



## Un cadre de campagne pour jeu de rôle de Super-Héros

Les règles de super-héros sont nombreuses, mais ce que je vous propose avec Centerra, c'est un environnement indépendant des univers "mainstream" tels que Marvel ou DC comics. Un monde relativement cohérent, avec son histoire, son ambiance, ses personnages illustres, etc.. Un univers, taillé pour l'héroïsme dès le départ, mais qui va voir ses limites exploser grâce à l'accès au voyage dimensionnel et au contact du Multivers.

Au final, je souhaitais me fabriquer un monde où tout est possible et où les codes des super-héros pourraient être renouvelés. En effet, à Ring City, la ville qui s'étend aux portes du Multivers, les êtres extra-dimensionnels, les prodiges technologiques et les adeptes du port de la cape sont tellement nombreux, que ce sont plutôt les gens comme vous et moi qui paraissent décalés. Du coup, des situations anodines peuvent sembler sortir d'un comics. Par exemple, jouer une campagne de type "Urgence", avec un personnel à super-pouvoir, dans une ville où un simple badaud peut être une entité cosmique...ça peut avoir une saveur particulière...

## Index

- I. A l'origine, un monde de héros.
- II. Une porte s'ouvre sur le Multivers.
- III. Tout n'est pas rose au-delà des portails.
- IV. Il y a une autorité dans le Multivers : Centerra.
- V. Centerra.
- VI. Exploiter ce cadre de campagne.
- VII. Personnages.
- VIII. The Gate.

## I. A l'origine, un monde de héros.

*« Si l'on peut considérer qu'un monde existe en dehors du notre. On doit alors admettre que pour exister distinctement, il doit être sensiblement différent pour pouvoir présenter une autre occurrence. Il nous faut alors accepter que nous ne trouvions jamais un monde identique au notre... »*

Oswald BRODENBERGEN. „Doc Atomic”

Le monde de CENTERRA est à priori très semblable au notre. Son histoire, sa géographie, ses personnalités, tout cela se calque en grande partie sur l'univers que nous connaissons. A l'exception d'un certain « biais aléatoire » qui a de tout temps favorisé l'émergence de héros. Et pas exactement le même genre de héros que ce que nous considérons à priori comme crédible. Là où notre histoire nous propose des personnages qui de tout temps ont su incarner l'héroïsme, cet univers parallèle a proposé des êtres encore plus exceptionnels.

*« Une idée fixe aboutit à la folie, ou à l'héroïsme. »*

Victor HUGO

Ainsi, l'histoire du monde de CENTERRA a toujours été sensiblement différente de la nôtre, même si de manière assez inexplicable, elle finissait toujours par se réaligner avec ce que nous connaissons. Ainsi les légendes ne racontent pas la chute d'Achille devant Troy mais sa victoire et son règne auréolé de gloire. De la même manière si Jeanne d'Arc fût, ici aussi, brûlée sur le bûché, elle n'y périt pas mais se libérera miraculeusement et maudira ses tortionnaires terrifiés. Ce que dans un monde tel que nous le connaissons, des êtres d'exception peuvent accomplir, grâce à leur courage, à leur foi et leur conviction, dans l'univers de CENTERRA, ils le feront au centuple !

*« Quand la Loi s'éloigne des hommes, il faut invoquer la Justice. »*

Reeland L. TRENTAIN. «Michigan »

Si ces héros, aux facultés admirables, à la probité sans faille et au destin souvent exceptionnel, ont de tout temps veillé sur le monde; au XXème siècle, en occident, ils ont revêtu un nouvel aspect. Avec le développement des médias et de la communication, le héros est devenu une icône, un symbole et le Super-Héros est né. On peut dire que les premiers sont apparus au cours de la seconde guerre mondiale. Ce qui les a différenciés de leurs aînés, c'est une espèce de légitimité, une incarnation de la justice, apparue comme incontestable dans l'esprit des gens, malgré qu'ils fussent bien souvent à la limite de la légalité ; un

goût du secret et du mystère associé à une imagerie très populaire et visuelle; mais surtout, des idéaux apparemment déconnectés de toute considération politique ou de pouvoir personnel. Les Super-Héros semblaient simplement mettre leur courage et leurs talents exceptionnels au service de leurs contemporains, de manière désintéressée.

*« La civilisation n'a pas le moindre besoin de noblesse ou d'héroïsme. Ces choses là sont des symptômes d'incapacité politique. »*

Aldous HUXLEY



Ainsi, au cœur des années 60, avant que tout ne soit bouleversé, plusieurs de ces Super-Héros s'étaient réunis, au sein du très populaire « Club de Justice ». Ce groupe essentiellement américain n'avait d'existence que médiatique tant ses membres exerçaient dans des régions et des domaines différents.

Membres du *Club of Justice* (C.O.J.) en 1964:

- Aaron BRIDGE -**King of Sky**-
- Billy To -**le Dragon**-
- Reeland L. TRENTAIN -**Michigan**-
- Ina MUNDAE -**Sphinge**-
- Joseph C.R. LICKDLIDER -**Chiffre**-
- Oracius ROCKS -**The Greatest, or The Righteous**- (de 65 à 67)

Evidement, la nature aimant la symétrie, cet univers allait générer autant d'esprits déviants, voués au crime, que de héros. Si de valeureux justiciers se dressaient, face à eux, de non moins redoutables Super-Vilains étaient bien décidés à semer la pagaille.

*«La vie ne rentre pas dans de petites cases qu'on aurait dessinées exprès. »*

M. Night SHYAMALAN, Incassable.

On peut imaginer que le phénomène super-héroïque se serait probablement épuisé de lui-même. A la fin des années 60, les apparitions publiques étaient rares. Le port d'un costume clinquant et d'une cape commençait à devenir un rien ringard. Si les héros étaient toujours prestigieux, le concept d'icône publique était devenu anachronique. Les « Justiciers » opéraient de plus en plus discrètement, le COJ était devenu une organisation commerciale. Les costumes se faisaient plus sobres. Une bonne partie des Super-Héros avaient raccroché le masque au début des années 70, ils faisaient partie de l'histoire. Mais l'histoire allait s'emballer et surprendre tout le monde !

## II. Une porte s'ouvre sur le Multivers.

Fin 74, un individu que tout le monde avait préféré oublier réapparaît: Oswald BRODENBERGEN, plus connu sous le doux nom de **Doc Atomic** (en raison de menaces nucléaires très sérieuses qu'il a fait peser sur différentes nations dans les années 60). Alors hébergé officieusement à Cuba, il entre en contact avec les services secrets américains pour être « extradé » vers les USA. Il promet de partager le fruit de 15 années de travaux scientifiques. Si son retour en Floride se fait dans le plus grand secret, BRODENBERGEN s'arrangera pour faire connaître au grand public son statut d' « invité chercheur ».

En réalité, ce sera BRODENBERGEN qui mènera le jeu. Il a fait une découverte inouïe, mais il a besoin des ressources américaines pour réaliser son projet : Créer une césure dans le système multidimensionnel, c'est à dire réaliser ce prodige issu des plus improbables épisodes de *Twilight Zone*, ouvrir une porte vers une autre dimension.

Trois ans plus tard, a lieu le premier essai, dans un climat quasi mystique car, malgré les tentatives du Projet Echo pour garder le secret, les rumeurs les plus folles courent. Au cœur du désert de Mojave, sous le regard médusé d'un millier de militaires, Doc Atomic propulse le monde dans une ère nouvelle. Un trou noir flotte pendant cinq secondes à deux mètres du sol. Aucun son n'est audible, même les hurlements de certains individus paniqués se perdent dans un silence absolu. La lumière baisse rapidement en intensité. Un vent de près de 100 km/h se précipite vers la brèche. Pendant quelques secondes, les images du robot-sonde montrent un autre désert de Mojave, sans jeep, ni soldat, ni installation scientifique. Cinq secondes plus tard, le trou implose silencieusement, la lumière revient, éblouissante, et quelques militaires réalisent qu'ils sont en train de hurler à tue-tête.

