/h) 80 drachmes, autonomie 20h.
- barge antigrav (l'équivalent d'une camionnette) (Maniabilité -1D, Structure 3D 6/8/10/12/13, Discrétion 0, vitesse maximum 70 km/h) 70 drachmes, autonomie 20h.

Un joueur peut dépenser plus pour avoir un véhicule plus confortable et plus rapide.

Le mulet est un auxiliaire précieux pour les travailleurs en extérieur, les mineurs et les manutentionnaires. Cette petite plate-forme antigrav de la taille d'un lit peut s'allonger grâce à des vérins hydrauliques pour atteindre jusqu'à 10 mètres de long. Sa charge maximum est de 2 tonnes et il va à la vitesse invariable de 15 km/h. Son prix est de 55 drachmes.

Il existe aussi des deltaplanes et parapentes ascensionnels (on ne se sert plus du parachute). Le premier vaut 20 drachmes, plus 10 si l'on veut y adapter des fusées qui lui donnent une ascension instantanée (donc on peut décoller de partout) et des accélérations pouvant aller jusqu'à 70 km/h (maximum 5 minutes de poussée par jeu de fusées). Le second coûte 10 drachmes, plus 10 avec le moteur dorsal qui permet de décoller d'un terrain plat et de voler 2 heures.

Les ailes d'Icare sont des bijoux de technologie militaire. Elles permettent de se déplacer dans l'air comme en marchant, au prix d'un malus de 2 à tous les jets d'Habileté et de 4 aux jets de Vigueur.

Il existe enfin des ailes orbitales. Ces appareils rares valent 90 drachmes chacun et doivent être couplés à un scaphandre. Moyennant cela, on peut les utiliser pour sauter d'un vaisseau en orbite basse (400 km) et atterrir après un trajet qui peut aller de 1.000 à 10.000 km (1 à 15 heures de vol), selon que le pilote est pressé ou pas, ou bien s'il veut embrouiller d'éventuels observateurs. On ne peut pas redécoller avec.

Vêtements et parures. Les Hellènes se vêtent de combinaisons par-dessus lesquelles les nobles ajoutent des capes et les techniciens, des vestes truffées d'outils et de micro-ordinateurs. Chaque personnage peut avoir deux jeux de vêtements quotidiens, plus deux tenues de gala pour les nobles. Les dames nobles peuvent avoir des toilettes luxueuses pour 20 drachmes par robe, 40 drachmes par manteau de fourrure.

L'Univers

J'ai ici décrit le maximum de choses sur l'univers d'Ulysse 31 : les unes tirées de la culture grecque antique, les autres de mon imagination. *N.B. l'organisation militaire mêle Grèce classique, Grèce hellénistique et Empire byzantin.*

Uranographie

Le monde d'Ulysse se nomme **l'Œkoumène**. Ce terme signifiait à l'origine « terre habitée », à présent il désigne l'Espace connu. L'Œkoumène couvre à peu près la moitié de la galaxie, mais de nombreuses régions y sont encore inexplorées, surtout depuis le Synoecisme. Il est sous l'autorité du Basileus qui règne depuis la planète Pergame IV.

Les habitants de l'Oekoumène se nomment eux-mêmes les **Hellènes**. Ils correspondent à une version grecque de ce qu'aurait pu être l'humanité si la civilisation de l'Athènes classique avait résisté à la montée de Rome et du christianisme.

La Terre existe toujours (cf. Histoire) mais dépeuplée, elle a été laissée au seul Empire aztèque, qui l'administre en échange du serment de ne pas entraver le libre accès à ses sites sacrés. Située à l'écart des routes galactiques, c'est le summum de l'exotisme pour les Hellènes, qui y viennent pour retrouver leurs racines, honorer les dieux et assister aux complexes rituels aztèques (où les sacrifices humains ne sont plus que symboliques). De vastes étendues en Eurasie et en Amérique du Nord ont été rendues à la nature et aux nomades qui y ont toujours erré. L'Afrique qui avait toujours refusé la technologie, vit à sa manière et n'accueille guère de visiteurs. La Palestine, le Liban, la Syrie, la Jordanie, sont terres hébraïques : on y vit comme il y a trois mille cinq cents ans, dans le respect de la Torah. Enfin, les ruines de la Chine sont toujours aussi dangereuses, irradiées et infestées d'animaux mutants ; mais quelques intrépides les visitent en scaphandre, pour découvrir des vestiges et peut-être les ramener chez eux.

Les mondes hellènes sont nombreux. Parmi les plus célèbres, Sparte, Syracuse, Thèbes et Pylos sont des zones militaires ; Alexandrie, Égine, Rhodes, Cyrène, Laodicée, Phocée, Messine, Parthénope, Délos, Emporion, des planètes marchandes et industrielles ; Athènes, Samos, Élis des universités gigantesques ; Corinthe, un chantier naval géant ; enfin Delphes, Épidaure, Olympie et Éphèse sont couvertes de temples consacrés aux dieux anciens. Citons aussi Potidée, Cumes, Tarente, Corcyre, Sagonte, Milet, Sardes... Il s'y ajoute souvent de nouveaux, car il ne faut qu'un siècle pour terraformer une planète et beaucoup de mondes sont colonisés sous dômes.

L'Œkoumène comprend des systèmes semi-barbares, peu hellénisés, qui reconnaissent plus ou moins l'autorité du Basileus. La plupart se contentent de lui payer un tribut et de demander l'autorisation de passage lorsque leurs vaisseaux doivent quitter leur espace. Quelques-uns, bien moins nombreux, sont effectivement alliés aux Hellènes et leur offrent leur assistance en cas de conflit proche.

Autour de l'Œkoumène, il y a les mondes barbares. Leur civilisation n'est pas aussi avancée que celle des Hellènes, mais leur alliance peut parfois inquiéter le Basileus. Les principaux sont Fenris, peuple de guerriers et de pillards à peine disciplinés, et Rhoxolan, à l'étrange nomadisme spatial, et les Mondes celtiques, un conglomerat de principautés régi par un Conseil des rois qui se réunirait sur une planète nommée Lugdun. Aucune de ces entités n'a de frontières claires. Par-delà les mondes barbares enfin, touchant presque l'Oekoumène par endroits, on trouve les non-humains, et là commence vraiment l'inconnu...

Les Zotriens sont de grands amis des Hellènes. Zotra est une planète qui change continuellement de visage, ses continents dérivant à une vitesse de plusieurs kilomètres par jour. Ses eaux cristallines l'ont faite nommer « la planète blanche ».

Sa lune était jadis un centre de vacances prisé ; arrachée à son orbite par une force inconnue, elle a basculé dans l'Olympe et n'est revenue qu'après le retour d'Ulysse.

Les Zotriens sont très humanoïdes, avec une peau bleue et des cheveux blonds ou blancs, et quelques centaines de milliers d'entre eux vivent parmi les Hellènes. Leur civilisation est pacifique, tournée vers l'écologie. Presque tous sont télépathes et les rares qui ne le sont pas s'exilent souvent parmi les hommes pour oublier leur chagrin. Zotra a sa propre flotte, mais elle ne sert que de force de défense.

Zotra a cette particularité que toute malédiction étrangère à la planète y est annulée. On y vient donc souvent en pèlerinage quand on se croit poursuivi par le mauvais sort.

Les Khezys sont grands, approchant parfois les deux mètres trente, et surtout fins, maigres même, d'apparence fragile. Leur charpente filiforme, vêtue d'une peau glabre bleu nuit, soutient une tête allongée et deux bras à double articulation, capables de se mêler en des figures complexes. Ils se tatouent, se peignent, se scarifient et se font volontiers poser des bijoux cutanés. Par nature nocturnes, ils fuient la trop grande lumière. Ce sont des hermaphrodites qui n'ont besoin que d'un contact cutané pour enfanter, leurs enfants se formant par grappes de deux ou trois dans des poches sur leur dos.

Leur culture met l'accent sur l'ascétisme, l'écologie, la danse et l'escrime au *vikoon*, un bâton barbelé, le tout dans le respect des ancêtres, d'une manière assez proche de celle des Aborigènes terriens. Leurs prêtres maîtrisent des pouvoirs proches de ceux des dévots hellènes, mais qui font appel à l'obscurité maternelle et protectrice plutôt qu'à la lumière.

Leur technologie est discrète, dissimulée dans des objets d'aspect primitif ; leurs vaisseaux sont très rapides mais fragiles.

Les Kouroi sont eux aussi des humanoïdes. Ces êtres massifs ressemblent à des machines car ils ne quittent jamais leurs armures et n'expriment aucune émotion. Ce sont des esclavagistes sans pitié, qui commercent parfois avec des

criminels hellènes. Leur technologie est toute en masse brute et en laideur stalinienne. Le mot *kouros* qui les désigne est ironique, car un kouros est une statue d'éphèbe figé.

Les Engards quant à eux, n'ont aucune parenté avec les humains. Cette race se présente sous l'aspect de solides chatoyants, pyramides, cylindres ou cubes de différentes proportions, en lévitation au-dessus du sol. Leur taille ne présage absolument pas de leur force. Leurs appendices manipulateurs sont des extensions temporaires qui adoptent exactement la forme de l'objet à saisir ; toute leur technologie reproduit ce schéma, et semble basée sur les charges électroniques des cristaux.

Cette race ne cherche pas le contact avec les humains. En une occasion, un naufragé qui avait pu gagner un vaisseau engard eut l'impression d'être transparent, et il passa tout le voyage à tenter vainement d'attirer l'attention de ses hôtes. Lorsque le vaisseau passa à proximité d'un avant-poste hellène, il vit simplement un sas s'ouvrir pour lui, et une bulle s'en détacha qui ne tarda pas à le déposer à la surface du monde.

Le terme *engard* est d'origine scythe, il signifie *cloison* (par allusion aux boucles de ceinture cloisonnées des Rhoxolans, qui y incrustent des pierres de couleur).

Le Tartare n'est pas tant une civilisation qu'une jungle. Chaque fois qu'un vaisseau a tenté d'y pénétrer, il a dû se défendre contre des essaims de monstres gigantesques. Des observations à distance ont indiqué que les « chimères » semblent vivre dans l'espace comme dans l'air des planètes, passant de l'une à l'autre avec aisance et rapidité, sans que l'on sache comment. L'énigme de leur origine, de leur organisation, de leur nature même reste entière.

Histoire hellène

-800 Une constellation de cités-États se forme sur une petite mer intérieure de Gaïa. Cette fédération très lâche essaime dans toutes les directions, fondant des comptoirs et des colonies partout où c'est possible.

-594 naissance de la démocratie athénienne, base de la politique hellène moderne.

-495 Début des Guerres Médiques : les Perses envahissent les territoires grecs d'Asie Mineure (Turquie). Les Perses étaient les premiers à tenter de conquérir le territoire hellène, et ils furent aussi les derniers.

-490 Bataille de Marathon : une première armée perse est défaite alors qu'elle rembarquait pour Athènes.

-480 Bataille de Salamine. Alors que Darius, ayant assisté à la défaite de sa flotte, rentre en Asie par mer, une tempête coule son navire corps et biens. Les cités grecques occupées se révoltent aussitôt et appellent les Grecs libres à leur aide. Athènes forme la Ligue de Délos pour y répondre. Privés de directives, les satrapes perses combattent en ordre dispersé et doivent reculer.

-472 Toute l'Asie mineure est aux mains des Grecs. Athènes manœuvre habilement et usant de ses nouveaux débiteurs orientaux, éjecte Sparte de la scène politique, sans trop de mal puisque la cité des Égèux avait refusé d'intégrer la Ligue de Délos. Syracuse et les autres cités d'Occident ne voulant pas être en reste, prennent les colonies phéniciennes, leurs rivales.

-432/-421 Guerre du Péloponnèse. Sparte à l'agonie appelle Syracuse pour repousser Athènes. Les combats ravagent le Péloponnèse avant de déborder en Cyrénaïque (Libye) et en Grande Grèce (Italie du Sud). Sparte et Syracuse finissent par plier devant les masses d'hoplites et de navires qu'Athènes tire des rivages d'Asie mineure ; les autres cités d'Occident suivent. La Méditerranée devient grecque et athénienne.

Au passage, personne ne remarque la destruction par les Celtes d'une mosaïque de petites cités italiennes que la guerre a privées de leurs protecteurs grecs, et dont les habitants se nomment Étrusques et Latins. Ces peuplades partent en exil et se fondent dans le bloc culturel hellénique.

-336 Le jeune Alexandre de Macédoine est détrôné par les agissements des diplomates de la puissante Athènes. Il doit se rendre dans la grande ville pour y demeurer en résidence surveillée. Là, il découvre la grandeur de la ville qui règne sur tout le bassin méditerranéen. Enthousiasmé, il met un zèle ardent à soutenir les Athéniens, et obtient la citoyenneté en 331. Aussitôt élu archonte polémarque, il prône la destruction de l'Empire perse qui opprime les Grecs installés en Égypte et en Palestine. Il a gain de cause en 329, et part en 327 à la tête d'une immense armée. Ses innovations tactiques donnent la victoire à Athènes qui connaît vingt-cinq ans de triomphes ininterrompus, hélas sans Alexandre qui, soupçonné de briguer la royauté, est assassiné en 317.

-311 Athènes contrôle tous les rivages méditerranéens à l'exception du Maroc, et s'enfonce en Afrique jusqu'en Nubie, en Asie jusqu'à l'Indus, en Europe du Danube à Bordeaux. Après une génération d'ivresse, on s'attelle à la consolidation de cet empire immense.

-295 De nombreuses provinces tombent au pouvoir de gouverneurs rebelles. Athènes s'en remet au général Ptolémée pour mater les tyrans. Ptolémée y gagne le titre de Sôter (Sauveur) et un siège d'archonte à vie, qui devient vite héréditaire. Athènes est désormais une monarchie sous une apparence de république, les Ptolémées contrôlant toujours la majorité des votes à travers leurs débiteurs.

-49 Naissance de Périclès, dernier rejeton d'une maison bourgeoise d'ascendance latine, les *Iuliois*. Son oncle s'était illustré comme général subalterne dans une campagne contre les Celtes de l'Ouest. Périclès, que l'on surnomme Auguste par dérision envers ses origines barbares, marche dans ses pas et monte rapidement dans la hiérarchie militaire du royaume ptolémaïque.