*« Penser contre son temps, c'est de l'héroïsme. Mais le dire, c'est de la folie ! »*  
Eugène IONESCO.

Le Projet Echo et ses résultats seront bientôt exposés au grand public. D'ennemi public n°1, BRODENBERGEN deviendra un héros de la science. Cette invention et son impact vont avoir des répercussions phénoménales sur le plan international, et cela sur tous les niveaux : économiques, politiques, sociaux, religieux, etc.

Les USA sont gênés de leur nouveau bébé, comme si c'était trop gros pour eux. Déjà les relations se crispent autour de cette technologie si révolutionnaire qu'elle en devient embarrassante. Au terme de plusieurs mois mouvementés, une agence internationale, initiée par les Etats-Unis mais dirigée par l'ONU, est fondée. Son rôle est de contrôler l'utilisation et l'accès de la communauté

internationale à cette nouvelle technologie. L'**Agence Mondiale d'Exploration des Plans** (AMEP) se voit investie de moyens considérables, notamment en terme de sécurité et de contrôle, le tout financé par une fraction des droits et brevets américains. Rapidement une demi-douzaine de pays lance des programmes de recherche inter-dimensionnelle, sous la supervision de l'AMEP.

*« Le plus noble bonheur de l'homme qui pense, c'est d'avoir exploré le concevable et de révéler en paix l'inconnaissable. »*

J.W. von GOETHE

Les trois années qui suivront laisseront perplexes les plus philosophes. On dira que « la science avance tellement vite que les carrières des scientifiques ressemblent de plus en plus à celles des jeunes gymnastes ». Dans un premier temps, l'essentiel des recherches sera consacré à la stabilisation des « failles ». Rapidement, on pourra produire des « portails » stables de 30 secondes et les effets périphériques seront mieux contenus. Va alors commencer une phase d'exploration, à l'aide de robots de plus en plus perfectionnés. La diversité des réalités accessibles va ébranler les théories les plus solides et obliger à reconsidérer ou à relativiser les modèles théoriques établis. Il s'avère que des lois physiques ou même mathématiques validées dans un univers peuvent être « chahutées » (c'est le terme qu'emploiera S. HAWKINS) dans une autre dimension !

Les différents programmes d'exploration vont emmagasiner les expériences et les observations. Les perspectives en terme de ressources vont enflammer les investissements publics mais aussi privés. On va découvrir des matériaux, des formes de vie inconnues sur terre. Les enjeux commerciaux de l'exploitation des denrées extra-dimensionnelles vont devenir très sensibles.

Les répercussions sur le développement technologique des découvertes E-D (pour extra-dimensionnel) vont être rapides et importantes, notamment parce que ce nouvel horizon va mettre la plupart des conflits internationaux entre parenthèses.

*« L'Américain qui, le premier, a découvert Colomb a fait une fâcheuse découverte. »*

G.C. LICHTENBERG

Mais cette euphorie va aussi éveiller des problèmes moraux. Des mouvements divers, d'inspiration écologiste, vont interroger le droit que s'arroge les nations de piller les ressources d'autres dimensions. Ces questions d'ordre éthique vont s'accroître au tournant des années 80, quand la maîtrise de la technologie des

failles va permettre des observations de civilisations E-D. On va commencer à parler d'ingérence. A l'époque, les programmes de recherche E-D, ne parvenaient pas encore à reproduire les failles à l'identique. Cela empêchait d'envisager que des explorateurs humains franchissent les brèches, simplement parce que une fois le passage refermé, ils ne pourraient revenir en arrière.

*« Nous n'arrêtons jamais d'explorer, et le terme de toute exploration sera le retour au point de départ. »*

Thomas Stearns ELIOT

Dans ce contexte, où chaque jour entraîne un peu plus l'humanité dans un univers nouveau et surprenant, les Super-Héros d'autrefois font pales figures. Peu ont survécu aux années 70. Trentain (Michigan) a raccroché pour se lancer dans la politique, Rocks (The Righteous) a quitté sa cape en même temps qu'il perdait son titre de champion du monde poids lourd et se convertissait à l'Islam, Mundaë (Sphinge) s'est faite plus discrète, elle a continué à œuvrer mais sans costume mystérieux, Licklider (Chiffre) a repris ses recherches scientifiques et a rejoint le Programme « Echos ». Aaron Bridge (King of Sky) absorbé par ses affaires et gêné par son embonpoint, a disparu de la scène publique. Seul Billy To (Dragon) a continué à apparaître sous son loup vert, mais essentiellement sur grand écran.

Dans le même temps, les avancées scientifiques induites par l'exploration E-D, vont engendrer une nouvelle génération de héros de la science. Et tous ne seront pas le fruit du progrès, mais aussi les conséquences indirectes du contact avec les réalités E-D. On peut ainsi citer, parmi les « Héros de la science » ayant œuvré entre 78 et 84 :

- Hugh HERR - **Walker**- (le marcheur)
- Zoran MIKHAÏL -**Grey**-

Ce qui distinguera ces Super-Héros de leurs prédécesseurs des années 60, ce sont des prouesses réellement exceptionnelles. Là où leurs aînés avaient défié l'adversité, armé de leur courage et de leur ingéniosité, Walker soulève des voitures et Grey se relève après avoir essuyé une rafale d'arme automatique... Cependant, ces nouveaux champions ne déclencheront pas le même enthousiasme que les légendes du CoJ. Peut-être parce qu'ils apparaissent dans un contexte où l'incroyable commence à faire parti de l'ordinaire. Peut être en raison d'une histoire qui va se précipiter au milieu des années 80.

### III. Tout n'est pas rose, au-delà des portails.

*« Un des défis des mathématiques au XX<sup>ème</sup> siècle fut de générer de l'aléatoire. L'enjeu pour la recherche scientifique était de produire des séries d'occurrences réparties aléatoirement pour confronter des hypothèses statistiques. On inventa des Générateurs de Nombres Aléatoires et cela permit des découvertes inattendues :*

*Dans les années 60, plusieurs expériences en parapsychologie mirent en évidence, l'impact de la volonté sur les distributions en grandes séries des GNA. Ce qui n'avait jamais pu être validé scientifiquement en plusieurs décennies de recherche en psychokinèse, était révélé par une variation infinitésimale sur un modèle gaussien !*

*A la fin des années 70, l'exploration dimensionnelle nous dévoile qu'un modèle mathématique probant dans un univers n'est plus valable dans un autre. Ainsi, une distribution statistique Normale cohérente chez nous, ne se vérifie plus forcément de manière empirique dans un plan parallèle. La courbe de Gauss n'a pas la même forme partout ! Dés lors, ne grattez pas votre ticket de loterie ici, peut être a t'il plus de chance d'être gagnant dans un des univers accessible depuis Centerra ».*

Joseph C.R. LICKDLIDER -Chiffre-

En 1983, les travaux du Programme « Parallèle » à Genève propulsent l'exploration dimensionnelle dans une nouvelle ère. Distant le programme américain « Echos », les Européens arrivent à isoler une constante énergétique propre à une dimension, modélisable mathématiquement. Rapidement, on parvient à reproduire cette constante lors de l'ouverture d'un portail. Est alors percé le secret des signatures dimensionnelles. On parlera désormais de « serrure » (lock) pour désigner ces équations ultra-complexes propres à chaque dimension. Dés lors, l'AMEP va prendre encore plus d'importance, car bientôt les premières explorations de plus de trente secondes vont être envisageables. Hélas, il va s'avérer que les responsables du programme « Parallèle » ont commis une légère entorse aux conventions de l'AMEP. Grisés par leur avance, ils ont retardé l'annonce de leur découverte, espérant conserver la primeur de leurs travaux encore un moment. Ce faisant, ils ont pris des risques, que le monde entier allait devoir assumer.