-19 Ptolémée VII est assassiné. Dans la guerre civile qui suit, Périclès défait ses rivaux et achève de conquérir les Vascons, les Maures et les Arabes.

0 Périclès se fait acclamer Basileus (Empereur) à Athènes. Début du calendrier hellène, dit péricléen.

Périclès réorganise l'Empire et rénove la religion grecque, trop diluée dans les mythes barbares et les variantes locales. Il en fait un système philosophique complet et solide, basé sur les Mystères et sur des emprunts mithraïstes.

Le Premier Empire dure sept siècles.

689-1453 On situe habituellement à ces dates les balises des Seconds Âges Sombres (les premiers s'étant étendus de la chute de Troie au VII^{ème} siècle avant notre ère). L'Empire se désagrège et tombe dans la barbarie. Les Celtes reviennent en force avec leurs alliés germains et scandinaves, tandis que les Scythes et les Huns se louent comme mercenaires à tous les partis.

1453 Le roi Comnène de Thrace parvient à réunifier les pays grecs des Balkans et d'Asie. À la jonction des deux, il fonde la nouvelle ville de Byzance (rebaptisée Comnantinople). Cette nouvelle puissance pacifie rapidement la Méditerranée qui reste divisée mais ne connaît plus aussi souvent la guerre.

1492 La nouvelle ère de sécurité n'est pas du goût des jeunes Grecs qui partent explorer le Nord. Là, en Islande, l'un d'eux entend parler d'une terre brumeuse et mystérieuse loin à l'Ouest. Revenu en Espagne, il s'y fait construire trois trières sur les conseils des charpentiers de marine qu'il a engagés en Norvège. Les nouveaux vaisseaux peuvent affronter l'Atlantique et au bout de six mois de circumnavigation par l'Islande et le Groenland, Kallistophoros Kalombè est le premier Hellène à poser le pied au Nouveau Monde, qu'il prend pour l'Atlantide. Il y fait venir des colons et fonde un royaume qui s'étendra bientôt très loin dans les terres. Les Aztèques entrent bientôt en contact avec les explorateurs qui descendent de Floride, et assimilent ainsi la technologie des nouveaux venus.

Dans le même temps, Markos Pollos remonte la Route de la Soie et découvre la Chine, que nul Hellène n'avait encore visitée.

1920 Après des siècles d'efforts et de vicissitudes, le monde grec est recomposé. La nouvelle Société des Cités doit coordonner les efforts des Grecs face aux barbares. L'Empire byzantin n'en est que la principale puissance ; au second rang siègent l'Atlantide et l'Égypte hellène. Les Empires aztèque, hindou et chinois ont rang d'observateurs. (La Chine a à l'époque absorbé le Japon et le Vietnam, et les Aztèques ont subjugué toute l'Amérique au sud du Rio Grande.)

1939-1945 La Guerre mondiale voit s'affronter les cinq grands empires planétaires. Les Aztèques sont les premiers à s'effondrer, suivis de l'Atlantide. L'Inde, champ de bataille entre Hellade et Chine, est saignée à blanc. Pour finir, l'Hellade et la Chine déclenchent un holocauste nucléaire, dont les radiations créent un virus mutant qui se répand en une terrible épidémie. Sur les deux milliards d'habitants du globe, huit cent millions périssent. La Chine, plus densément peuplée que l'Hellade, ne peut évacuer ses ressortissants et meurt dans d'atroces souffrances. Les Celto-Germains dont la médecine souffrait de sérieuses carences, prêtent allégeance à l'Hellade pour survivre.

Les Hellènes comprenant que Gaïa irradiée risque de devenir inhabitable si la population atteint un nouveau seuil critique, optent pour l'émigration. Le premier satellite est lancé en 1957, suivi d'un chien (Diogène) en 1959 et d'un homme en 1961. La Lune est atteinte en 1969, Mars en 1981. La première colonie lunaire naît en 1989, Mars est conquise en 2053.

Ces nouveaux mondes ne suffisent pas. En 2087 est lancé le projet Exode. Des centaines de nefs géantes bâties en orbite lunaire embarquent les Terriens pour un voyage qui, pour cette génération, sera sans retour. Cinq cents millions décident de demeurer sur leur planète ; l'Empire aztèque reconstruit est sacré gardien des origines de l'humanité.

Le périple des migrants est long et difficile. En 2115, les nefs à dominante barbare se révoltent et forment leur propre flotte. Ils s'éloignent dans l'espace et y fondent leurs propres royaumes.

2247 Les colonies spatiales hellènes achèvent de se relier entre elles. Fondation officielle de l'Oekoumène.

2302 reformation de l'Empire hellène.

2317 Premier contact avec une race non-humaine : les Zotriens ne tardent pas à devenir amis avec les Terriens.

2345 L'Anabase : dix mille mercenaires hellènes (profession courante alors) participent à une guerre extérieure à l'Oekoumène. Après une campagne victorieuse, ils ont amassé un vaste butin, lorsqu'un retour en force de leurs adversaires les force à retraiter vers l'espace hellène, perdant leurs richesses en chemin. L'un d'eux nommé Xénophon, raconte leur épopée dans un livre devenu célèbre. Des milliers de chasseurs de trésor sont depuis partis rechercher les vaisseaux perdus des Dix Mille, mais les quelques vaisseaux retrouvés n'étaient que des épaves vides. Il faut dire que les coordonnées stellaires varient un peu chaque année, ce qui fausse les indications de Xénophon, et la région n'est pas sûre.

2510-2534 Les Pisistratides : le tyran Pisistrate et ses fils règnent sur l'Oekoumène. Une insurrection sur Sparte, relayée par les Hoplites de la région, renverse leur pouvoir, mais pas avant qu'ils n'aient établi un réseau de bases secrètes dans la galaxie. Ces installations n'ont pas toutes été retrouvées : certaines étaient trop bien cachées, d'autres sont tombées aux mains de forces extérieures à la culture hellène, comme des pirates.

Formation de l'Ordre de Déméter, voué à combattre les mœurs machistes encouragées par les Pisistratides.

2541 Premier et seul contact avec la race des Macrons. Un vaisseau de deux kilomètres de long éperonne d'un coup toute une flottille hellène dans le système Pyrrhos, se sert libéralement dans les mines de germanium de la troisième planète et repart sous l'œil impuissant de la base avancée locale. On donne aux agresseurs le nom de « géants » (macros signifie grand), tout en leur refusant le terme de « titans » (inapplicable à des pirates). Aucune autre donnée n'a pu être recueillie depuis.

2738 Rébellion de Philippe : le prince Philippe Balkanos refuse l'arbitrage du basileus sur la succession de sa famille et se fait renégat. Il part vers l'Espace barbare avec ses fidèles. Depuis lors, plusieurs vaisseaux non identifiés, mais de type avancé, ont été repérés dans les territoires frontaliers de l'Oekoumène. Des non-humains de rencontre ont parlé d'un empire nommé Macédoine.

2715, 2786, 2850 Premiers contacts respectif avec les Engards, les Khezys et les Kouroi.

3015 Périclès XII monte sur le trône de l'Empire hellène.

3023 : l'Odyssée Le prince Ulysse de retour d'une campagne de pacification dans le secteur de Troie, est emprisonné dans un univers parallèle appelé Olympe. Il y est confronté à la puissance des dieux de l'ancienne Grèce.

3026 Ulysse et ses compagnons réintègrent l'espace hellène. On acclame le prince pour ses hauts faits, corroborés par son équipage, par l'ordinateur du vaisseau et par son robot familial Nono. Les Hellènes sont abasourdis d'apprendre que les anciens dieux qu'ils avaient fini par oublier, existent toujours. Ulysse se retire sur son monde familial d'Ithaque.

3031 : le Synoecisme Pour une raison inconnue, l'Olympe se confond avec la Galaxie réelle. Des secteurs entiers sont reconfigurés lorsque ces nouveaux corps célestes se font une place au sein des constellations préexistantes. Il y a relativement peu de dégâts mais les routes stellaires sont brouillées pendant plusieurs mois, et lorsqu'on les rétablit, on découvre que des régions entières ont été remplacées par des espaces totalement nouveaux. L'Oekoumène a peut-être gagné 8% de volume en plus, ce qui représente un espace considérable.

Les gens qui, suite au retour d'Ulysse, avaient décidé de se vouer aux dieux, obtiennent des dons insoupçonnés. Il est admis que les dieux sont bel et bien entrés dans le Cosmos mortel, ou du moins qu'ils y ont désormais un accès bien plus aisé que jadis. L'Ordre du Zodiaque naît du néant vers 3033.

Ulysse revient aux affaires pour conseiller Périclès XII, avant de se retirer définitivement en 3036, laissant son fils Télémaque diriger les recherches sur cet inquiétant phénomène.

3039 Ptolémée IX devient Basileus des Hellènes.

3057 : Aujourd’hui L’Oekoumène du XXXIème siècle est en équilibre, incertain quant à la marche à suivre. Des gouffres inconnus ont surgi en son sein, dont on sait à peine la nature. De nouveaux barbares semblent explorer ses frontières. Les ordres plus ou moins secrets reprennent peu à peu leurs luttes feutrées au cœur de la société, tandis que le conseil du Basileus se demande si l’Oekoumène est fragile, ou au contraire assez fort pour écraser ces menaces et repartir vers de nouveaux sommets.

Voyages spatiaux

Les vaisseaux de l'Oekoumène n'ont pas la flexibilité d'emploi de ceux de *Star Wars*. Au lieu de pouvoir sauter de planète à planète, ils doivent gagner des zones de l'espace bien précises, où la concentration en poussières interstellaires est minimale. Dans les zones les plus civilisées, ces régions sont balisées et chaque capitaine de vaisseau reçoit un feu vert lorsqu'il y entre. Ailleurs, les senseurs doivent régulièrement être recalibrés pour s'assurer qu'ils localisent bien le point de saut en hyperspace. Un moteur de qualité supérieure est vraiment un plus car cela permet de sauter dans des zones plus étendues : en effet ils peuvent supporter des concentrations de poussière qui feraient rendre l'âme aux plus grossiers.

Pour faciliter les trajets dans les systèmes stellaires encombrés, on a établi les *dromoi*, des sortes d'autoroutes magnétiques. Ces itinéraires sont balayés par de puissants navires à répulseurs, des « chasse-neige » qui expulsent la poussière sur des dizaines de kilomètres de rayon et qui pulvérisent les astéroïdes au canon laser. De plus, des satellites stratégiquement implantés surveillent les corps célestes proches et expédient quelques missiles aux plus menaçants.

Pour entrer dans le *dromos*, un vaisseau doit gagner la porte d'entrée et attendre le feu vert du contrôle, qui s'assure que les nettoyeurs ont achevé leur travail. Les vaisseaux en attente entrent alors tous ensemble dans la Porte et se retrouvent entourés d'une bulle d'énergie qu'ils ne doivent quitter sous aucun prétexte (elle n'offre aucun avantage particulier). Les voyageurs doivent donc calquer leur vitesse sur le vaisseau le plus lent, bien que des indemnités et des amendes soient prévus en cas de trop grand retard. Pour sortir du tunnel, chaque vaisseau doit attendre une autre Porte dans le même système. Ces péages sont généralement situés sur les points de Lagrange, ces zones d'espace où les attractions s'annulent et où les navires peuvent patienter indéfiniment sans dépense d'énergie.

Le dessin exact des *dromoi* change sans cesse du fait des révolutions célestes ; parfois, les ingénieurs n'ont pu établir de point fixe et les planètes coupent périodiquement la route aux vaisseaux. La dernière Porte est la seule fixe, située au-delà de la dernière planète, elle permet aux navires interstellaires de gagner les autres étoiles.

Un sport assez répandu est la course de **voiles solaires**. Ce sont de simples nacelles, dans lesquelles les systèmes de survie occupent 90% de l'espace, les 10% restants consistant en instruments de navigation et en dispositifs de loisir. Les immenses voiles qui les propulsent sont repliées dans leurs flancs : lorsqu'on les déploie, elles forment des sortes de nageoires de rascasse de plusieurs kilomètres de large. Les photons qui les frappent produisent une accélération lente mais constante, encore renforcée par le jeu des forces gravitationnelles des planètes. Il ne faut pas être pressé : une course de ce genre dure au moins un mois.

Les riches s'offrent des **dromes** (yachts) qui font dans les quarante mètres sur quinze. La plupart ont la forme d'une pointe de flèche doucement contournée, avec quelques protubérances ici ou là. La place du poste de pilotage varie grandement, du sportif qui veut pleinement profiter de la vitesse en se trouvant à la pointe du navire, au frileux qui exige

une cabine aveugle pour ne pas avoir à contempler directement les périls du vide. Les quartiers de vie offrent quasiment toutes les facilités d'une villa standard, et incluent parfois même un minuscule espace écologique composé d'un jardin, d'une piscine à vagues miniature et d'une voûte céleste simulée.

Pour les trajets stellaires, les compagnies et les gouvernements emploient des navires de petite taille, les **scaphes**. « Petite » est un terme relatif, puisque ce sont des engins de deux cents mètres de long pour quarante de large, de section vaguement triangulaire. La proue et la poupe sont sculptées à la ressemblance de celles d'une trière antique, avec le poste de pilotage dans les yeux de la proue. Les systèmes stellaires les moins bien dotés arment de tels navires pour chasser les pirates.

Un scaphe plus gros, plus trapu, et sans proue sculptée est appelé une **navette**. Ce sont des navires multifonctions, très utilisés sur les chantiers spatiaux.

Le **pentécontore** est un croiseur de bataille gros comme dix scaphes. Sa ressemblance avec un navire terrien est plus grande encore, car il porte sur chaque flanc une dizaine de grands ailerons qui, couplés avec un autre dressé sur son dos, rappellent des rangées de rames et un mât. Ces structures sont des émetteurs de champ de force qui donnent au navire une protection inégalée.

Les appareils de liaison, de commandement (celui d'Ulysse), de reconnaissance ou de réparations offrent une incroyable variété de formes.

Le **titanomaque** est un cuirassé, à son tour gros comme dix pentécontores. Ce monstre de puissance n'a quant à lui qu'un lointain rapport avec les navires antiques. C'est un long cigare aplati, aux flancs comme découpés à la serpe et hérissés de batteries en tourelles. La passerelle de commandement se trouve à la base d'une vaste tour de senseurs. Les armes lourdes sont renfermées dans l'épaisseur de la coque.

À l'échelle au-dessus, les **cargos interstellaires** perdent toute grâce. Ce sont d'immenses bâtiments aux forme anguleuses, plus proches de l'assemblage de blocs de polystyrène que de l'œuvre d'art. Leur fonction est de faire des économies d'échelle : le moindre d'entre eux emporte 200.000 conteneurs, les plus gros (toujours affectés à une seule ligne très rentable), autour de 800.000. On raconte souvent, dans les écoles d'ingénieurs, l'histoire suivante : un inspecteur naval, qui devait visiter un surpercargo, avait un jour employé un robot enregistreur pour noter ses observations. La pauvre machine tomba par mégarde dans un monte-charge, et comme on ne pouvait immobiliser le cargo pour cette broutille, le fonctionnaire dut tirer un trait dessus. Le robot qui errait dans les niveaux du vaisseau, fut retrouvé... quatre mois après, au terminus de la ligne interstellaire.

Société

Les Hellènes ont un sens aigu de la hiérarchie et divisent leur peuple en plusieurs classes. Il est relativement aisé de passer de l'une à l'autre, mais il est encore plus facile de perdre ses acquis, voire de se faire bannir (c'est l'ostracisme).

Tout en bas de l'échelle sont les **esclaves**. Ils sont rares, ce sont en fait des condamnés de droit commun qui effectuent un service public de longue durée en réparation de leurs fautes. Tous sont cependant encouragés à les mépriser, voire à les humilier modérément.

Au terme de sa période de servitude, chaque esclave se voit offrir un aller simple pour une autre planète de son choix, où seules les autorités connaîtront son ancien statut. 99,9% acceptent et partent avec leur famille ; les autres sont souvent des gens qui trouvent leur condition satisfaisante, ils « rempilent » alors avec un statut privilégié - celui de serviteurs perpétuels de l'État. On ne les humilie plus et ils perçoivent un salaire plus que décent. On a vu de tels esclaves entrer dans l'administration de Pergame IV, à deux pas du palais du Basileus.

À peine au-dessus des condamnés se trouvent les **barbares**. Ceux-là sont tolérés au niveau de la planète, les Hellènes pouvant se comporter librement à leur égard. Ils doivent se placer sous la protection d'un associé ou tuteur hellène qui répondra d'eux en justice, au civil comme au pénal. Certains sont très bien intégrés et obtiennent des privilèges commerciaux ; ceux-là auront probablement des enfants citoyens.

Bien au-dessus, il y a les **métèques**. Le terme n'est pas méprisant, il désigne juste les ressortissants d'un autre monde hellène. Les métèques ont tous les droits d'un citoyen sauf celui d'élire les conseils municipaux, régionaux et planétaires. Par contre, ils peuvent voter par procuration sur leur propre planète.

Encore au-dessus, une classe spéciale d'esclaves : les **hiérodules**, s'occupe de l'entretien courant des planètes et des temples du clergé. Leur statut d'esclaves est en fait un contrat de travail à vie et héréditaire, qu'ils acceptent en échange d'une vie stable et sans impôts. Bien qu'ils n'aient pas le droit de vote, ils ont de nombreux privilèges et remplissent leurs devoirs avec zèle, certains sont même armés comme des milices planétaires.

Les plus méritants sont affranchis, ils perdent alors leur statut d'esclaves tout en conservant le mode de vie et les passe-droits des hiérodules. Nombreux sont ceux qui préfèrent rester dans l'emploi héréditaire de leurs ancêtres, car cela leur permet d'envoyer leurs enfants étudier dans les meilleures écoles aux frais du clergé.

Ensuite viennent les cinq classes de citoyens. Ceux-là ont le droit de vote sur leur planète.

Presque à égalité avec les métèques, on trouve les **thètes**. C'est le petit peuple de chaque planète, souvent à peine plus riches que les esclaves. Mais à eux tous, ils s'offrent souvent des équipements communs de très bonne qualité, et ils sont bien considérés car beaucoup s'engagent dans la flotte et l'armée du Basileus. Un proverbe dit : « un soc de charrue vaut dix boucliers », ce qui signifie allégoriquement qu'il faut être prospère pour se défendre, et prosaïquement, que c'est par

le travail des humbles que l'Œkoumène obtient les hommes et les richesses qui le protègent. Notons quand même que les charrues sont robotisées et que les paysans ne sont même pas majoritaires par rapport aux ouvriers et artisans.

Ensuite, il y a les classes moyennes, les petits bourgeois. Ce sont des agriculteurs indépendants, des artisans, des membres des professions libérales. Ce sont eux qui produisent la masse des richesses. Si l'administration les divise en plusieurs groupes pour les besoins de la fiscalité, dans les faits ils ont les mêmes droits, et on ne fait pas de distinction entre eux. Lorsqu'ils résident en ville, ces catégories se regroupent en des demeures spécialisées qui équivalent à des familles élargies.

Enfin, il y a les très riches, les **oligarques**. Le terme n'a pas ici le sens de « membres d'une coterie », mais de « chefs de famille noble et aisée ». Toutes les familles nobles ne sont pas aisées, et vice versa, mais le ton employé dans une conversation indique toujours clairement ce que l'orateur pense de l'intéressé (on accentue davantage les noms des plus nobles, et on traîne sur ceux des parvenus).

Cette classe détient un immense pouvoir puisque l'on fait appel à elle pour quasiment toutes les tâches de l'administration, soit en la personne de ses membres, soit par leurs affidés. Par contre ces *liturgies*, si elles sont honorifiques, n'ont rien d'honoraires : leurs titulaires doivent fréquemment voyager au loin et payer de leur poche pour des travaux coûteux.

État et administration

Les Hellènes ignorent la séparation des pouvoirs. Chaque officiel et chaque conseil légifère, agit et rend la justice. Ce n'est que lorsque les affaires en cours sont trop nombreuses qu'ils délèguent.

Pour l'administration courante, chaque planète a un **conseil**, l'*ecclésia*, et chaque région élit aussi le sien, le **conseil de dème** présidé par un **démarque**. Ces conseils ont des compétences limitées par leur budget, sauf sur les très riches planètes marchandes où ils deviennent des sortes de guildes : entretien des installations, salaires, droits de douanes, célébrations religieuses.

Sinon, ils ont la possibilité de donner leur avis aux liturges (voir plus bas) et surtout, d'en appeler au gouverneur si l'un d'eux ignore systématiquement leurs pétitions ou pire, fait usage de son poste pour s'enrichir plus que de raison. Dans de tels cas, le gouverneur confie souvent l'enquête à un jeune noble issu d'une maison mineure : il sait en effet que l'animosité sociale et la soif de reconnaissance seront suffisantes pour qu'il traite le fautif avec toute la fermeté requise, tempéré en cela par le conseil planétaire qui devient tribunal.

Le **Basileus** dispose d'une administration relativement réduite mais très efficace. Elle se compose d'une part des esclaves volontaires dont nous avons déjà parlé, d'autre part des **liturges**, de nobles personnages qui y voient un moyen d'accumuler de la renommée et de l'influence. En effet ils sont tenus de fournir leurs propres moyens de locomotion (vaisseaux, voitures antigrav, etc.) et la plupart du temps, n'ont que leur propre suite à leur disposition. Mener de front, le service de l'État et les affaires courantes de leur propre maison requiert une grande capacité de travail : du coup, seuls les plus capables embrassent ce style de vie. Ils mènent une carrière d'agents polyvalents : un même liturge peut un jour superviser la construction d'une ville-puits sur une planète civilisée, et le lendemain s'envoler pour éliminer les pirates qui écument un système stellaire proche. En fait, il suffit qu'un liturge dise « je m'en charge » pour que la tâche lui échoie, responsabilités comprises. En échange, il a le droit tacite de se faire de petites marges sur les grosses affaires qu'il traite. Ce n'est pas de la corruption, simplement une prime de surmenage.

Un seul liturge est tenu de rester en poste pour vingt ans : c'est le **nomarque**, le gouverneur du secteur stellaire appelé **nome**. C'est le superviseur des liturges, même si ces derniers sont de plus grande noblesse ou richesse que lui. Être gouverneur est une charge éprouvante, mais c'est aussi le moyen idéal d'asseoir la puissance de sa famille.

Un liturge très compétent peut faire carrière dans l'administration impériale proprement dite. Il est alors libéré des liens avec sa planète et tous ses besoins sont pris en charge. C'est bien sûr le cas des gouverneurs. On lui donne un vaisseau, un équipage, quelques domestiques s'il le demande, et un pool de conseillers spécialisés. Dès lors il n'est plus libre de ses tâches, mais reçoit des missions directement confiées par l'entourage du Basileus. Si, chemin faisant, il se pique d'en mener une autre à bien, il doit toujours terminer la première.

Plus rarement, un liturge impérial se voit nommer gouverneur d'une unique planète peu peuplée, souvent en cours de colonisation, ou bien d'une zone spatiale dotée de ressources exploitables. Ce genre de poste est redouté : soit les habitants sont des paysans et des ouvriers désespérément incultes, et l'ennui guette pour la petite élite des ingénieurs terraformeurs ; soit ce sont des mineurs têtes brûlées, et alors il ne reste qu'à partir faire la chasse aux vaisseaux des pirates, contrebandiers et mineurs sans licence qui grouillent immanquablement dans ces régions. Il y a cependant une grosse différence : le premier type de poste est une punition, le second un tremplin pour une carrière.

Une république ? Les institutions de base des Hellènes sont démocratiques, et le droit de pétition est reconnu même par le Basileus (ce qu'il en fait ensuite est variable : il possède un animal de compagnie qui se nourrit de cellulose de papier). Pourtant, le sommet de l'État est monarchique. La plupart des Hellènes s'en accommodent puisqu'ils ont une grande liberté sur leurs mondes ; mais d'aucuns souhaiteraient faire de l'Oekoumène une monarchie constitutionnelle, voire parlementaire, et des complots républicains sont régulièrement mis à jour.

Cela fait sept cents ans que les Basileus ont unifié l'Espace hellène. Les partisans des réformes disent que l'Oekoumène est à présent stabilisé et que l'on peut assouplir le mode de gouvernement. Les révolutionnaires eux, disent que la monarchie a simplement bénéficié du cours naturel des choses et qu'il est temps qu'elle cesse de peser sur le destin des Hellènes.

Forces armées

Lorsqu'un liturge est confronté à une menace plus grave que de simples voyous, il peut faire appel aux forces armées. Celles-ci se composent de la milice planétaire et de la flotte impériale.

Les milices planétaires ne sont guère que des forces de police. Leurs membres sont équipés d'armures légères, proches de gilets pare-balles couvrant tout le corps, et de pistolets laser. Les armes plus lourdes sont sous clé et ne peuvent être envoyées que par le conseil planétaire ou le gouverneur du secteur.

L'armée impériale elle, est une force professionnelle et suréquipée. Ses **hoplites** sont d'apparence semblable à celle de leurs ancêtres terriens, mais cela s'arrête là. Les armures sont d'alliage résistant aux lasers et les boucliers émettent des champs protecteurs. Les casques peuvent se fermer hermétiquement et les lances, qui n'ont en fait que la taille de javelots, sont des lasers de puissance respectable. Chacun porte en outre un pistolet laser et peut si besoin est, recevoir un fusil laser encore plus puissant. Les unités s'assaut très lourdement protégées sont des **skoutatoi**.

À l'inverse, certaines unités préfèrent un mode de combat plus mobile, dans le style des voltigeurs : leurs équipements sont plus légers et de plus petite dimension, ils font grand usage de grenades et de charges de démolition ; on les nomme **peltastes**.

Il existe aussi de nombreuses unités spécialisées comme les raiders montés sur moto-jets, les **hippakontistai**, et les commandos d'assaut dotés d'ailes dorsales, que l'on désigne par le terme d'**icares**.

À leurs côtés avancent des chars de combat antigravité, appelés **cataphractes**, des véhicules de liaison rapides (genre jeep) et tout le train nécessaire. Lorsque le Basileus envahit une planète, c'est un mur d'acier blanc, bleu et bronze qui déferle.

La hiérarchie de l'armée est la suivante : sergent (supplée au lieutenant ou commande un blindé), lieutenant (commande un peloton de 8 hommes, plus son sergent, ou bien 2 unités blindées), phylarque (commande un *phylai*, bataillon de 4 pelotons), tagmarque (commande un *tagma* de 5 *phylai*, soit 220 hommes, un bataillon), exarque (commande 2 à 4 *tagma*, soit 500 à 1000 hommes, soit un régiment), ethnarque (commande tous les régiments d'une planète au sein d'une même force), stratège (commande une *stratias*, division de plusieurs dizaines de régiments d'origines différentes), polémarque (commande une force combinée armée/flotte).

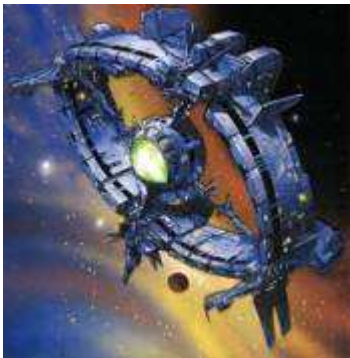
N'importe quel officier peut devenir *comes* et commander un *thème*, un secteur militaire de taille très variable – d'une planète à plusieurs nomes civils entiers.

Lorsqu'un stratège ou un polémarque a pris une planète majeure au cours de sa carrière, on lui décerne le titre de *Poliorcète*. La plupart des stratèges et polémarques sont en même temps des liturges. Les régiments ont eux aussi des titres en cas de courage au combat, et ils les commémorent en envoyant des trophées aux sanctuaires hellènes les plus connus.

De temps à autre, on peut lever et rééquiper les milices planétaires. Ces troupes de fortune sont alors appelées **phalangistes**. Leur équipement est celui des hoplites, mais ils ne savent pas très bien s'en servir et surtout, ils ne sont pas préparés aux combats que mènent ces derniers. Enfin, comme on les dissout dès que possible, ils n'ont pas de trésors pour témoigner de leurs exploits.