**Le 17 septembre 1983, Genève, Site « Parallèle ».**

Lors de la troisième tentative d'ouverture d'un portail à partir d'une même signature, les chercheurs du programme Parallèle, qui s'attendent à nouveau à observer



une sorte de terrain vague désert mais porteur de signes de présence intelligente, aperçoivent distinctement des silhouettes humaines au-delà de la faille. Le robot-sonde transmet les images de trois humains, portant des vêtements pouvant être apparentés à des uniformes ou des blouses. Ils semblent être de type méditerranéen et échangent quelques mots en espagnol. Ces mots signifiaient « il n'y avait pas d'activité prévue aujourd'hui ? ».

**Le 19 septembre 1983, Genève, Site « Parallèle ».**

Une quatrième ouverture de la "serrure H-3" est programmée. Pour l'occasion, la sécurité est renforcée mais discrète. A l'apparition de la faille, un comité d'accueil attend aussi de l'autre côté. Une vingtaine d'individus occupe le terrain vague. Parmi eux, des militaires et des scientifiques qui semblent sur un plan technologique et culturel, peu différent de nos modèles occidentaux. Un robot-sonde est envoyé porteur d'un message de paix en espagnol. A la surprise de tout le monde, un robot originaire de H-3 traverse, lui aussi, la faille. Ce robot semble technologiquement plus avancé, il se stoppe pendant une vingtaine de seconde et balaie les installations du site avec des rayons lumineux. Puis il repart. Le robot-sonde de Parallèle lui ne revient pas et la faille se referme.

**Le 21 septembre 1983.**

Le Programme Parallèle annonce au monde l'avancé de ses travaux et la découverte des "serrures". Le contact avec l'humanité H-3 est révélé aussi mais reste caché au grand public.

**Le 29 septembre 1983, Genève, Site « Parallèle »**

Une commission d'enquête révèle quelques irrégularités dans les fonctionnement du Programme "Parallèle". Les travaux du centre de Genève sont momentanément stoppés.

**Décembre 1983, Pérou, Cordillère des Andes.**

Des observateurs étrangers annoncent qu'un programme de recherche E-D secret existerait au Pérou. Le gouvernement péruvien nie en bloc. La commission d'enquête de l'AMEP ne trouve rien.

**Février 1984, Pérou, Machu Picchu.**

Un groupe de touristes américains disparaît pendant un raid sur le Machu Picchu. Le gouvernement américain accuse les services secrets péruviens et brésiliens, d'être mêlé à cette bavure.

Dans le même temps, l'AMEP accuse différents gouvernements sud-américains, dont le Brésil, le Pérou et la Bolivie, d'avoir recruté différents scientifiques spécialistes en physique E-D et de financer un programme de recherche illégal.

**Périmètre de similarité :**

On peut évaluer une distance de similarité entre deux dimensions, relative au degré de différence/similitude entre ces deux plans. Ainsi la distance entre deux dimensions peu dissemblables sera jugée faible. Cette distance est en grande partie subjective car les critères permettant de différencier deux dimensions sont innombrables et les modèles mathématiques proposés se contredisent parfois.

Les expériences d'ouverture de portail et les explorations E-D ont permis de faire le constat qu'il était beaucoup plus ardu de modéliser et reproduire un « serrure » correspondant à un univers trop similaire ou trop dissemblable. On parle de *périmètre de similarité* ; les plans trop proches (semblables) au notre, nous sont moins aisément accessibles, de même que les plans trop éloignés. Ainsi, un plan « a-synchrone -1 heure »\* sera très difficile, voir impossible à cibler, le portail sera instable et n'offrira pas toutes les garanties de fiabilité, il en sera de même pour un plan dont les lois physiques sont radicalement différentes... Bien souvent, dans les plans issus d'un périmètre de similarité trop étroit, la rencontre de deux objets identiques mais provenant d'autres dimensions provoquera un phénomène de « rejet »...

\* A-synchrone : dimension strictement identique, mais décalée sur un plan chronologique. Cela revient un peu à voyager dans le temps. A noter que l'on n'a jamais découvert de dimension a-synchrone positive, et que les objets ou êtres issus de ces plans ne peuvent franchir les portails sans subir une désintégration instantanée.

#### **21 mai 1984, Madrid.**

Le Roi Juan Carlos annonce la dissolution du gouvernement. Des forces armées s'emparent des institutions politiques. Les observateurs décrivent une opération minutieuse. Les troupes engagées ne sont pas officielles et disposent d'équipement non réglementaire. La résistance et le tentative de soulèvement populaire est rapidement maîtrisé par le nouveau pouvoir en place.

#### **23 mai 1984, Madrid.**

Le Général OSTRES, opposé au Roi, fait une annonce sur une radio libre. Il déclare que le Roi est mort et que celui qui a pris sa place, est issu d'une réalité alternative.

L'ONU demande qu'une enquête internationale soit diligentée, avec l'aide de l'AMEP. L'Espagne refuse et se ferme. La communauté internationale est divisée. La France renforce la sécurité à ses frontières.

#### **Juin 1984, Espagne.**

Des rapports alarmants font état d'une importante insurrection en Espagne. Des mouvements populaires se sont rebellés et sont impitoyablement réprimés par le pouvoir.

L'ONU vote une résolution pour protéger les opposants au régime.

#### **17 juin 1984, aéroport de Barajas, Espagne.**

La force de l'ONU, envoyée pour créer un couloir humanitaire en Espagne, est attaquée par l'armée espagnole et se retire. De l'armement non conventionnel est employé par les troupes du Roi, on parle d'armes à énergie.

**19 juin 1984, Siège de l'ONU, New York.**

Les différents porte-parole du Brésil, du Pérou et de la Colombie signifient leur soutien au Roi Juan Carlos et annoncent leur opposition catégorique à une ingérence multinationale en Espagne.

**24 juin 1984, Mexico.**

Un putsch militaire avorte au Mexique. Trois généraux sont abattus par les services de sécurité du Président Miguel de la MADRID HURTADO. La crise dure près de cinq heures, on dénombre 24 victimes, dont deux ministres. Le président HURTADO dénonce une manœuvre de la CIA et ferme le pays.

**Juin 1984, Amérique du Sud.**

On rapporte que de nombreux mexicains fuient leur pays et cherchent à rejoindre le Belize, le Guatemala et les USA.

Le Président américain Ronald REAGAN annonce que la République Mexicaine a été renversée par un pouvoir étranger, probablement issu d'une autre dimension et que les USA entendent bien aider le peuple mexicain à restaurer sa souveraineté.

**2 Juillet 1984, Madrid, Palais Royal.**

Le Roi Juan Carlos annonce la ratification par l'Espagne, le Brésil, le Pérou, la Colombie et le Mexique, d'un traité d'alliance entre les pays latins. Ce traité, ouvertement militaire, fonde l'union de la "**Reconquista**".

**Juillet 1984.**

Alors que les états membres de la "Reconquista" se ferment, les réfugiés politiques affluent vers les nations voisines.

**17 Juillet 1984, Lisbonne, Portugal.**

Un violent attentat secoue le palais présidentiel portugais. Le Président annonce accuse l'Espagne d'intrusion et de tentative de coup d'état.

**18 Juillet 1984, Portalegre, Portugal.**

Un conflit armé éclate à la frontière entre le Portugal et l'Espagne. L'OTAN et les Nations Européennes signifient leur soutien au gouvernement portugais.

**21 Juillet 1984, frontière espagnole.**

Le conflit se généralise autours de l'Espagne, avec l'intervention d'une force multinationale.

Il s'avère que la défense espagnole, notamment aérienne, surprend par son efficacité et son avance technologique.

**3 Août 1984, USA.**

Submergé par l'afflux de réfugiés sud-américains, les Etats Unis proposent une résolution aux Nations Unies pour une intervention militaire au Mexique. Le Conseil de Sécurité vote la résolution.

**5 Août 1984, frontière mexicaine.**

Début de la guerre USA-Mexique. Le soutien militaire des Nations de la "Reconquista" au Mexique, ne tarde pas.

**12 Août 1984, Washington, USA.**

Le Président des USA révèle que la CIA détient des preuves qu'une menace extra-dimensionnelle a pénétré notre réalité et qu'elle manipule les différents gouvernements de la "Reconquista".