La flotte quant à elle, inclut tous les bâtiments de toutes tailles et fonctions que l'on est en droit d'y attendre. Cela va des navettes orbitales aux cuirassés lourds, en passant par les cargos logistiques et les scaphes de patrouille sectorielle. Il faut noter que les navires hellènes incluent presque toujours des installations de loisirs édifiants, car les soldats en mission ne doivent pas perdre le contact avec la grandeur de leur culture. En pratique, cela signifie qu'on peut y écouter de la musique et des épopées, regarder des pièces de théâtre enregistrées et des films, s'exercer au sport en holosimulation (n'allez pas imaginer un holodeck à la *Star Trek*, c'est un gymnase classique et le sportif porte un casque).

La hiérarchie de la flotte est très diversifiée dans les rangs inférieurs, comme dans celles de la Terre de jadis. Ses seuls grades constants sont ceux de navarque (capitaine, en charge d'un vaisseau ou d'un secteur de vaisseau), drongaire (chef de flottille ou de vaisseau lourd) et amiral (commandant une flotte d'invasion ou de représailles). À noter que si l'armée est à 99,9% masculine, la flotte est à 55% féminine (Étoiles garde à vous !).



L'Odysseus, le croiseur de reconnaissance du prince Ulysse. Équipage 75 hommes, plus l'ordinateur Shykra.

Justice

Tout citoyen hellène peut demander à être jugé par ses pairs au tribunal du dème. Ce tribunal a un fonctionnement proche de ceux de notre Terre avec des jurés tirés au sort parmi les habitants de la circonscription ; cependant le juge est élu chaque année.

Les plus pauvres voient leurs frais de justice remboursés, et certains avocats se font une renommée en défendant des cas très difficiles même s'ils ne leur rapportent rien. Parfois se créent des sortes de confréries qui proposent à leurs adhérents de rembourser leurs frais de justice contre une cotisation annuelle. Ces fondations peuvent devenir de véritables contre-pouvoirs sur les grandes planètes marchandes, soutenant des myriades de petits plaignants pour paralyser leurs cibles.

Les barbares n'ont pas voix au tribunal : c'est leur associé ou tuteur hellène qui doit parler pour eux. Si le procès a lieu entre eux, ils vont devant la chambre de commerce locale pour le civil ; et au pénal, c'est l'avocat du barbare qui transmettra ses déclarations.

Il n'y a pas d'enquête publique. Les deux parties ont la charge d'amener leurs preuves et leurs témoins. Parfois, un liturge désœuvré se pique de jouer les Sherlock Holmes.

Le justiciable peut ensuite faire appel devant le gouverneur planétaire ou, si c'est ce dernier qui est en cause, devant le nomarque. La nouvelle sentence est définitive : aucun appel n'est plus possible.

Pour les cas les plus graves, comme la trahison, l'espionnage, l'incitation à la révolte, les fautifs sont envoyés aux Hellanodices, les Juges des Hellènes assemblés sur la planète Aréopage. Seuls les citoyens peuvent comparaître devant eux, les barbares relèvent de la justice militaire. Les Hellanodices sont les conseillers judiciaires du Basileus et lui-même peut présider la séance. On ne les dérange pas impunément.

Hormis les Hellanodices qui privilégient la peine de mort, les sanctions sont généralement des amendes ou des peines de travaux d'intérêt public. Pour les plus pauvres, il s'agit simplement d'esclavage temporaire : le condamné sert l'État pour quelques semaines ou quelques mois. Pour les plus riches, on les astreint à assurer l'entretien d'un sanctuaire ou la construction d'un ouvrage public. La prison est rare et réservée aux meurtriers involontaires, ou aux malades mentaux légers. La planète Épidaure accueille beaucoup de ces derniers, ainsi que la quasi-totalité des cas graves : c'est l'asile de fous de l'Oekoumène.

En temps de guerre, la justice se raidit. Un officier de l'administration militaire devient démarque honoraire et préside chaque tribunal de dème. On peut faire appel de ses sentences devant l'officier commandant la région. Au sein d'une flotte, une unité de juristes appelés les éphores instruit les cas qui ne relèvent pas directement du règlement ; le tribunal est traditionnellement présidé par l'officier en second du vaisseau amiral, qui tient lieu de suppléant à l'amiral.

Économie

La structure économique de l'Oekoumène ressemble à celle de l'Europe de la Renaissance. D'un côté des groupements plus sociaux que capitalistes, de l'autre de vastes fédérations financières et industrielles, dotées de privilèges étatiques.

La monnaie est la drachme, divisée en cent oboles. En réalité, la drachme est une monnaie de compte, que les banques gardent enfermée dans leurs coffres ; les gens ne voient jamais que les oboles. Pour les plus riches, on compte en talents, chacun valant cent drachmes. Il n'existe pas de pièces ou billets pour les talents, ils s'échangent par chèques au porteur.

Au plus bas niveau, l'économie planétaire est familiale. Les villages agricoles fonctionnent comme des kibboutz où la majorité des habitants ont des liens familiaux étroits ; les machines les plus coûteuses sont exploitées en commun par plusieurs villages voisins. En ville, les entreprises sont souvent les mêmes depuis des siècles.

À l'étage supérieur, on trouve des sortes de guildes qui réunissent chacune de deux à dix familles pour des projets très complexes - bâtir un vaisseau spatial pour un particulier, par exemple - ou de longue haleine - comme exploiter des hauts-fourneaux, qui ne doivent jamais refroidir de toute leur durée de vie. À terme, ces lignées s'unissent très souvent, donnant une seule famille assez riche et très influente.

Ensuite, à partir d'un certain degré, on quitte la famille pour entrer dans le capitalisme. Les compagnies commerciales ou industrielles de cet étage appartiennent à une dizaine, voire plusieurs dizaines d'actionnaires, maisons nobles et nouveaux riches. Ces financiers évitent au maximum d'exposer les sources de leur richesse : l'idéal étant de vivre sans compter, de faire croire que l'argent n'a pas d'importance. Les actifs de ces maisons sont cotés en bourse à l'agora planétaire, mais les membres fondateurs en gardent toujours au moins une majorité de blocage.

Les plus grosses entreprises mêlent capital privé et intérêts publics, à savoir le Basileus. Elles emploient un grand nombre d'esclaves publics, qui ne sortiront jamais de leur corporation. La loyauté y est le maître mot car ces structures régulent toute l'économie hellène et fournissent l'armée.

L'outil de travail principal de l'économie, à tous les niveaux, est le talos. Ces androïdes multifonctions ont tous une apparence humaine (ce ne sont pas des boîtes de conserve), mais leur épiderme lisse laisse apparaître des plaques de circuits imprimés. Les doigts de chaque talos contiennent des interfaces grâce auxquelles il peut se connecter aux grosses machines ; pour le reste, il agit exactement comme un travailleur de force ou un ouvrier qualifié. De petites versions tiennent le rôle de grouillots dans les industries les plus délicates, comme l'édition, ou de garçons de ménage dans les ateliers les plus exigus. Les personnes aisées utilisent des petits talos enregistreurs : ils se font ainsi remarquer et peuvent compter sur un secrétaire incorruptible.

Culture et loisirs

Être un Hellène, c'est avant tout se penser comme un aristocrate. Il ne s'agit ni de racisme, ni de xénophobie, car les étrangers peuvent facilement s'intégrer à la civilisation hellène ; ni de fascisme, car la culture grecque récuse ce qu'implique ce mot (militarisme, stigmatisation de la différence, morale rigide, encadrement strict de la société). Simplement, chaque Hellène croit qu'il est issu de gens qui ont fait la preuve de leur valeur, d'une manière ou d'une autre : s'il vit aujourd'hui parmi son peuple, c'est parce que ces ancêtres lui en ont gagné le droit. Si un étranger veut s'y intégrer, il doit prouver ses qualités morales comme l'intelligence, la vaillance, la loyauté, le goût du travail bien fait. S'il y parvient (et les Hellènes sont assez indulgents), il sera traité comme un ami du peuple hellène, et ses enfants en feront partie. En somme, ce peuple se conçoit comme une aristocratie ouverte.

Il existe des Hellènes basanés voire franchement noirs (avec une variante génétique aux cheveux argentés), d'autres cuivrés voire asiatiques, alors que d'autres sont longilignes et pâles, avec une pilosité d'un blond doré. Tous se reconnaissent dans l'archétype grec de l'Empire, et les sosies d'Alexandre le Grand ne sont pas mieux traités que les autres.

Cet idéal moral conduit les Hellènes à rechercher des divertissements de qualité. Oh, bien sûr, il y a des maisons de passe, des beuveries, des drogues illégales. Mais quoi qu'il fasse, l'Hellène insistera sur la recherche de la qualité du produit, du service, et des gens avec lesquels il en jouira. Jamais il n'avouera s'être commis avec des malandrins et des soiffards.

La conviction d'être des modèles les mène aussi à tolérer assez largement la **nudité**. Bien sûr, on ne se balade pas nu n'importe quand, un soldat ou un officiel sera durement puni s'il ne porte pas la tenue de sa fonction. Mais dans le cadre de la maison, du gymnase, des jardins publics, des fêtes, il est parfaitement accepté que l'on « se mette à l'aise » et que l'on fasse admirer sa conformation.

Ceci ne vaut que pour les hommes. Les femmes doivent être décentement vêtues, même si on voit largement leur poitrine et leurs flancs. De plus, lorsqu'elles sortent le soir, elles doivent se couvrir d'un manteau à capuche, afin de se démarquer des prostituées et des artistes de cabaret qui vont nu-tête. On se souvient qu'Alcibiade, à Athènes, avait tenté d'assister aux mystères d'Eleusis en se déguisant en femme.

Les Hellènes ont une attitude ambiguë envers la **religion**. Du temps d'Ulysse, on pensait que les dieux n'avaient aucune réalité, et on les vénérât à la fois par habitude et par précaution. Mais on ne les créditait d'aucune puissance réelle.

L'Odyssée apporta la preuve du contraire et depuis, les anciens sanctuaires connaissent un regain de vitalité. Mais la religiosité reste surtout du domaine de la superstition, des « trucs » grâce auxquels on se rassure et on remplit certains vides dans sa vie. Même ceux qui jurent vingt fois par jour ne pensent pas réellement à la divinité qu'ils invoquent.

Seules quelques personnes font une place réelle aux dieux. La plupart sont des prêtres fonctionnaires dont la religion est faite de rituels et d'interdits. Plus rares sont les vrais dévots, qui pensent que le fait d'obéir à un dieu leur vaudra plus de réussite et peut-être même un destin spécial, soit avant, soit après la mort. Le fait qu'ils obtiennent effectivement des capacités troublantes fait taire les sceptiques, mais ils restent de drôles d'oiseaux aux yeux de leurs concitoyens.

La politique est un passe-temps prisé. Bien sûr, le Basileus a toujours le dernier mot, et sa parole a force de loi. Cependant, il est de tradition que l'empereur tienne compte de l'opinion publique, surtout depuis la révolte qui a chassé les Pisistratides et remis la famille royale au pouvoir. Donc, nombreux sont ceux qui par leurs discours privés ou télédiffusés, tentent d'influencer l'esprit de leurs concitoyens. Il est arrivé que les conseils d'une planète entière se mettent en grève pour obtenir le départ de leur gouverneur. Par contre, il existe fort peu de véritables politiciens, et la majorité des « militants » sont en fait des employés.

Un tel climat stimule la **spéculation philosophique**. Si l'homme de la rue pense plutôt à la religion, il n'est pas d'aristocrate qui ne se pique d'appartenir à telle ou telle école. Les livres de ce genre constituent la majeure partie des bibliothèques privés, et certaines familles nobles envoient leurs fils sur Athènes, afin qu'ils y trouvent un maître à penser qui les aide à structurer leur vie. Parfois, un noble suffisamment fortuné ira même chercher ce « coach » pour qu'il l'aide à motiver les siens. Il est bien sûr inévitable que de si bonnes situations attirent des « gourous » plus escrocs que philosophes, et on les surveille étroitement pour éviter des scandales comme la ruine de la maison Theléstéion, qui plongea dans la misère le secteur du Dodécanèse.

Le sport est pour ainsi dire la première activité des jeunes gens. Leurs aînés s'astreignent à en faire encore, mais se trouvent souvent des excuses pour y déroger. Sont privilégiés les sports de tir et lancer (javelot, disque, poids, marteau, armes technologiques), la course à pied (sprint, marathon, avec ou sans handicaps), l'équitation, la lutte (lutte libre, pancrace - sorte de boxe), le saut, et parfois la natation (surtout pour les femmes). Un sport mécanique très prisé est la course de chars antigravité, tirés par des animaux authentiques.

Les sports d'hiver, comme le patinage artistique, très prisés et raffinés chez les barbares, n'ont que peu d'adeptes chez les Hellènes, même s'il en est de véritables mordus.

Le gymnase est un lieu souvent gigantesque, des dimensions d'un stade olympique de notre monde. Certaines sections sont mixtes, d'autres non, et on y trouve aussi une galerie marchande, des bains publics (hammam et sauna) et des salles de spectacles. C'est le haut lieu de la drague dans toute ville qui se respecte. Parfois, on bâtit à côté un parc d'attractions pour les plus jeunes : les parents les y déposent après le déjeuner et reviennent les chercher en fin d'après-midi.

Le jeu est très marginal. On joue aux jeux de hasard (dés, cartes, etc.) parmi toutes les classes, mais personne n'a l'idée de concevoir et de promouvoir de nouveaux (pas de poker, ni de blackjack, ni de jeux vidéo...). Le seul jeu noble est une version des Échecs dont les pièces majeures sont des dieux et des êtres mythologiques, et les pions des animaux sacrés.

Les banquets ne sont pour ainsi dire pas un loisir... c'est une composante majeure de la vie ! Mais il y a loin des beuveries populaires aux repas des riches, mêlés de spectacles, de concours, et souvent tenus en plein air. En particulier, dans les banquets de l'aristocratie, les femmes ne se mêlent pas aux hommes : les deux sexes sont séparés par un espace d'au moins deux mètres, réservé soit au service, soit à un décor dans lequel se produisent des artistes, ou encore occupé par un bassin. Hors de la salle du banquet, tout est par contre permis. En fait, le rôle de la séparation est d'exciter les appétits sous une apparence de moralité.

Passons aux **arts**. Chacun est sous le patronage d'une Muse, une déesse mineure qui inspire et protège ses pratiquants. Lorsque quelqu'un se consacre à un art, on dit qu'il sacrifie à la Muse de cet art. Par espièglerie, certains sous-entendent que beaucoup d'Hellènes sacrifient à Aphrodite, car une œuvre réussie est un bon moyen de séduction.