#### **Septembre et Octobre 1984.**

Le Belize et Cuba sont envahies par leurs voisins et intègrent la "Reconquista". L'Equateur et le Guatemala ratifient le traité de leur plein grés.

#### **26 Octobre 1984, Miami, USA.**

Une insurrection paralyse la ville. Des émeutes menées par des américains d'origine sud-américaine déstabilisent les forces de l'ordre. Ces émeutes très violentes sont probablement pilotées par les Nations de la "Reconquista". Le mouvement s'étend en Californie, au Nouveau Mexique et à New York.

#### **1984.**

Les guerres qui opposent les Nations de la "Reconquista" aux autres Nations s'enlisent. La technologie E-D donne un grand avantage à ces guerriers latins. La propagande des "soldats du soleil" grossit les rangs de la "Reconquista".

En Europe, comme en Amérique, les pays "libres" doivent céder du terrain.

#### **Début 1985.**

Les USA ont dû céder les états du sud aux insurgés sud-américains pro-Reconquista. Tout le sud de l'Amérique se ferme. Les pertes américaines ont été lourdes et la présence E-D sur terre n'est plus une hypothèse.

Les rixes sont également fréquentes en Europe où l'Espagne est positionnée dans le sud-ouest de la France et au Portugal.

#### **8 Avril 1985, Cuzco, Pérou.**

Les médias se font l'échos d'une énorme fête religieuse qui s'est tenue au Pérou, sur les ruines de l'antique cité de Cuzco. Cette fête de Pâque a réuni l'ensemble des Nations et des Chefs d'Etats de la Reconquista. Elle aura célébré le culte du "Christo Solar". Le Roi d'Espagne Juan Carlos, également Président de la Reconquista, a déclaré

que son pays soutiendrait le Pérou dans la reconstruction de la cité sainte de Cuzco. Le Vatican a signifié son étonnement.

**11 Mai 1985, NewYork, USA.**

Suite à des brimades policières sur des jeunes portoricains, des émeutes éclatent. Le Brésil appelle les héritiers des Conquistadors à se rebeller contre l'impérialisme moribond des américains.

**14 mai 1985, NewYork, USA.**

Les émeutes portoricaines sont impitoyablement réprimées par l'armée.

**15 Mai 1985, Frontière USA/Mexique.**

La Reconquista lance des raids destructeurs sur des cibles militaires et civiles américaines, en représailles. Les Epurados, prodigieux guerriers génétiquement améliorés font leur apparition.

De 1985 à 1988, l'invasion de la Reconquista va s'étendre à l'ensemble de la planète. Les Nations latines fondatrices vont progressivement s'homogénéiser autour d'une culture E-D où le mythe du Conquistador et une religion mêlant catholicisme et héritage Inca, fonde une identité suffisamment forte pour que les peuples latins conquis (ou envahis) puissent s'identifier et s'intégrer. Il ne fait aucun doute, même pour les Espagnols ou les Brésiliens non E-D, que leurs leaders sont probablement issus d'un autre plan. Pourtant, la Reconquista s'installe durablement grâce à une propagande puissante et une répression implacable.

Les anciennes superpuissances déclineront progressivement. La technique des envahisseurs est redoutable et noyauté les défenses de l'intérieur. Généralement la Reconquista remplace discrètement les officiers, politiques ou scientifiques ennemis par leurs doubles, venu de leur propre dimension et soumis à l'envahisseur.

L'Empire de la Reconquista, gouverné depuis la Cité Sainte de Cuzco, par le roi d'Espagne, s'étend sur toute l'Amérique du sud, sur les états du sud des USA, sur la péninsule ibérique et une partie de la France et de l'Italie, sur l'essentiel des provinces méditerranéennes du Maghreb, et ils sont implantés en Asie, notamment en Chine. Partout dans l'Empire, des Hidalgos, nobles issus du "sang pur" des Conquistadors, gouvernent des Fiefs très structurés et très avancés militairement.



Frontierman en 89, derrière on devine le Chiffre.

A partir de 1988, l'expansion de la Reconquista marque un coup d'arrêt. L'envahisseur semble se concentrer sur l'exploitation de ressources minières et énergétiques, qui sont probablement exportées vers leur plan d'origine. L'Empire est très divisé et les multiples Fiefs alourdissent un état hypertrophié.

La défense et la résistance vont s'organiser dans de nombreux pays conquis. Aux USA, une nouvelle génération de héros apparaît dans l'esprit de l'ancien Club Of Justice. Mais ces nouveaux héros costumés portent avant tout un masque par soucis de ne pas être identifié dans leur combat souterrain contre l'envahisseur extra-dimensionnel. Cette seconde génération de super-héros naît dans un contexte plus violent, où la menace est omniprésente et où la question de la médiatisation est très secondaire.

Pourtant, les exploits du Front seront tout aussi légendaires dans un monde en guerre. Et ces membres gagneront une nouvelle légitimité. Mené par le Chiffre, vieillissant mais fin stratège, le Front comptera parmi ses membres : l'ingénieur et tenace Walker, son acolyte l'indestructible Grey, Princess, l'héritière du King of Sky et le radical Frontierman qui s'opposera souvent à l'autorité du Chiffre.

*« L'enfant humain, comme le petit du règne animal, n'accède à l'autonomie qui lui permettra d'explorer le monde qu'à la condition qu'il dépasse sa peur. En effet la locomotion des bipèdes est un curieux phénomène de mise en déséquilibre et de stabilisation. De la même manière, à l'échelle de l'humanité, il n'y a d'avancé que si l'on accepte une période d'instabilité. »*

Hugh HERR -Walker-

#### IV. Il y a une autorité dans le Multivers : Centerra.

Bientôt les actions du Front vont se structurer, les attaques se faire plus précises. En 91, Chiffre lance une attaque décisive sur le Portail de Santa-Fe. Les rebelles vont occuper la base ennemie pendant un long siège. Au terme de ces deux jours de résistance, alors que les Conquérants attendent la réédition du Front d'un instant à l'autre, ce sont d'autres Super Héros qui sortent des murs. Le Chiffre et ses alliés ont réussi à franchir le portail des Conquérants, et ils ont réussi à trouver une aide salutaire...

Il s'ensuivra une année de fureur et de prodige qui changera la face du monde. Même si la résistance des Conquérants sera opiniâtre et terrible, la puissance à la disposition des nouveaux alliés extra-dimensionnels est inimaginable. La définition de ce qui est impossible devra à nouveau être réaménagée pour pouvoir accepter les capacités des gens de Centerra.

*« Ni dimension, ni lieu, ni qualité, ni figure, ni temps ne peuvent être attribués à Dieu, car il est tout. Le Tout traverse toutes choses et entoure toutes choses. »*

Hermes Trimégiste

Quelques mois plus tard, les Conquérants ne seront plus qu'un mauvais souvenir. Dans le monde entier, on ne parle plus que des héros E-D ramenés par le Front. Les nations sont en train de se relever de plusieurs années de guerre et d'occupation. C'est dans cette fébrilité et cette exaltation que l'on va découvrir les membres de la **Chancellerie de Centerra** :

- **Aplaxleps**, à la fois homme, oiseau et reptile.
- Les sœurs siamoises, **Thénaata** confidente des morts et **Madôrha**, la pure.
- **Mythrion**, le guerrier solaire.

Ces êtres viennent de ces dimensions primordiales que l'on appelle « **la Centaine** », les plans fondateurs de Centerra, dont nos mythes semblent être l'échos lointain. Ils ont le charisme et la puissance des Dieux, par certains aspects ils sont des Dieux, car le temps ne paraît pas avoir prise sur eux. En fait, ils formaient l'avant garde de Centerra, ils en furent les ambassadeurs.

En 1992, les tractations qui se joueront entre les gouvernements et Centerra seront pratiquement secrètes. Le monde sort à peine du chaos causé par les Conquérants, les informations circulent mal. Conscient des menaces inter dimensionnelles qui pèsent sur le monde, l'ONU va accepter d'entrer dans la Fédération Multiverselle dont Centerra est le siège. Au terme d'une semaine de tractation, le président des Nations Unies annonce que notre plan est devenu la 2811<sup>ème</sup> dimension, au sein de la 26<sup>ème</sup> Chambre de la Fédération multiverselle.

*«La vérité, la justice et la compassion sont souvent les seules défenses contre le pouvoir impitoyable»*

Aung San Suu Kyi

2810 dimensions ayant eu accès au voyage entre les dimensions, nous ont précédé au sein de la Fédération Multiverselle. Elles se lièrent par des accords et des pactes aujourd'hui centenaires. La Fédération a pour objet de protéger l'intégrité des plans et de réglementer les voyages entre les dimensions. Elle garantit la sécurité à ses membres et le respect de conventions de non-ingérence. Chacune des 26 chambres est composée de 100 à 200 gardiens venus de multiples dimensions. Les chambres sont autonomes et recouvrent des plans parfois fort différents, mais compatibles (pas de plans a-synchrones, par exemple).

Il est assez étrange de constater qu'au sein d'une même chambre, tous les gardiens semblent être une même version alternative. Ce sera Aung San Suu Kyi que le Conseil de Sécurité des Nations Unies désignera comme notre première Gardienne. De par son combat pacifiste contre la junte militaire qui tyrannise la Birmanie, elle est devenue un symbole de justice, d'humanité et de courage. Sa nomination rencontrera une large unanimité, mais les hésitations pèseront lourdement sur les épaules de Suu Kyi, désignée pour une telle responsabilité.

C'est en mars 1992, que La Gardienne Suu Kyi de la 2811<sup>ème</sup> dimension signera la Charte des Plans de la Fédération. Cet instant miraculeux sera télévisé et retransmis religieusement dans le monde entier depuis Santa Isabel, une petite île des Soloman Islands dans le Pacifique. Nul alors ne sait pourquoi cet endroit a été choisi entre tous, pour cet événement historique.

A l'endroit indiqué par les héros de Centerra, la délégation attendra un moment, au milieu des palmiers. Puis apparaîtra Mythrion, auréolé de lumière, il apporte une longue toge dorée et un parchemin. Après que Aung San Suu Kyi se fut revêtu de la robe et qu'elle eut signé le traité, une lumière jaillit et les communications ont été interrompues pendant près de 15 minutes...

Le Secrétaire Général des Nations Unies, Javier Pérez de Cuéllar, qui était présent, dira de cet instant qu'il a été probablement beaucoup plus intense, pour lui, que sa propre naissance.

*« L'univers est rempli de magie et il attend patiemment que notre intelligence s'affine. »*

Eden Phillpotts





Si ces sont les îles Salomon, et plus précisément Isabel qui a été choisie, ce n'est ni un hasard, ni une faveur au gouvernement des îles. En fait, Centerra est toujours à cet endroit, dans toutes les dimensions où elle apparaît. Car cette « cité » a la particularité d'exister sur plusieurs dimensions en même temps. En fait, elle est « hors-dimension » et se matérialise dans tous les plans de la Fédération Multiverselle, sur terre, aux même coordonnées. Il est probable que dans certains mondes, il n'y a qu'un océan là où, chez nous, il y a cette petite île mélanésienne.

Quelques heures après la signature de la Charte, nous appartenions à la Fédération. La preuve en était qu'un « dôme » presque invisible, comme un miroitement de l'air, et mesurant près de 1,5 km de rayon était apparu au milieu de la jungle d'Isabel. Au-delà de ce bouclier infranchissable et impénétrable pour nos sens, existait la Cité de Centerra, comme un axe transperçant près de 3000 plans. Le centre du monde avait changé !

## V. CENTERRA.

- Le Portail
- Centerra
- Le Transit
- Le ParaPort
- Les zones « non-humaines »
- La carte
- Ring City
- La mode à Ring City
- Personnages clefs

Dés lors qu'elle a abrité Centerra, l'île de Santa Isabel a finit d'être une province des îles Salomon. En fait, l'ONU et Centerra paient chaque année une petite fortune au gouvernement d'Honiara (sur l'île de Guadalcanal) pour que l'autonomie de l'île soit respectée. Depuis, de nation pauvre, issue du Commonwealth, les îles Salomon sont devenues un état prospère.

Centerra n'est pas à proprement parlé sur l'île d'Isabel. Le gigantesque dôme qui masque plus de 7 km<sup>2</sup> de l'île est en fait un accès vers une micro-dimension. Quiconque passe ce « mur floue » (on l'appelle aussi « mur miroir ») est en fait transporté dans un autre plan. Seul quelques individus peuvent franchir le mur à volonté, comme les membres de la Chancellerie, les autres doivent se rendre au portail (the Gate).

**Le Portail** est un bâtiment architecturalement incongru, un peu comme une « gare gallo-romaine ». Il est adossé à la paroi du Dôme et les gens y pénètrent pour entrer en Centerra. Il abrite une curieuse administration, d'une cinquantaine d'individus, tous issus de notre dimension, mais employés de Centerra. Des fonctionnaires privilégiés, supervisés par une autorité issue de Centerra, chargés de réguler l'accès au siège de la Fédération Multiverselle et son ParaPort. Cette administration est un organe où collaborent la Fédération et l'AMEP qui existe toujours.

La Fédération Multiverselle a pour objectif de permettre à tous les plans adhérents de se garantir contre les dangers et les risques liés au voyage E-D. Son rôle est avant tout un rôle de sécurité. Mais elle doit aussi permettre aux mondes membres de profiter des avantages des échanges E-D, sans quoi la tentation serait trop grande, ici ou là, de s'affranchir de son autorité pour mener ses propres explorations, sans contraintes. Ainsi, doit-elle permettre les déplacements entre les plans, et donc autoriser et réguler les échanges de technologies, de ressources et les flux migratoires... Les fonctionnaires du portail sont en quelque sorte des douaniers.

**Centerra** en elle-même, est beaucoup plus grande que ne le laisse penser la dimension du Dôme sur Isabel. En fait il s'agit d'une gigantesque cité, s'étendant sur près de 80 km<sup>2</sup>. On dit que cette dimension n'existait pas, mais qu'elle a été créée par un être tout puissant nommé ETU. ETU résiderait au centre de Centerra, dans un palais que l'on appelle l'Axe des Mondes. Il fait l'objet d'un culte sur Centerra, et dans de nombreuses dimensions (dont la notre d'ailleurs). On lui attribue de nombreuses formes et des pouvoirs illimités. En réalité, personne dans cette dimension ne l'a jamais vu. En tout cas, il est vrai qu'à la périphérie de la Cité, on arrive face à un Mur-Floue infranchissable qui marque les limites de Centerra et au-delà...l'inconnaissable.

Cette cité, carrefour des dimensions, accueille près de vingt millions d'individus, la plupart en transit entre les mondes. En dehors des vingt-six gigantesques palais accueillant chacune des Chambres de la Fédération, la Cité propose des vastes immeubles et résidences pour abriter les gardiens et leurs administrations. L'influence de milliers de cultures enrichit un foisonnement architectural urbain, baroque et pour le moins dépaysant. Les avenues sont larges et souvent aériennes comme ces routes suspendues et ces voies pour véhicules volants.

Le transit en Centerra représente près de 75% de la population. Une population de passage, en attente d'une autorisation pour le ParaPort. Comme sur notre plan, une administration semblable au « Portail », gère les flux entre les mondes. Cette administration, le **Transit**, est beaucoup plus massive que celle du Portail. Ici, près de 10000 agents examinent les requêtes et les aller et venus des voyageurs dimensionnels. Les individus en transit doivent disposer d'un visa en règle et sont fichés génétiquement. Les Agents du Transit n'hésitent pas à recourir à des actions musclées quand le besoin s'en fait sentir et le cas échéant, la Chancellerie peut venir en renfort.