L'Ekoumène comprend bien sûr de nombreuses variantes locales, mais en voici les principales données :

La danse (muse : Terpsichore) est assez peu prise hors des temples. Beaucoup de dames nobles en font cependant en privé, histoire de conserver la forme sans avoir à s'exposer.

La poésie (muse : Polymnie) est au contraire très demandée, surtout pour les réceptions officielles (où elle remplace les messes solennelles et les hymnes nationaux de la Terre actuelle). Elle peut être récitée ou chantée. Parfois, un auteur facétieux écrit un poème truffé de doubles sens et de jeux de mots, que l'on ne pourra comprendre entièrement qu'en le lisant avec attention. À la mode voici vingt ans, ce style est plus rare aujourd'hui, la mode consistant plutôt à décrire un paysage ou une personne à travers des effets rythmiques.

La musique (muse : Euterpe) est presque toujours auxiliaire de la poésie. Autrement, les Hellènes ne l'apprécient vraiment qu'en fond d'ambiance ou au moment de s'endormir, histoire de se relaxer. On s'en sert aussi pour les exercices militaires : les Hellènes croient qu'une oreille entraînée au rythme percevra mieux les ordres. Enfin, il existe des musiques sacrées : on les joue en boucle dans les sanctuaires (jamais au moyen de machines), afin que le dieu y reconnaisse les sons de son domaine et vienne plus volontiers visiter les mortels.

La comédie (muse : Thalie) et sa sœur **la tragédie** (muse : Melpomène) sont quasiment omniprésentes. On y assiste en personne, par écrans, ou par hologrammes géants. Sur certaines planètes, le téléspectateur peut même réserver une place dans une salle virtuelle où, tout en voyant les acteurs sur scène, il pourra dialoguer avec

d'autres auditeurs parfois situés aux antipodes. Entre autres, on peut citer *Théocidès*, d'Eumène de Milet (une grande tragédie sur un athée notoire de jadis) ; *La Rhoxolade*, de Silès de Lemnos (une épopée contenant les derniers jours d'une escadre isolée, durant la dernière guerre contre Rhoxolane) ; et le classique *Lueurs de mémoire*, d'Amphialton de Sardes, une pièce déjà vieille d'un siècle qui prétend retracer le tout début de la conquête de l'espace par les Hellènes. La muse Érato (celle de l'élégie) est quasiment oubliée.

La peinture est largement murale. Les peintres fresquistes sont bien considérés, mais pas autant que les artistes « éthérés ». L'art du portrait compte de très grands artistes, mais seuls les plus riches les subventionnent : les autres préfèrent des hologrammes et des statuettes, que l'on peut s'offrir à peu près aussi facilement qu'une photo encadrée de nos jours.

La sculpture est très bien vue, et on s'enorgueillit de statues au même titre qu'un bourgeois de la Terre du XXème siècle arborait ses tableaux de maître. Mais comme la création ne peut se faire en public, et qu'il n'y a pas de galeries d'art (qui ressemblent trop à des boutiques), l'engouement est finalement assez discret.

Le cinéma est un genre mineur, plutôt réservé aux plus pauvres. Il y a pourtant quelques illuminés « qui y croient », et certains nantis subventionnent leurs œuvres un peu comme on collectionne les papillons.

La littérature (muse : Clio, à l'origine associée à l'Histoire) est aussi florissante qu'elle a jamais pu l'être, en particulier pour les récits historiques. Il existe aussi des romans, surtout des satires sociales. Chaque gymnase, chaque navire, chaque station spatiale a sa bibliothèque. La règle immuable, établie à Alexandrie, est que l'on ne peut rien emprunter.

La dévotion

Il n'existe pas chez les Hellènes (du XXXI^{ème} siècle comme de jadis) d'Église constituée, ni de dogme. Croire en un dieu, l'honorer, passer sa vie à le servir n'est pas un engagement. C'est une habitude.

D'abord, le croyant de base ne va que peu au temple. Il n'est pas sous la coupe d'un prêtre, sa foi n'a pas à être examinée : son dieu le juge lui-même, directement sur ses actes. Il n'y a pas de prière, seulement des supplications et des louanges que le fidèle psalmodie pour apaiser et amadouer la déité. Le but de la croyance est d'éviter le courroux du dieu ; s'il vient en aide au fidèle, c'est par pur caprice ou parce que ça l'arrange.

Si on veut plus, deux moyens : soit on se ruine en sacrifices ; soit on fait tout pour étendre l'influence de son dieu, en appliquant ses principes. Alors seulement le dieu se rendra compte que vous existez, et daignera se pencher sur votre cas. (Notons au passage que les armées ne comptent pas d'aumôniers : les soldats font tout eux-mêmes. Arès préfère les jurons et la grosse musique, comme le chant de guerre nommé *péan*, plutôt que l'encens et les flûtes.)

Ensuite, le prêtre lui-même reste intégré à la société civile. Il peut cumuler les charges laïques et religieuses, et gérer plusieurs temples de dieux différents, s'il a de bonnes compétences relationnelles. Son style de vie n'est pas très rigoureux, mais obéit à des interdits qu'il n'aura jamais l'idée d'imposer (voire d'expliquer) à un fidèle de base.

Enfin, au niveau des institutions, chaque temple est autonome. Si l'on élit un représentant auprès de chaque conseil et du Basileus, cet émissaire n'a que le droit de répéter ce qui a été dit à l'assemblée des chefs de sanctuaire. Il n'y a pas d'évêque, de pape, de pontife, de calife... ni d'Inquisition, de conciles, de consistoire, etc.

Les prêtres dont la Dévotion est **Incroyable** partagent trois pouvoirs :

- La bénédiction. Lorsqu'un prêtre donne sa bénédiction, son bénéficiaire peut relancer un dé sur chaque jet concernant le domaine du dieu. On ne peut bénir une même personne ou objet qu'une fois par jour.
- La malédiction. C'est un problème complexe et en fait, il n'y a pas de règle absolue. Le prêtre doit simplement maudire son offenseur en mots ; puis c'est le dieu lui-même (l'Aède) qui décidera a) si l'offense mérite vraiment une punition, b) si le prêtre mérite qu'on le lui accorde, c) ce que le fautif doit subir, et quand. Il est rare que « l'impie soit foudroyé » : il va plutôt être exilé, perdre sa famille, être traqué par les séides inhumains du dieu, etc.

Le dieu n'est pas forcé de se sentir concerné. Par défaut, l'Aède peut imposer au prêtre un test de Dévotion de seuil 20 (il faut punir un blasphème envers le dieu) à 35 (le prêtre s'est simplement fait griller la priorité à la machine à café). Notons cependant que si le prêtre maudit son assassin, le dieu peut se fâcher tout rouge ! L'Aède peut accorder une malédiction à un simple fidèle si, en mourant, celui-ci obtient un triple 6 avec trois dés.

- La divination. Le prêtre a le choix entre mener un rituel avec des herbes, ou s'asseoir dans la nature et attendre le bon vouloir du dieu. L'Aède décide souverainement de ce qui se passe ou pas.

- **Arès** préside à la guerre. Ses dévots peuvent utiliser leur Dévotion comme leur Vaillance au combat. En échange, ils ne peuvent jamais fuir.
- **Artémis** a pour domaines la Lune, les forêts, les oiseaux, les ours et la chasse, surtout avec des armes à distance. Le personnage peut utiliser sa Dévotion comme sa Vaillance pour tout ce qui concerne ces sujets.
- **Athéna** gouverne les métiers, dont celui des armes. Lorsque ses dévots tentent un jet concernant l'artisanat ou la fabrication d'armes (même de haute technologie), ils peuvent y ajouter leur nombre de dés de Dévotion (donc +3 pour une Dévotion de 3D). Ils doivent toujours chercher à éviter les dégâts inutiles.
- **Aphrodite** qui nous est bien connue, promeut la passion et plus si affinités. Ses dévotes peuvent utiliser leur Dévotion comme leur Vaillance, mais seulement pour séduire et fléchir un homme.
- **Apollon** est le dieu du Soleil, de la beauté et de la pureté, ainsi à travers son fils Asclépios (Esculape), de la santé. Une fois par jour solaire, le dévot peut a) renvoyer un rayon ou créer de la lumière, ou b) guérir une maladie au prix d'un test de Dévotion de seuil 25, ou c) nettoyer un espace quelconque de toute saleté.
- **Hadès** régit l'empire des morts. Le personnage doit accepter et enseigner l'idée que la mort est naturelle : chaque fois qu'il voudra secourir quelqu'un, il lui faudra vaincre sa Dévotion avec sa Vaillance, sinon son fatalisme prendra le dessus et il laissera périr le malheureux. En échange, Hadès lui ouvre la nécromancie, c'est-à-dire pour les Hellènes, le spiritisme. Le personnage doit réussir successivement un jet de Savoir de seuil 20 et un jet de Dévotion de seuil 15 pour, au terme d'un long rituel, parler à l'esprit d'un mort dont il voit le corps ou la tombe. Le mort lui délivrera alors un message qui peut aussi bien être le nom de son assassin qu'un dernier mot d'amour à sa femme. Si le personnage fait ou amène une chose que le mort désirait beaucoup, il aura plus de chances de rester cohérent et de mieux répondre à ses questions.
- **Héphaïstos** est le meilleur des forgerons. Ses dévots peuvent utiliser leur Dévotion comme leur Vaillance lorsqu'il s'agit de fabriquer ou de réparer un objet.
- **Héra**, épouse de Zeus, protège et régente les femmes. Ses adoratrices (toujours des femmes) doivent se comporter en féministes intraitables. En échange, Héra leur permet, une fois par jour, d'utiliser leur Dévotion au lieu d'un autre trait.
- **Hermès** protège les voyageurs, les marchands et les voleurs ; en tant que Psychopompe (guide des âmes), il protège aussi les mystiques. Une fois par jour, le personnage peut utiliser sa Dévotion à la place d'un autre trait, lorsqu'il s'agit pour lui d'éviter un péril dans son périple, de s'approprier une richesse, de passer un test ayant trait au mysticisme. Pour chacune de ces occurrences, le personnage devra donner une obole à Hermès la prochaine fois qu'il ira dans un de ses sanctuaires (au moins une fois par mois), sinon le prochain appel au dieu donnera une catastrophe.
- **Hestia** (la Nuit, la Mort, la Maladie), **Déméter** (la Renaissance, la Fertilité) et **Dionysos** (la Joie, l'Ivresse, les mystères divins) ont leurs adorateurs, mais les personnages des joueurs n'ont guère de raison de les adorer. Ils le peuvent s'ils le souhaitent, mais alors c'est une question de style de jeu et non de règles.

- **Pan** est l'incarnation de la Vie originelle, avec la vigueur et l'esprit changeant qui s'y rapportent. Une fois par jour, ses dévots peuvent opposer leur Dévotion à la Vaillance d'une cible pour lui provoquer une émotion violente - souvent la peur, mais pas forcément. Ils peuvent aussi apaiser ou guérir un animal.
- **Poséidon** gouverne les mers, autrement dit l'Espace. Le personnage peut utiliser sa Dévotion comme sa Vaillance pour éviter les périls du vide - astéroïdes, orages magnétiques, monstres, etc. Attention, c'est un dieu jaloux et irascible.
- **Zeus** est la royauté incarnée. Le personnage doit toujours rester loyal et obéissant envers son maître. En échange, il peut utiliser sa Dévotion comme sa Vaillance lorsqu'il veut se faire obéir.

Le mysticisme

Le mysticisme est l'équivalent hellène du bouddhisme, en moins structuré. Né en Asie mineure au VI^{ème} siècle avant Périclès, il a connu son véritable essor à l'issue des Seconds Âges Sombres, vers 1450.

Le bouddhisme, dans l'une de ses variantes, admet la vénération des dieux au motif que chacun régit un aspect du Cosmos, et qu'elle revient à honorer d'autres saints bouddhistes. De même le mysticisme offre à son adepte un espace de croyance où il peut élaborer son propre idéal religieux.

Sans entrer dans les détails, on peut dégager ces quelques grandes lignes :

- L'homme est appelé à se réincarner. Ces métempsycoses et migrations successives ont pour but de purifier l'âme, comme chez les Hindous. Selon le philosophe, elles se font ou non chez des animaux et des corps inertes.
- Même les dieux sont soumis à des forces supérieures comme les trois Parques, Megaira, Alecto et Tisiphoné, qui filent le passé, le présent et l'avenir, ou les astres, ou des forces encore supérieures et inaccessibles comme le Phénix.
- Tout élément de l'Univers a une âme, un entendement (même limité), un but et un destin. L'homme en fait partie et peut espérer un jour, devenir étoile ou nébuleuse céleste.
- Il existe un certain nombre de textes fondamentaux, rédigés par les grands sages de l'époque prés spatiale, qui résument les principales données de l'existence. Les principaux sont *La Métaphysique* d'Aristote, *Les Centuries* de Nikê de Nosthadamos, et les sept *Livres Sibyllins* codés. On y rajoute l'allégorie de la caverne de Platon, et certains écrits d'Épicure (dont les 20 livres ont survécu au temps). Ce corpus n'est quasiment plus lu par personne, mais on croit savoir ce qu'il contient.
- La magie existe. Toutefois, elle ne se laisse pas facilement appréhender. L'important pour l'adepte est moins de la pratiquer que d'accéder aux vérités et aux émotions qu'elle porte, et d'en sortir plus fort intérieurement.

Ces thèmes sont perpétuellement discutés et reformulés par une pléthore d'auteurs plus ou moins sérieux et inspirés, qui y ajoutent leurs propres idées et fantasmes, le plus répandu étant celui d'un paradis des bienheureux pour ceux qui ont échappé à Hadès. De la sorte, chacun peut choisir la variante qui lui convient.

Ce n'est pourtant pas un vague courant *New Age* prêché par des gourous opportunistes. Parce qu'il s'appuie sur des textes supposés reconnus et fiables (les écrits prés spatiaux), le mysticisme garde une certaine cohérence dans l'esprit des masses. Un maître à penser s'exposerait à une sévère déconfiture s'il s'avisait de contredire le consensus. Par exemple, supputer l'existence d'une Puissance unique et omnipotente aux sources du mysticisme, heurterait à la fois le savoir collectif, qui enseigne que les plus grandes puissances sont impersonnelles et non conscientes, et la religion officielle de l'Oekoumène. Gare à la pluie de tomates.