Le **ParaPort** est le colossal complexe qui abrite les générateurs de portails E-D. Il ressemble à une gigantesque coquille en spires de béton blanc et accueille ce qui pourrait ressembler, à première vue, à un aéroport très moderne. En réalité, ici point de piste pour avion mais douze sas trans-dimensionnels pouvant vous transporter instantanément dans plusieurs milliers de plans. Généralement, seuls les dimensions appartenant à la Fédération Multiverselle sont accessibles et le voyageur arrive alors dans une administration semblable au Portail de notre Isabel. Le Paraport est proche du Transit et est évidemment très surveillé. Il est à noter que les douze sas sont presque indépendants et que chacun repose sur une technologie différente. Ils sont tous plus ou moins spécialisés pour certaines « serrures ». Par commodités, on les a associés aux signes du zodiac.

Certains quartiers de Centerra sont inaccessibles. Ce sont les **zones « non-humaines »**. Ce terme est en fait inadapté, il recouvre des quartiers isolés, comme sous quarantaine, où l'on regroupe les populations trop incompatibles. Au départ, cela concernait les peuples de dimensions où l'évolution avait choisis de privilégier d'autres espèces plutôt que les primates. A l'aube de la création de la Fédération Multiverselle, on avait préféré tenir ses non-humains à part. Aujourd'hui, cela n'est plus le cas, des êtres amphibiens ou insectoïdes ne sont plus cantonnés dans ses zones, pas plus que les androïdes. Si ces zones emmurées existent toujours, c'est pour éviter les effets indésirables et dangereux pouvant être causés par les ressortissants de dimensions très différentes, comme les hommes négatifs du monde #1624 ou la micro-humanité du plan #2146 par exemple. Certaines de ces zones sont absolument hermétiques, d'autres se contentent de hauts murs.



## RING CITY.

Centerra n'est pas un endroit dans lequel on se rend tous les jours. Nos compatriotes pouvant se vanter d'avoir vu la Cité de la Fédération sont peu nombreux. En revanche, l'île d'Isabel est rapidement devenue une attraction touristique, chacun venant voir l'incroyable dôme de Centerra et le Gate. De

même, au fur et à mesure que les accords politiques et commerciaux étaient conclus entre la Fédération Multiverselle, l'AMEP et les entrepreneurs du monde entier, une activité fébrile envahit la petite île.

En 1997, la population d'Isabel avait été multipliée par 40. Avec plus d'un million d'habitants, Ring City (l'anneau de Centerra) était née. En 2007, près de 95% de l'île sont urbanisés et Isabel accueille environ 6 millions de résidents, plus 2 millions de visiteurs. Toute l'activité de Ring City est tournée vers Centerra, avec une florissante industrie d'échange E-D, un aéroport flambant neuf, une université à la pointe et le pôle de recherche et de développement le plus important au monde. En parallèle des populations venues de Centerra et donc d'autres plans de la Fédération sont également venus peupler Ring City, en en faisant l'endroit le plus étrange du monde.

« Toutes les bonnes choses de ce monde affluent dans la cité en raison de la grandeur de la cité. »

Péricles

Ring City ne ressemble en rien aux autres villes. Il y a ici une concentration d'individu E-D et un niveau technologique inégalé. Il y a encore quelques années, on pouvait penser que les Californiens étaient des extraterrestres, mais ce n'est rien comparé aux « Centerrans » comme on les appellent. On considère aujourd'hui que près d'un habitant de Ring City sur deux, a une origine E-D ou a été affecté de quelques façons par un autre plan. La mode des Super-Héros jadis désuète, a été relancée à la fin des années 80 par le combat du Front contre les Conquérants. L'apparition des êtres prodigieux issus de Centerra, a encore plus marqué les esprits, sans compter les incroyables possibilités offertes par le Multivers. On considère qu'à Ring City, plus d'un million d'individus disposeraient de caractéristiques extra-ordinaires (d'après les critères de terre #2811), sans compter ceux qui estiment en disposer, sans que cela ne soit prouvé !

Ainsi, le port de la cape, d'un masque argenté, le fait d'avoir une identité secrète ou un chien qui parle, ne sont plus des choses si improbables en 2007, du moins à Ring-City. Cela implique des aménagements sidérant, comme le Giant Building (qui abrite des gens de Très grande taille), les V.A.U. (Voies Aériennes Urbaines) ou encore le A.S.D.C. (Adapted Safety Detention Center, ou centre de détention à sécurité adaptée).

Au fur et à mesure des années, malgré les craintes que cela suscite dans le monde et les résistances des nations étrangères, Ring City ressemble de plus en plus à Centerra. Le monde est transformé à jamais. On ne parle plus du monde, mais des mondes...



Quelques extraits du Lonely Planet « Ring City » de 2006.



Page 27 « *Golden Crown*: Si vous aimez le luxe le plus affiché, flânez sur la Golden Crown. A moins que la présence des patrouilles régulières des vigiles suréquipés ne vous stresse un peu. Ce quartier est historiquement le plus ancien, la couronne dorée entoure le dôme de Centerra. Initialement, seuls de très riches investisseurs ont obtenu l'autorisation de s'installer ici. On y trouve logiquement une succession de villas surréalistes, aux styles variés, parfois même franchement E-D. Ainsi palaces, villas, châteaux, hôtels 5 étoiles et magasins de luxe sont le commun de la Golden Crown. C'est également dans ce quartier qu'on trouve le Gate, ainsi que les sièges des richissimes entreprises d'exploitation E-D, comme la PanRéalitas (...) »

Page 29 « *Miracles Plaza* : Peut-être la plus célèbre place de Ring City, une foule dense y déambule à toutes heures. Le monument dédié au Club de Justice a été racheté par la ville aux USA, après qu'il a été démonté à Washington. Depuis, les statues des héros américains des années 60 font partie du paysage de la ville. On s'y fait photographier, on s'y donne rendez-vous et on y voit toujours quantité de centerrans en costumes clinquants, voir même de véritables surhumains ! (...) Pour boire un verre sur Miracles Plaza, les bars et les terrasses ne manquent pas, dont la fameuse *Taverne 2811* sensée exister dans tous les plans ! (...) »

Page 35 « *Avalon High*: Certainement un des endroits les plus romantiques de Ring City. Dès que l'on aborde les pentes du Mont Noble, on n'a plus l'impression d'être sur une île du Pacifique mais dans la vieille Europe. On raconte que c'est

l'endroit qu'on choisit les immigrants E-D issus de dimensions à caractère médiévale où historique pour s'installer. Tous ici a un aspect rétro et mystérieux. On dit aussi que c'est là que vivent les individus initiés aux arts occultes. Alors, si vous cherchez bien, après avoir festoyé dans une taverne branchée, vous aurez une chance de tomber sur le *Bazar ésotérique de Lucivor Trimen*, où l'on garantit l'efficacité des talismans (très onéreux) ! (...) »

Page 38 « Elf Town : Ce quartier n'est pas desservi par le MagnéTro, ni par la V.A.U., pourtant c'est un des endroits les plus pittoresques de Ring City, si on a un peu de sang froid ! (...) A un quart d'heure en bus d'Avalon High, Elf Town est connu pour abriter les principales communautés d'humanités " variantes ", comme les Elfes (historiquement les premiers), les Goules (terme argotique pour désigner les peuples E-D physiquement très différents), etc. Contrairement à l'architecture chic et stylée d'Avalon High, Elf Town est beaucoup moins " favorisée ". Les populations qui vivent par ici connaissent souvent des problèmes d'insertion. La pauvreté et l'insécurité ont gangrené le quartier. Les touristes qui visitent Elf Town sont invités à se montrer prudents et respectueux. Il est même recommandé d'utiliser les services d'un tour-opérateur.(...)»

Page 42 « City Palace: S'étalant jusqu'aux parcs et aux plages de la Baie de Korigol, face à l'île de Finuana, le quartier administratif de Ring City est aussi l'un des plus agréables. Il abrite le City Hall (la mairie), dans un style européen très classique avec colonnades et un dôme à l'américaine, clin d'œil à Centerra. Non loin, se dresse la haute tour qui accueille les administrations de l'AMEP et de l'administrateur des Nations Unies. (...) Le petit parc d'Honiara, en face du Consulat des îles Salomon, est très touristique car il accueille toujours des artistes traditionnels mélanésiens et des sculptures tribales anciennes, représentant les dieux des îles. (...) »

Page 43 « Futur Town: L'ambition des urbanistes qui se sont penchés sur l'édification du quartier que l'on nomme aujourd'hui Futur Town, a dû être de dépasser en hauteur les cimes de Mont Noble tout proche. Toutes les technologies et innovations architecturales issues de Centerra ont trouvé à s'exprimer ici. C'est la démesure qui prime dans cette cité aux immeubles géants et enchevêtrés, où les routes s'entrelacent, les holo-écrans et les V.A.U. envahissent le ciel. (...) Prés de 20% de la population de Ring City est concentrée dans les méga-buidings de Futur Town, sur une superficie finalement assez réduite. C'est également d'ici que partent toutes les lignes du super métro magnétique (MagnéTro). (...) Notre conseil pour découvrir Futur Town, faites

l'expérience du puits gravitique qui vous hisse jusqu'au sommet de l'Axis Building ! (...) »

Page 51 « Techno-Grove: Autre curiosité de Ring City, ce quartier qui s'étend au sud de la X-D University. A l'origine, sur cette zone se sont développés les premières entreprises high-tech, les laboratoires et les centres de recherche. Avec la fondation de X-D.U. et la fusion des grands groupes d'échange et de prospection technologique (PanRéalitas, ExPro ou TransTech), ce bouillonnement scientifique s'est déplacé et l'activité de Techno-Grove est retombée. Mais on trouve toujours ici toutes les cliniques-cybernétiques, ces garages de customisation improbable ou les ateliers hyper sophistiqués de robotique pirate. Comme si tous les savants fous de la terre se retrouvait à Techno-Grove. C'est aussi dans ce quartier " qui sent l'huile de moteur " qu'on rencontrera le plus grand nombre de " Techno-Freaks " (terme argotique qui désigne les individus plus ou moins cybernétisés, voir même les cyborgs E-D).(…) Les visiteurs doivent toutefois se montrer prudent, certaines zones de Techno-Grove accueillent des communautés intégralement Techno-Freak (par exemple Asimov Bvd). Dans ces endroits souvent défavorisés, une culture parallèle s'est développée, parfois d'origine extra dimensionnelle, et les étrangers (les " fleshs ") ne sont pas les bienvenus. (...) »

Page 54 « Factory Fields: C'est le poumon économique et industriel de Ring City. A priori cette zone est surveillée de très près par les services de sécurité des corporations qui sont installées ici. Pourtant, les plus grands groupes disposent de services spéciaux chargés de s'occuper du tourisme industriel. (...) C'est probablement le Parc PanRéalitas qui rencontre le plus grand succès. Digne d'un grand parc d'attraction, les curieux peuvent découvrir comment la PanRéalitas, au travers d'accords très stricts avec l'AMEP et Transit échange des technologies avec des entreprises E-D et exploitent des ressources au travers de Centerra. (...) Environ 18% des Centerrans travaillent à Factory Fields, plusieurs corporations disposent de lotissements pavillonnaires réservés à leurs employés. (...) »

Page 58 « North & South Downtown: Ces deux zones, au sud et au nord de Ring City, se subdivisent en nombreux quartiers, comme Banafou ou Malaita. En général, les banlieues nord et sud n'apparaissent pas dans les catalogues des excursions proposées aux touristes, qui préfèrent souvent voir quelques héros de la science volants plutôt que les immeubles insalubres où s'entassent les classes populaires de l'île. Il n'empêche que ces quartiers sont pour le moins animés et si le taux de criminalité y est record, il y règne une ambiance et une fébrilité qui ne s'arrête jamais. Entre bars chauds, commerces illicites, marchés-fantômes et



clubs pour "Mélas" (pour Mélanésiens), c'est ici qu'on a une chance d'entendre battre le cœur de la sub-culture d'Isabel et de se souvenir qu'on est en Mélanésie ! (...) Un visiteur courageux devra trouver un guide s'il veut découvrir ces quartiers. De nombreux Mélas proposent leurs services pour environ 30 SB\$ (Solomon Island Dollars) par jour, il faut vérifier qu'ils parlent bien le Pijin (sinon ce pourrait être un escroc polynésien). (...) »

Page 59 « **La mode à Ring City**, une affaire sérieuse ? : Après la technologie futuriste et l'urbanisme dément, c'est les modes vestimentaires qui frappent l'imagination des étrangers. Il faut se dire qu'à Ring City, si proche de Centerra, tout est permis. Pourtant, il y a des styles très codifiés et des signes d'appartenance comme partout ailleurs.

Premièrement un cas à part, le "baseline" est un individu qui pourrait passer inaperçu hors de Ring City. Il s'habille normalement, ne dispose pas ou n'affirme pas disposer d'un quelconque super-pouvoir et porte un nom et un prénom conventionnel. On a souvent tendance à le confondre avec un touriste, mais c'est un Centerran. Il est souvent assez âgé et fréquemment mélanésien. Le terme "baseline" vient de la réalité 977, où les baselines ont un code génétique "basique" à la différence des "mutants". Les "baselines" représentent environ 35% de la population. Parfois, un Centerran peut se faire passer pour un "baseline" dans le cadre de son identité secrète !

Pour tous Centerran, qui n'est pas un "baseline", il y a pratiquement obligation de porter un "nom de code" distinct de son nom et prénom d'état civil. Ce nom de code est d'ailleurs porté sur les papiers d'identité et ne peut être changé sans en référer à la mairie. L'inscription de ce nom de code est une cérémonie très symbolique et ne se fait pas à la légère. Le jour de ses 10 ans, Martin Franklin, le fils des fabuleux époux "Prodigy", est officiellement devenu "Visionary-Kid" lors d'une cérémonie retransmise sur Ring-TV.

Avec le nom de code, vient généralement un costume ou uniforme qui résume l'origine, la personnalité, les pouvoirs (s'il y a) du héros. Ce costume est généralement porté en toutes occasions, excepté certaines cérémonies (enterrement par exemple) et certaines situations professionnelles (certaines entreprises exigent un uniforme spécifique). L'industrie du costume est florissante, les matériaux et textiles de synthèse ont connu des progrès fulgurants ces 10 dernières années.

Parmi l'incroyable diversité de costumes et de looks improbables qu'on peut rencontrer à Ring City, on retrouve quelques tendances fortes. Ces codes vestimentaires, au-delà de l'aspect extérieur, traduisent aussi l'appartenance à des groupes sociaux spécifiques. Voici quelques exemples :

Les "Vigilants". Ce terme désigne des individus, aux activités généralement nocturnes, aux costumes sombres, prenant plaisir à côtoyer les milieux mal-

famés et à se frotter à la pègre. L'usage d'une identité secrète est très fréquent chez les Vigilants, ainsi que le port de masques "impressionnants". Le "Crime Halley Pub", à Techno-Grove est très prisé par les Vigilants.

Les "Patriots". Ce sont généralement des gens pleins de bonnes intentions, souvent très pieux et issus des classes moyennes. Ils défendent des idéaux de justice parfois un peu rétrogrades et réactionnaires. Les valeurs patriotiques sont valorisées, souvent au travers de costumes aux couleurs des drapeaux. Les Patriots ont peu recours à l'identité secrète, au contraire ils cherchent plutôt la faveur des médias. Le port de la cape est souvent un signe distinctif du Patriot. Le Parti pour la Défense des Valeurs Républicaines (le PaDéVaR) a été fondé par des Patriots.

Les "Héros de la Science". On dit que la fraternité Primus-Oméga à X.D, est à l'origine du mouvement des Héros de la Science. Les principales caractéristiques de ce groupe sont : un QI qui plafonne, un laboratoire à disposition, un langage incompréhensible, des gadgets hallucinants et une dominante chromée dans le costume (avec des lunettes si possible).