Par ailleurs, la concurrence est telle que finalement, ce n'est pas si rentable de pondre une doctrine et d'ouvrir un ashram. Les gens n'ont que rarement une obole à donner, le temple officiel n'exige pas de denier du culte, l'édition ésotérique ne

fait pas recette, et l'idée de produits dérivés n'existe pas. Donc, seuls les plus motivés s'y risquent, et la pression du marché épure ce contingent pour ne garder que les plus rigoureux.

Le mysticisme a connu un net recul depuis le retour des dieux. Pourtant, sa doctrine plaît toujours, car il n'est pas tellement réconfortant de savoir qu'au lieu du hasard, c'est une déité irascible qui peut ruiner votre entreprise et faire tomber malade votre famille. En pratiquant le mysticisme, ses fidèles se donnent une illusion de liberté face aux dieux, un peu comme des fils à papa qui joueraient aux comploteurs contre ceux-là même qui les font vivre. Et ça coûte moins cher qu'un sacrifice propitiatoire au temple. « Vois, dit le mystique à son dieu préféré, je peux renaître loin de toi, je peux espérer maîtriser les étoiles ! Je ne crains pas tes autres fidèles car j'ai des amis sûrs ! Ne me déçois pas, j'ai une solution de rechange ! Maintenant, je vais aller t'implorer, et tu as intérêt à me répondre favorablement... »

À côté de cette utilité spirituelle, il faut reconnaître une véritable force sociale au mysticisme. Ses cellules organisées à la façon des clubs de l'Angleterre victorienne pour les plus riches, des loges maçonniques pour les classes moyennes, et des associations funéraires romaines (où l'on festoyait après avoir payé sa part des obsèques d'un ami) pour les plus pauvres, constituent un véritable ciment et un lieu de culture très prisé. Pour beaucoup, la loge est le seul lieu où l'on peut retrouver des amis et discuter de sujets tabous, loin des supérieurs tyranniques, de la famille envahissante et d'une morale publique plutôt pesante. Certains groupes ont ainsi abandonné toute poursuite ésotérique et totalement embrassé l'épicurisme.

L'Ordre de Déméter

Le 26^{ème} siècle fut une période de grande oppression pour les femmes. En réaction, certaines d'entre elles fondèrent une société secrète vouée à punir les hommes les plus cruels. Ses membres vouaient leur vie à ruiner, assassiner ou briser ces derniers, sans jamais que l'on puisse établir de lien avec les femmes qu'ils avaient brutalisées.

Après deux siècles d'activité, l'organisation prit un tour moins agressif et certaines de ses dirigeantes sortirent de l'ombre pour servir de porte-paroles politiques. Les dernières se retirèrent de la scène politique vers 2820.

Aujourd'hui, l'Ordre survit en tant qu'organe associatif des femmes. Ses membres actifs conseillent, défendent et soutiennent les femmes en toutes circonstances. Les cotisations sont indexées sur les ressources propres de chaque femme, de sorte que toutes puissent en bénéficier.

Plus sérieusement, une part non négligeable de ces mêmes membres actifs passe son temps à accumuler les ressources et l'entraînement pour mener de véritables actions d'espionnage et de déstabilisation si besoin est. Leur credo de protection de la femme les pousse à intervenir dans nombre d'affaires à risque car là où les populations souffrent, les femmes sont toujours en première ligne. Si par exemple, l'épouse d'un gouverneur découvre ses malversations financières, il va probablement subir les assauts de multiples organisations sans lien apparent jusqu'à ce qu'il soit forcé de quitter son poste et de rendre leurs biens à ses administrés, qui pourront ainsi mieux faire vivre leurs familles. L'Ordre ne s'expose jamais, allant jusqu'à simuler des agressions contre ses propres couvertures pour détourner les soupçons.

Au jour le jour, l'Ordre remplit la même fonction pour les femmes que les loges mystiques pour les hommes. La planète Eleusis lui est réservée.

Un personnage féminin de premier plan au sein d'un groupe de joueurs sera sans doute approché par l'Ordre tôt ou tard.

L'Ordre du Zodiaque

C'est une secte mystérieuse, née peu après le retour d'Ulysse. Le Synoecisme lui a permis de s'expatrier dans un secteur vierge et elle semble y prospérer, ayant même réussi à attirer des fidèles barbares.

D'après le peu que l'on en sait, l'idéologie du Zodiaque est le plus proche équivalent hellène que l'on puisse trouver au fascisme. Ses adeptes croient que la collision de l'Olympe avec notre réalité est due aux rivalités des dieux ; en effet ces derniers se livreraient une guerre perpétuelle, à la fois entre les panthéons et au sein de chacun. Cette guerre passe par des puissances célestes telles que l'astrologie, l'âme, le monde vivant, les éléments, qui sont autant de champs de bataille et de sources d'énergie pour les êtres suprêmes. La fusion des univers est une tentative désespérée des dieux barbares d'échapper au juste courroux des dieux hellènes, leurs supérieurs naturels, en trouvant refuge dans l'espace humain.

Pour participer à ce conflit cosmique, chaque adepte aspire à une supériorité martiale absolue qu'il se donne par un exercice inhumain et un endoctrinement pour le moins malsain. Nourris de lectures mystiques mal digérées, ils en appellent aux forces astrales avec désinvolture, se vêtent d'armures à leurs effigies et croient qu'elles les dotent de pouvoirs uniques. Le problème, c'est qu'ils les ont bel et bien, et que certains semblent capables d'anéantir un pentécontore.

Fort heureusement, les membres de la secte semblent très divisés. Ce serait même la guerre civile, et ils passeraient leur temps à se poursuivre les uns les autres aux quatre coins de leur planète désolée.

Le Basileus est quand même inquiet : que se passera-t-il quand ils auront fini de se chamailler ? Il paierait très cher pour avoir plus de données sur les grandes figures de la secte et sur ses effectifs réels.

Animaux

Cet annexe contient les traits d'une ménagerie dont vous pourrez peupler vos parties. Un animal n'est ni Dévot, ni Distingué, ni Savant.

Lynx Titan Très Adroit (Escalade, Vitesse), Très Puissant, Assez Robuste, Très Vaillant, Très Vigilant (Veille, Vue, Odorat). Griffes et crocs : Puissance +1D. Cet animal réside dans les forêts planétaires de Fenris et des mondes celtes. Il fat un mètre à l'épaule et un homme non aguerri succombe presque toujours à ses assauts.

Hydre des astéroïdes Moyennement Adroit, Incroyablement Puissant (8D), Incroyablement Robuste (8D), Très Vaillant, Assez Vigilant (Veille). Peut frapper 1D6 fois par tour.

Cette bête immense n'est clairement pas issue du même rameau du vivant que la faune planétaire. C'est une sorte de bernard-l'ermite géant, d'environ dix mètres de long, qui au lieu d'yeux pédonculés et de pinces, arbore sept têtes reptiliennes. Il vit recroquevillé dans des astéroïdes qu'il creuse avec une salive hyper-corrosive et se déplace au moyen de brefs jets de gaz issus de ses orifices d'excrétion.

Fort heureusement, il n'est pas agressif en temps normal ; mais si un vaisseau spatial l'approche trop, il risque de prendre ses dégagements d'énergie pour ceux d'une proie. Alors il s'en prendra à la coque à l'aide de sa salive (3D), et utilisera quelques têtes pour repousser les bestioles qu voudraient le chasser.

Les traits ci-dessus sont ceux d'un spécimen adulte normal. Il en existe de géants, de quinze mètres de long (ajouter 2D en Puissance, retirer 1D en Adresse), et de jeunes (le contraire).

Loups Très Adroits, Assez Puissants (Crocs +1D), Très Robustes (Forêt), Assez Vaillants, Très Vigilants (Défense).

C'est l'une des rares espèces dangereuses qui n'ait pas évolué après qu'on l'ait transplantée sur les autres planètes.

Chiens de garde Très Adroits, Assez Puissants (Crocs), Assez robustes, Très Vaillants, Très Vigilants (Veille).

Marathosaures Assez Adroits, Assez Puissants (Coup de pied +2D), Extrêmement Robustes, Assez Vaillants, Assez Vigilants. Ces montures reptiliennes bipèdes, semblables à de petits dinosaures, servent sur de nombreux mondes. On ignore d'où elles ont été importées.

Chevaux Très Adroits, Très Puissants (Sabots), Très Robustes, Assez Vaillants, Assez Vigilants. Il en existe plusieurs races : un percheron sera Extrêmement Puissant (mais sans le bonus de sabots), un coursier Extrêmement Adroit...

Mégathéron Moyennement Adroit, Incroyablement Puissant (8D), Incroyablement Robuste (8D), Assez Vaillant, Peu Vigilant. Ce monstre pacifique ressemble à un tapir géant, de dix mètres de haut, avec une tête d'antilope saïga (dotée d'une courte trompe). La plupart du temps, il broute paisiblement les arbres des planètes où une race antique et oubliée l'avait importé. Parfois cependant, un troupeau s'affole sans raison, et il vaut mieux éviter ces dizaines de masses de chair de cinquante tonnes.

Réservé à l'Aède : aventures

Ce chapitre ne peut être lu que par le meneur de jeu. Si vous n'êtes pas sûr de l'être, abstenez-vous.

La tunique de Nessus

Un jour qu'Héraclès devait franchir le fleuve Évéénos, il accepta les services du centaure Nessus qui faisait office de passeur en prenant les gens sur son dos. Mais lorsqu'il prit en croupe Déjanire, l'épouse d'Héraclès, Nessus résolut de l'enlever. Mal lui en prit, Héraclès le poursuivit et lui décocha une flèche mortelle.

Nessus mourant murmura à Déjanire de recueillir un peu de son sang : le jour où Héraclès la délaisserait, il suffirait de lui en donner pour qu'il revienne vers elle. Déjanire suivit ses instructions.

Des années plus tard, Héraclès la négligea et elle eut recours au sang de Nessus. Mais comme elle en avait oint la tunique de son mari, ce dernier commença aussitôt à souffrir le martyre. Les chairs lui brûlaient et il n'y échappa qu'en se laissant enlever aux cieux par son père Zeus. Déjanire se donna la mort.

La tunique de Nessus est restée dans les mémoires comme l'archétype du cadeau empoisonné.

Un bien beau cadeau

Notre histoire commence au stade de la cité où vivent les personnages. C'est l'époque des fêtes de Dionysos et si, dans la journée, concours sportifs et représentations théâtrales se succèdent, le soir c'est le règne du vin et du plaisir.

Le soir, ils participent à une petite beuverie improvisée sous les arcades. L'un des participants fait sensation, il distribue des oboles à tire-larigot et engloutit des litres de vin. En plus, il parle haut et fait de grands gestes pour accentuer ses vantardises. Pour finir, Dèmeikos – ainsi s'appelle le luron – pétrifie tout le monde en lançant un défi inouï :

« Je suis si riche que ce soir, je mets un navire en jeu ! Oui, un scaphe beau et bon, à la coque solide et aux moteurs puissants ! Et ce navire, je le donnerai à qui me battra au javelot ! J'étais champion de ce sport dans ma jeunesse ; offrez-moi un beau concours et l'Évéénos est à vous ! »

L'offre est sérieuse, même si elle cache quelque chose. Callidème fait apporter dix javelots et les convives se rendent au stade, où seuls quelques professionnels attardés courent encore à la lumière des flambeaux ioniques.

Callidème n'a pas menti, il a bel et bien la carrure d'un ancien athlète. Il se défend bellement et tient à en passer par toutes les variantes : les cinq tailles de javelot, avec et sans élan, le tir à la cible, l'épreuve de rapidité (cinq javelots à lancer en dix secondes), sur cible mouvante (le stade est équipé de petits chariots automatiques)... Les points sont comptabilisés par l'ordinateur du stade, à l'aide de petits robots qui viennent marquer les lancers.

Vous avez deux options pour mettre en scène ce concours. Soit vous lancez les dés en secret, derrière un livre ou l'écran de jeu d'un autre jeu de rôles, et alors vous décidez seul des résultats ; soit vous le faites au grand jour. De toute façon le vaisseau **doit** échoir aux personnages, car le jeu est truqué.

En effet Callidème veut perdre. Oh, bien sûr il se fait plaisir, mais il veut surtout se débarrasser de son navire – et de sa cargaison. Nous verrons pourquoi plus tard.

Pour le moment, les convives éméchés accumulent les échecs. Seul l'un des héros, sans doute un personnage « physique, » tire son épingle du jeu. À l'issue d'une heure de compétition, Callidème finit par s'écrouler ivre de fatigue et d'adrénaline. Mais alors qu'il récupère sur un banc, il trouve encore la force de se relever, de faire porter en triomphe le personnage – vainqueur ou vaincu – et de s'écrier : « Voilà un adversaire digne de ce nom ! En l'honneur de ta victoire (ou : de ton honorable défaite), je déclare ici, devant cette noble assemblée, tous témoins dignes de foi, que tu es désormais le propriétaire de l'*Événos* ! »

Et sur ce, il remet solennellement au héros les cartes de commande du navire, qui permettent d'y accéder et d'activer ses systèmes. « Mon avoué te trouvera pour les derniers détails... » ajoute-t-il fourbu, comme deux fêtards le prennent sous les bras et se disposent à le ramener à son logis.

Callidème parti, la fête reprend de plus belle. Le lauréat est fêté comme un dieu, courtoisé et sans cesse resservi. Même les danseuses engagées pour la soirée le regardent avec insistance. Il est fort, il est vaillant, il est riche d'un navire : que demander de plus ?

La nuit se finit dans les vapeurs du vin...

Réveil en sursaut

Il est autour de dix heures du matin lorsque nos héros sont jetés à bas de leur lit par une perquisition policière. Un liturge de rang inférieur mène une escouade de sept miliciens qui rassemblent poliment les personnages abasourdis. Lorsque tous sont debout devant lui (sauf les nobles qui ont le droit de rester assis comme lui), il les interroge longuement sur les événements de la veille. Il demande avec insistance si quelqu'un a eu des mots avec Callidème, a semblé furieux d'avoir perdu le concours, ou simplement lui a décoché un regard un peu trop hostile.

Laissez les joueurs répondre comme ils voudront. Du moment qu'on le respecte, Olynthe (c'est son nom) n'est pas si dur avec eux. Il pense que comme ce sont les gagnants du concours, ils n'avaient pas de raison d'assassiner Callidème.

Car oui, Callidème est mort ! Et, comme de juste, dans une chambre close...

Olynthe ne voit pas de raison de taire ce qu'il sait si les personnages savent le prendre. Rappelons que le secret de l'instruction n'existe pas dans l'Oekoumène.

Les faits : dans la nuit, Callidème a été ramené par des fêtards qui l'ont confié à ses six domestiques. Ces derniers ont lavé et couché leur maître, qui paraissait conscient, joyeux et en bonne santé. Cela fait, ils ont constaté qu'il avait activé le verrou magnétique de sa chambre (un dispositif inhabituel, qui dénotait une certaine paranoïa).

Au matin, à neuf heures, un ami de Callidème est venu le voir, mais ce dernier n'a pas répondu à leurs appels. Un technicien est venu qui a ouvert la porte sur les indications de l'avoué de Callidème (seul à connaître le code).

Callidème gisait sur sa couche, dans un état difficilement descriptible. Pour tout dire, il avait été tailladé d'atroce manière. Olynthe pense qu'on a lâché sur lui un Lynx Titan, un animal issu des forêts des mondes barbares. Pourtant, il ne voit pas comment on a pu introduire la bête dans la chambre, ni pourquoi nul n'a rien entendu.

Olynthe n'a rien de plus à dire, sauf qu'il s'est saisi de l'affaire « de façon purement désintéressée, pour le défi intellectuel qu'elle représente » (en clair, il s'ennuyait et c'était une distraction bienvenue). Sur ce, il quitte les héros pour aller trouver les autres fêtards, qui seront un peu plus rudoyés, puisque le fait d'avoir manqué le vaisseau pourrait être un mobile au meurtre. Il fera chou blanc et laissera l'affaire se tasser, à moins qu'un Noble de votre groupe ne l'en soulage « eu égard à vos importantes préoccupations ». Si c'est le cas, lui non plus ne trouvera rien.

Après lui viendra l'avoué de Callidème. C'est un affranchi discret et responsable, qui refusera de parler d'autre chose que du navire. Il fera signer les papiers indispensables et s'occupera du reste. « Callidème n'aimait pas laisser de dettes, » dira-t-il en manière d'épithaphe.

Il est temps maintenant d'en venir au dernier cadeau de Callidème.

L'Événos

C'est un navire de la même lignée que l'Odyseos : un long-courrier de forme annulaire, le poste de pilotage et les moteurs étant logés dans le moyeu de l'ensemble. Cependant, alors que le navire d'Ulysse est un long-courrier, l'Événos est un yacht, bien plus petit (l'*Odyseus* fait 100 m de diamètre, l'Événos seulement 63). Ses formes sont plus douces, et cinq ailerons mobiles répartis sur sa circonférence lui donnent un aspect aviaire. Il est peint en blanc cassé, avec des lignes rouges qui indiquent ses parties mobiles. Une sorte d'albatros de l'espace, pour l'instant bien embarrassé de ses ailes sur le tarmac de l'astroport. Un portique magnétique lui permet de se tenir debout, à cinq mètres du sol.

À l'intérieur, la partie technique centrale est aussi fonctionnelle que l'on pouvait s'y attendre et l'ordinateur de bord n'a aucune personnalité. Par contre le pourtour de l'appareil est aménagé en trois sections : d'une part les cabines, la cuisine et le salon, d'autre part le jardin, une piscine, et un stade miniature, et des soutes dans le dernier quart. Un petit coin de paradis sous gravité artificielle, qui permettra d'ailleurs de contempler ce spectacle rare : l'astroport et la cité vus les pieds au plafond !

L'Événos Maniabilité +1D, Écrans 2D, Structure 5D, Senseurs 2D, Discrétion 1D, armes : canons laser jumelés (arc de tir avant) (6D). Équipage 4 hommes, plus 15 passagers en temps normal.

Note : c'est un navire de type militaire, mais son déclassement a permis de supprimer presque tous les postes d'équipage. De plus son fonctionnement très simplifié permet à des civils de le manier en tout confort.

Laissez vos joueurs prendre possession de leur jouet avant de demander à l'un d'eux de faire un test de Vigilance (avec éventuellement la spécialité de Technologie, s'il l'a en Savoir), de seuil 15. S'il réussit, il se rendra compte que l'appareil a été profondément transformé. Des logements vides attendent leurs senseurs démontés, le câblage d'un armement disparu court encore ici et là, l'ordinateur a été formaté, et les moteurs ont été recalibrés aux normes civiles. Il est clair que l'Événos a eu deux vies : celle de yacht et... une autre, plus aventureuse voire mouvementée. L'avoué ne sait rien et ne dira rien à ce sujet : il est arrivé plus tard.

Les archives montrent que l'Événos est arrivé dix ans avant, après avoir disparu des astroports de l'Oekoumène pendant quatre ans. Callidème, simple commerçant selon les registres, a dès lors mené grand train sur son nouveau monde.

Reste à prévenir le chef de maison des héros. Il s'en montera ravi : un nouveau navire, c'est déjà incroyable, mais en plus, gagné à la loyale et avec panache par un de ses obligés ! Il pourra s'en vanter pendant un mois devant ses pairs ! Il envoie ses félicitations au gagnant et l'assure qu'il en assurera l'entretien (100 drachmes par mois).

Ce n'est bien sûr pas désintéressé : le héros doit comprendre qu'il devra mettre son navire au service de son bienfaiteur. Son enthousiasme est à peine tempéré par l'assassinat, à supposer qu'on lui en parle. « Les affaires de cet homme ne nous concernent pas, » dit-il, « ce navire est nôtre (*il oublie quelqu'un, là*) et nous sommes au-dessus de tout soupçon. »

Il enchaîne en disant aux héros que justement, il aurait un service à leur demander (comprendre : une mission à leur confier), qu'ils sont dans le secteur idéal pour cela et que s'ils voulaient bien écourter leurs congés d'une semaine (ils ont intérêt), ils en tireraient un grand bénéfice. Il s'agit simplement d'aller chercher pour lui, sur la planète Artémision, un lot d'œuvres d'art qu'il a achetées pour embellir l'école où il a inscrit son neveu. Comme ça, il n'aura pas à payer le transport. Le voyage leur prendra environ dix jours.

C'est plus qu'il n'en faut à certains, qui attendent impatiemment le départ de l'Événos...

L'histoire derrière la scène

Callidème fut certainement l'un des deux ou trois héros de ce siècle, derrière Ulysse. Ayant commencé sa carrière comme pirate dans les années 3015, il se retrouva pris dans les remous du Synoecisme lorsque l'Olympe s'amalgama avec la Voie Lactée. Lui aussi vécut son Odyssée, et il en sortit plus riche que jamais...

Outre d'énormes trésors pillés sur les planètes bouleversées, Callidème ramenait une gemme. Une gemme énorme, grande comme un homme ! La gemme... d'Atlas, le géant qui soutient les univers !

En effet, les dieux seuls savent comment, Atlas a perdu le bijou qui lui servait à réguler la coexistence des mondes (cf. *Ulysse 31*, épisode 19). C'est sans doute ainsi qu'eut lieu le Synoecisme, et il est à parier que s'il ne la récupère pas, d'autres fusions s'ensuivront, et le chaos avec.

Pour l'heure, Atlas soutenu par les dieux parvient encore à sauver la situation. Ces derniers ne restent pas inactifs, ils ont envoyé des agents récupérer la pierre : Héra a dépêché ses Érinyes (sortes de Harpies vouées à traquer les criminels), et Poséidon ses Hommes-Requins (ses exécuteurs des basses œuvres).

Les Érinyes sont les bourreaux de la reine des dieux. Ces femmes-oiseaux vouent leur vie au service d'Héra ; pour cela, elles s'entraînent continuellement à l'infiltration et au meurtre dans leur sanctuaire secret. Elles peuvent passer pour humaines si elles se drapent dans un manteau ample.

Les Érinyes Assez Adroites (Contorsion, Escalade, Vitesse) (soit 3D), Extrêmement Dévotes (Héra) (soit 5D), Moyennement Distinguées (soit 2D), Assez Puissantes (soit 3D), Assez Robustes (soit 3D), Moyennement Savantes (Mythes) (soit 2D), Très Vaillantes (Héroïsme) (soit 4D), Assez Vigilantes (Veille) (soit 3D).

Phrase-type : « Je vais t'arracher les yeux ! »

Ce sont des femmes de taille légèrement supérieure à la moyenne, au visage blanc naturellement fardé de noir – elles se maquilleront pour agir. Elles sont vêtues de tuniques blanches sans manches, à col roulé, et de jupes fendues qui peuvent cacher leurs pieds. Elles s'enveloppent de manteaux à capuchon – comme les femmes de qualité quand elles sortent.

Les pieds des Érinyes sont humains, mais leurs orteils sont des serres de rapace. De même elles peuvent à volonté (en un rang d'action) faire jaillir de leurs doigts des griffes d'oiseau de proie. Lorsqu'elles frappent avec ces armes, leurs dommages sont augmentés de 1D. Elles manient aussi très bien le poignard (Puissance +1D).

Leurs ailes sont puissantes mais pas assez pour qu'elles puissent s'élever rapidement, encore moins soulever quelqu'un.

Toutes les Érinyes sont supérieurement formées à l'assassinat. Lorsqu'elles se livrent à cette activité, comptez que toutes leurs actions ont leur seuil réduit de 3. Le reste du temps, elles cherchent plutôt à fuir.

Pour guider ses envoyées, Héra leur a donné une gemme taillée du même cristal que celle d'Atlas. Elle leur sert de boussole vers cette dernière, et peut aussi les faire passer brièvement dans un autre univers. C'est ainsi que l'une d'elles a pu entrer chez Callidème. Ce dernier se savait repéré, et il pensait détourner la colère des dieux en offrant la gemme aux héros de cette aventure... car la gemme est à bord de l'*Événos* ! Comme on le voit, ça n'a pas marché.

Les Hommes-Requins ont l'apparence d'humains massifs au faciès... de poulet. Non je blague, de requin bien sûr. Ce sont les soldats de Poséidon, de bonnes brutes bien crasses avec un cerveau de stégosaure (gros comme une noix) et des dents dignes du film éponyme. Leurs vaisseaux-tridents sont équivalents à des scaphes hellènes ; ils ont aussi quelques rares unités lourdes.

Les Hommes-Requins Assez Adroits (Tir), Très Dévots (Poséidon), Peu Distingués, Très Puissants (Carrure), Très Robustes (Mer), Peu Savants (Technologie), Assez Vaillants (Héroïsme), Moyennement Vigilants. *Phrase-type* : « GrWORTH ! » Ils ont pour armes des lances ou tridents (idem), des pistolets laser et des boucliers, selon les cas. Leur morsure ajoute 2D à leurs dégâts, mais ils ont du mal à s'en servir (difficulté +15 par rapport à une attaque normale).

La stratégie des Hommes-Requins est simple : arraisonner tous les navires qui passent, torturer les captifs et obtenir des renseignements sur la gemme. Autant dire qu'ils ne sont pas rendus.

L'ironie de tout cela, c'est que les héros ont intérêt à rendre la gemme, en toute objectivité. Mais comme les dieux ne savent pas demander poliment, il va en résulter beaucoup de tracas pour tout le monde.

Première nuit

Les Érinyes ont donc été les plus rapides et ont tué Callidème (finalement, elles sont aussi peu subtiles que leurs machos de rivaux). Maintenant, elles vont chercher la gemme chez lui. Elles entrent dans la maison vide par le même moyen que précédemment, cassent tout, sondent les murs et le sol de la cave.

Frustrées, elles investissent ensuite les bureaux du spatioport et tuent un vigile au passage. Ayant trouvé le nom du nouveau propriétaire de l'*Événos*, elles se mettent en chasse et vont le trouver à son logis.

Deux Érinyes montent la garde, deux autres entrent – heureusement annoncées par la lumière fuchsia de la gemme, qui traverse le mur - et attaquent. Si elles peuvent, elles frappent vite et en silence, puis se replient. Si elles sont en difficulté, leurs sœurs viennent les dégager. Elles ont deux impératifs : garder la gemme et ne pas se laisser capturer.

Si vos héros souffrent, faites intervenir leur serviteurs et/ou les voisins. Ils n'ont guère de chances face à des tueuses, mais leur simple apparition plonge les Érinyes dans le doute : ne vont-elles pas être submergées ? Alors, sur un sifflement rageur, elles sautent par la fenêtre et disparaissent dans la nuit.

De même si elles perdent le combat, elles fuient pour revenir un autre jour.

Premier jour

Calme plat. Les héros peuvent prévenir Olynthe ou leur employeur, qui leur donneront le même avis : quitter la planète en attendant que ça se tasse. Olynthe mettra la garde en alerte mais sans la déployer de peur de déclencher des troubles.

Deuxième nuit

Nos héros doivent partir le lendemain, les Érinyes l'ont lu à l'astroport. Elles ne tenteront pas d'assaut cette nuit. À la place, l'une d'entre elles va se glisser à bord de l'*Événos* et se cacher dans les vestiaires de la salle de sport.

Si les joueurs ont senti le danger et veillent, ils peuvent surprendre les Érinyes à l'œuvre. Un nouveau combat s'ensuivra.

Deuxième jour

L'*Événos* décolle à dix heures pour prendre le train des navires qui empruntent le *dromos* – l'autoroute du système stellaire. Le trajet se déroule sans encombre et à 23 heures, ils entament leur premier saut interstellaire.

Une nuit et un jour se passent, le temps qu'ils soient loin des planètes habitées...

Quatrième nuit

Deux cas de figure :

1. Si elle a pu monter à bord, l'Érinie embusquée sort de sa cachette et se rend au poste de pilotage. Là, elle attaque l'homme de quart et tente de déclencher la sortie d'hyperespace. Au passage, le moteur se coupe automatiquement et les gouvernes sont endommagées - la Maniabilité tombe à 0.

Ceux qui dormaient sont jetés à bas de leurs couchettes par la décélération brutale. Le navire est plongé dans le noir, puis les lampes de secours s'allument, leur lumière rouge crée cependant plus d'ombres que de lumière. Insistez sur les recoins suspects et les bruits bizarres qui font ressembler l'*Événos* à un cousin du *Nostromo*.

L'Érinie va d'ailleurs en profiter. Elle cherche bien à amocher les personnages, mais surtout elle veut les empêcher de relancer le navire. Pour cela elle va se laisser pourchasser dans tout l'anneau extérieur, de sorte que personne n'aura le temps de se rendre au poste de pilotage.

Ses sœurs interviennent une demi-heure après. Montées sur un scaphe dont elles tiennent le pilote en otage, elles ont pour intention de démolir l'*Événos* morceau par morceau jusqu'à ce que ses occupants se rendent et la gemme avec. La vie de leur sœur ne leur importe absolument pas et celle-ci le sait très bien. Heureusement, comme elles ne connaissent rien au combat spatial, il sera assez facile de les repousser.

2. L'Érinie n'a pas pu monter à bord. Les survivantes ravalent alors leur fierté et rameutent les Hommes-Requins qui, ravis de pouvoir se moquer de leurs rivales et conclure leur longue quête, s'empressent d'accrocher l'*Événos* dans l'hyperespace. Dans ce cas, nos héros ont un navire intact, mais deux adversaires au lieu d'un.

Si les Hommes-Requins gagnent trop facilement et désarment l'*Événos*, ils estiment avoir suffisamment tiré et lancent quatre hommes à l'abordage. Cette confiance excessive risque de leur coûter cher : outre que l'équipe de prise risque gros, vous pourrez alors laisser nos héros réparer leurs armes et lâcher une bordée inattendue sur les vaisseaux-tridents, qui ont baissé leurs boucliers.

Après cela, les attaquants se replient. Les héros peuvent éventuellement prévenir leur employeur qu'ils auront du retard.

Si un Homme-Requin est fait prisonnier, c'est un subalterne ; il sait qu'une gemme a été volée aux dieux mais ne sait ni à qui elle appartenait, ni quelle est sa taille réelle. Les Erinyes se laissent mourir plutôt que de parler.

Quatrième jour

Il est probable à ce stade, que l'Événos soit en mauvais état ; c'est alors que les Hommes-Requins attaquent à nouveau : soit suite à la bataille précédente, soit enfin prévenus par les Érinyes.

Heureusement, ce n'est qu'un vaisseau-trident isolé, qui se repliera vite. Mais cela suffit à désemperer le navire qui dérive alors vers un système non hellène. Le crash est inéluctable, le pilote peut simplement orienter les boucliers de façon à amortir la rentrée dans l'atmosphère et le contact avec le sol. À environ cent kilomètres de la surface, il décèlera une région de lagunes qui peuvent accueillir l'Événos et le maintenir à peu près à flot. En effet, à terre et sans portique il se tordrait sous son propre poids. Les éventuels prisonniers Hommes-Requins profiteront de l'atterrissage pour se mutiner et fuir dans l'océan.

Il s'agit maintenant 1) de survivre, 2) de rejoindre la civilisation, si possible avec le navire. Les deux sont heureusement possibles, grâce à Diviciacos, qui arrivera quelques heures plus tard avec une escouade sur moto-jets, complétée d'une barge d'assaut (un véhicule barbare courant : c'est une barge antigrav blindée, et avec un canon laser monté dessus).

Ce chef de bande celte a choisi cette planète pour reprendre haleine après avoir fui l'attaque d'un rival. Lui et ses 70 hommes sont prêts à aider les personnages si, en retour, ils servent de guides et d'intermédiaires pour recruter des mercenaires hellènes. Rappelons que les barbares ont besoin d'associés grecs dans l'Oekoumène.

Ils vont réparer l'Événos et y joindre leur navire, le *Balor* (qui équivaut à un pentécontore). Trois jours se passent ainsi.

Diviciacos Très Adroit, Moyennement Dévot, Assez Distingué, Très Puissant, Très Robuste, Moyennement Savant (Technologie), Très Vaillant, Assez Vigilant.

Phrase-type : « Tas de moules avariées, je vais vous aplatir le groin si vous ne faites pas démarrer ce XXXX de moteur ! »

C'est un grand roux tatoué, avec des tresses raffinées et des moustaches longues comme la main. Né pour être chef, élevé pour être chef, élu pour être chef, il n'accepte pas la contradiction et ignore le sens du mot « équité ». Il n'arrête pas d'énumérer les supplices qu'il infligera à son ennemi Vastarix quand il l'aura capturé.

Il aime se battre à l'épée mais ne dédaigne pas le pistolet laser. Son casque arbore une énorme corne de buffle.

Les Celtes Assez Adroits, Moyennement Dévots, Moyennement Distingués, Assez Puissants, Très Robustes, Moyennement Savants, Assez Vaillants, Assez Vigilants.

Phrase-type : « C'est là qu'entre Jorge, tu sais l'autre crétin de la tribu des Catomaques... Et moi, moi, j'lui dis... »

Bien que Celtes, beaucoup portent des noms germaniques, héritage de leurs ancêtres terriens. Ce sont des soiffards et de vraies pipelettes, qui adorent raconter des blagues, de bonnes histoires ou des vantardises paillardes et/ou guerrières.

Ils ont pour armes des lances, haches ou épées, des boucliers et des fusils laser. Leurs scaphandres sont décorés de nombreuses pierreries et peints de couleurs vives, qui peuvent paraître ridicules à un Hellène ; leurs casques aux formes animalières (loups, taureaux, tarasques) portent des crinières, des cornes ou des tresses coupées sur les ennemis.

Septième jour

Bien sûr, c'est alors que les héros et leurs alliés quittent la surface de la planète que les Hommes-Requins les retrouvent enfin. Ils ont amené trois scaphes et un pentécontore, avec lesquels ils se proposent de désintégrer leurs cibles.

À vous de gérer la bataille, soit comme vous l'entendez, soit avec les règles du chapitre Combat spatial.

Si vos héros vous paraissent malchanceux en combat, adjoignez-leur avant la bataille trois Celtes qui pourront prendre en charge le combat et, si leur chef meurt, éventuellement devenir des personnages-joueurs plus tard.

Si tout tourne mal, décidez que le *Balor* explose et désempare les navires des Hommes-Requins, laissant ainsi nos héros s'en tirer in extremis. Peu après, un navire hellène envoyé à leur recherche les prend sous sa protection.

Si Diviciacos a survécu et demande qu'ils remplissent leur part du marché, trois solutions : a) nos héros se replient derrière leur marine pour l'envoyer bouler, il plie mais devient un de leurs ennemis mortels ; b) ils l'envoient à leur chef de maison : ce dernier en sera contrarié mais lui donnera une lettre de recommandation pour des courtiers en mercenaires connus ; Diviciacos gardera un bon souvenir des héros, leur maître les appréciera moins ; c) ils s'en chargent eux-mêmes et peut-être, s'enrôlent dans l'armée du Celte. À vous d'imaginer les événements, qui pourraient se solder par la fondation d'une colonie hellène dans un secteur de la principauté celte.

Reste la gemme me direz-vous. Elle est en fait sertie dans la porte du réacteur principal, à un endroit où nul n'irait la chercher puisque le réacteur ne refroidit jamais. Callidème sachant que personne ne l'achèterait, n'avait pas trouvé d'autre solution que de la cacher.

Tôt ou tard, quelqu'un aura l'idée de sonder l'*Événos* et trouvera la gemme. Il faudra alors déterminer ce que c'est et d'où elle vient ; ce qui pourra sûrement se faire soit dans les immenses bibliothèques d'Athènes ou Alexandrie, soit auprès de Diogène, un vieux sage perdu au fin fond d'une région vide de l'Oekoumène.

Elle a sûrement d'étranges propriétés, mais il faudra qu'elle retrouve bien vite son propriétaire. À vous d'écrire la suite.

Synopsis

Les aventures suivantes ne sont que des ébauches. Je vous les livre pour que vous puissiez jouer de votre propre chef, sans attendre des livraisons qui pourraient être très espacées.

o **Calcandre.** Aux Olympiades, un athlète nommé Calcandre rafle toutes les médailles. Les tests ne montrent pourtant aucune substance illicite. Les héros sont chargés d'enquêter par un personnage influent, qui veut savoir pourquoi il perd tous ses investissements dans le monde sportif à cause de cet homme.

Les héros finiront par découvrir que Calcandre (« l'homme de bronze ») est un androïde, un talos ultraperfectionné qui apparaît dans plusieurs anciennes légendes. Quasiment semblable à un humain, mais pourtant conscient de ne pouvoir vivre parmi les hommes, il s'est exilé pendant des siècles. Aujourd'hui, il est revenu pour chercher quelque chose qui

sauvera son monde d'adoption. Cette quête passe par un voyage sur Olympie, la planète des Jeux où seuls les grands champions ont le droit d'atterrir.

Sachant cela, les héros auront un choix à faire : vont-ils aider Calandre, au risque de trahir leur commanditaire et peut-être l'une des plus grandes traditions de leur civilisation ? Car il y a peut-être une raison au tabou d'Olympie...

- o **Sur les terres d'Orion.** Les héros sont invités à accompagner un passionné de chasse qui traque un gibier rarissime. Arrivés sur la planète choisie, ils sont confrontés à une succession de meurtres parmi les leurs et chez les tribus locales non-humaines. À chaque fois, la victime est partiellement dévorée.

On finira par découvrir qu'un moustique local véhicule la lycanthropie. Ce sont en fait certains des héros eux-mêmes qui vivent des crises de somnambulisme au cours desquelles ils se comportent en bêtes sauvages (les indigènes sont immunisés). La maladie progresse d'ailleurs et finit par les affecter en plein jour.

Un remède est enfin découvert lorsque le chef de l'expédition pique une crise et fuit dans la forêt. De là, il organise ses sorties de chasse, prenant ses compagnons pour cibles. Il faudra le capturer ou le tuer. Au passage, les héros découvriront un laboratoire oublié, gardé par un monstre immortel ; c'est là que le virus de la lycanthropie a été créé.

- o **Mon nom est Personne.** Un homme surgit de nulle part et déclare qu'il est le véritable Ulysse, échappé des geôles des Dieux. Selon lui, l'Ulysse qui est revenu avant lui est un espion et un saboteur qui prépare l'assaut de Poséidon contre l'humanité. Les héros qui sont sur place lorsque cela arrive, sont chargés de l'amener devant les Hellanodices sur Aréopage. Mais en chemin, l'homme change de visage et de nom et leur fausse compagnie. Il va ainsi commettre plusieurs méfaits, changeant d'aspect à chaque fois avant d'être pris. Cela fait, il faudra retracer son chemin pour trouver la planète du demi-dieu Protée, d'où il vient, et détruire la source de ce monstre.

- o **Périple en enfer.** Le secteur stellaire est en émoi : le *Messenger d'Hécate*, autant dire le Hollandais Volant de l'espace, a été aperçu dans les parages ! Ce navire géant a la réputation d'avoir fait disparaître de nombreux navires, y compris les scaphes envoyés contre lui. Les spationautes angoissés ne voyagent plus qu'en convois.

Mais ces proies sont trop belles pour les souverains barbares voisins, qui se liguent pour attaquer le convoi où se trouvaient les héros. Pourchassés par deux scaphes barbares, ils aperçoivent juste à temps une traînée d'astéroïdes qui peut les dissimuler...

Mauvaise surprise ! Les astéroïdes sont en fait un amas de débris de vaisseaux spatiaux, entraînés dans le sillage du *Messenger d'Hécate* dont les puissants émetteurs magnétiques les capturent inexorablement, avant de les immobiliser. Prisonniers du navire fantôme, les héros devront remonter la traîne de navires jusqu'à lui et détruire les électroaimants géants. Il est probable que, chemin faisant, ils trouvent des navires encore habités – par des civils, par des hoplites, par des barbares, par des pirates – et que le *Messenger d'Hécate* soit lui-même occupé par des brigands qui ne savent pas le diriger, mais qui profitent de la situation pour piller les épaves.

○ **L'héritier d'Orphée.** Jadis, Orphée à la voix d'or charma les dieux au point qu'ils acceptèrent de lui rendre Eurydice, sa fiancée perdue. Le Basileus souhaite lui aussi obtenir une faveur des dieux : obtenir un héritier, et, pour cela, il rassemble de grands artistes comme il s'en trouve un dans le groupe des héros.

Se guidant sur les indications d'un spationaute réchappé des régions inconnues, la flottille s'enfonce dans l'espace de l'Olympe. Et voici qu'elle arrive au séjour des Muses...

Les Muses sont les descendantes des neuf déesses des Arts. Elles aussi grandes artistes, elles s'étonnent que des mortels prétendent être assez bons pour charmer les dieux. Pour avoir le droit d'aller les voir, ils devront alors vaincre les Muses dans des concours d'art de toutes sortes. La lutte cesse vite d'être loyale car si certaines Muses apprécient la nouveauté, d'autres détestent perdre, voire refusent de se laisser comparer à des hommes. De plus, les hommes d'équipage – héros compris – leur paraissent de vrais rustres, qui souillent leur séjour ; et c'est vrai pour certains marins. La situation s'envenime à vitesse grand V et il n'est pas dit que tout le monde reste non-violent.

Pour finir, l'une des Muses propose un ultime règlement au conflit : un des artistes, et un seul, rencontrera la meilleure des Muses devant le Cristal Harmonique. Cette immense colonne de quartz a la propriété de transformer les émotions brutes de l'artiste, ce qui fait qu'une œuvre unisensorielle comme un chant ou une peinture devient un spectacle complet englobant les cinq sens et aussi l'empathie.

Ce défi n'est pas à prendre à la légère car les sens humains peinent à supporter un tel déferlement. Il est possible que le mortel doive se sacrifier pour remporter la victoire. Les Muses, en hommage à ce grand artiste, lui composeront un hommage que ses compagnons devront faire connaître dans l'Oekoumène et se chargeront elles-mêmes de la requête du Basileus.

Conclusion

Si un point vous pose problème, inventez une règle simple et ne gâchez pas le plaisir du jeu. Dans le doute, il vaut mieux laisser réussir le personnage, et surtout ne pas le tuer : ce n'est pas le joueur qui doit payer les cratères cassés.

Bonnes parties !

Alain CURATO, 2006