Les "Mythics". Généralement issus de plans alternatifs de "la Centaine", mais pas toujours, les Mythics affirment disposer d'un statut particulier en raison d'une origine "supérieure" (divine, mythologique, héroïque, etc..). Arborant des symboles anciens, des costumes drapés et de lourds bijoux en or ou en pierres précieuses, ces individus ne sont pas d'un contact facile. Ils se regroupent fréquemment au sein de clubs-panthéon et se méprisent autant entre eux, qu'ils méprisent les "mortels". Le PolyThéo Palace à Avalon High est une discothèque très privée, pour les Mythics. (...) »

### Quelques personnages clefs de la ville :

Mme **ARMOND-BRIDGE Eliza**, née en 1961 est le Maire de Ring City depuis 2001. Femme de personnalité et de poigne, Eliza est la fille d'Aaron BRIDGE, le fameux King of Sky du CoJ. Elle-même a été Princess, Super-Héroïne et digne successeur de son père, qui combattra avec le Front contre la Reconquista dans les années 80. Après 90, elle épousera le magnat des finances Loyd ARMOND et prendra la nationalité "centerrane". Si son époux ne parviendra jamais à accéder à la mairie de Ring City, à sa mort Eliza se lancera à son tour en politique. Forte d'une fortune substantielle grâce à des parts importantes de l'entreprise d'exploitation E-D ExPro, et d'un projet politique sociale et populaire, elle accédera assez facilement à la mairie. Eliza ARMOND-BRIDGE est une femme jouissant d'un charisme et d'une grande popularité parmi la population, même si elle a de nombreux ennemis au sein du PaDéVaR (mouvement très à droite) et parmi les principaux investisseurs de l'île (dont la PanRéalitas).

**M. RIFALA Thomas**, né en 1954 est le Gouverneur d'Isabel, nommé par l'ONU. Son pouvoir est donc théoriquement supérieur à celui du maire, car l'ONU a un droit particulier sur cette île (du fait de la présence de Centerra) et paie un droit au gouvernement des Îles Salomon pour cette concession. Dans la réalité, le gouverneur a surtout la responsabilité de s'assurer de la régularité des activités de la mairie et des sociétés présentes par rapport au droit international et aux accords de l'AMEP. Il est également le rapporteur et l'interlocuteur de l'ONU pour toutes les questions relatives à Centerra. Il est enfin chargé d'administrer les ambassades et consulats présents, ainsi que les bureaux de l'ONU sur l'île et il est le chef de la force navale internationale qui croise régulièrement autour de St Isabel. RIFALA est originaire d'Honiara, c'est un Mélanésien qui a passé la moitié de sa vie en Grande Bretagne où il était avocat. Il n'en reste pas moins le personnage politique préféré des Mélanésiens d'Isabel.

**M. NERO Alan Féodor**, né en 1959 est originaire du plan 831. Dans cette dimension, les sociétés secrètes et les castes ont remplacé les nations. Chacun obéit à des codes de conduites très stricts, dont les origines se sont perdues dans un terrible apocalypse nucléaire. Issu d'une peuplade survivante rigoriste, Alan F. NERO appartient à l'ordre de la Lame, une caste d'assassin mystique, dont les talents guerriers sont développés au travers de drogues mortelles. NERO a fuit son monde, condamné par les siens pour trahison. Il a obtenu de Centerra le droit de vivre sur terre pour pouvoir retrouver son épouse Adelle (Adolace chez lui) qui avait disparue sur son plan d'origine. A Ring City, il a rencontré et épousé Adelle à nouveau et est devenu un excellent policier, jusqu'à ce que Mme le Maire le nomme chef de la police de Ring City. On peut dire du chef NERO qu'il est autant craint que haït !



Le chef NERO, il y a 5 ans, alors qu'il était encore commissaire (avec BanzaiBoy )

Révérénd **BUHALHU Ignace**, né en 1953 est un personnage controversé. Considéré par certains comme un saint et comme un gourou sectaire par d'autres, on peut lui accorder une influence certaine à Ring City. D'origine mélanésienne, BUHALHU était déjà révérend sur Isabel avant que Centerra n'apparaisse. A l'arrivée de la Chancellerie, il a été ébranlé jusqu'aux tréfonds de son âme (dit il). Alors que Ring City sortait de terre, il rappelait à chacun, qu'au-delà de l'impact scientifique et matériel, c'était sur le plan spirituel qu'était le vrai enjeu de Centerra. Il entreprit de réunir des fonds pour bâtir une église digne de Ring City, et lorsque celle-ci fut bâtie, il fonda un culte centerran mêlant le culte protestant et d'autres religions terrestres et E-D, dont ETU. La Sainte Eglise des Mondes (Holly Church of Worlds) accueille des milliers de fidèles. BUHALHU possède aussi une chaîne câblée religieuse et une fondation caritative. Au-delà de son image pieuse et bienveillante, il a toujours circulé des rumeurs douteuses sur de soi-disant vices. Des rumeurs qui n'ont jamais été fondées.

**CHARON Caesar**, directeur du Gate, né en 1960 ( source invérifiable) sur le plan 261. On ne sait pas grand chose de CHARON. C'est un fonctionnaire nommé par Centerra, il dépend de la Fédération et répond à la fois devant elle, le Transit et l'AMEP. Il a la responsabilité de tout ce qui passe de notre plan vers Centerra, et de tout élément E-D qui réside sur notre plan. Cette responsabilité est énorme et il exige beaucoup des quelques 70 agents dont il dispose pour remplir cet objectif. Etant lui-même E-D, on lui prête une certaine condescendance et une intransigeance difficile à supporter pour ces interlocuteurs... humains. Nous insistons sur « humain », car on s'est beaucoup posé de question sur la nature véritable de Caesar CHARON. S'il a un aspect humanoïde, son regard est noir, glacial et sa voix sépulcrale. On prétend que ce bureaucrate rigoureux serait à même de convoquer les morts et de leur prêter voix !

Commissaire **BRAHMA Léonard**, Chef du Transit, date de naissance inconnue. Très peu de nos contemporains ont eu l'occasion de rencontrer le Commissaire BRAHMA. Même parmi les véritables Centerrans, le chef du Transit reste un mythe. Accaparé par ses responsabilités, il vit pratiquement confiner dans son administration tentaculaire. Originaire des plans de la Centaine, il fait l'objet d'une véritable vénération auprès de certaines populations (notamment hindouistes). Ceux qui ont été amené à le rencontrer, évoque un être "surnaturel", dont la tête serait couronnée de quatre visages scrutant les 4 points cardinaux. Au-delà du mythe, on évoque un fonctionnaire zélé, entièrement voué à sa tâche, très distingué et parlant un anglais châtié avec un accent british prononcé. Hormis ses visages multiples, l'homme se montrerait

discret. Il s'habille comme un gentleman de la city, porte le chapeau melon. On ne lui prête aucune excentricité à part son moyen de transport : un cygne géant...Mais à Centerra, on en a vu d'autre...

**WINDOWS William**, Président Directeur Général de la PanRéalitas, né en 1959. La PanRéalitas est la plus importante société d'exploitation E-D. Historiquement, c'est la première entreprise créée avec l'accord de l'AMEP en 1985, avant l'invasion extra dimensionnelle. La société se nomme alors SCOUT, c'est un groupement privé dont une grande part des actifs est contrôlé par le gouvernement américain. Depuis, la société s'est mondialisée, a pris une dimension globale et la part des USA est désormais congrue. Après 1996, il apparut que la PanRéalitas existait dans différents plans du Multivers, constituant le premier exemple d'économie, non pas mondialisée, mais multi-mondialisée.

Depuis lors, le PDG de PanRéalitas (la branche de l'univers 2811) est un cadre E-D, dont on dit qu'il serait un clone de Bill GATES. Il faut dire que la ressemblance est frappante avec le milliardaire de Microsoft. Ni la PanRéalitas, ni Bill GATES n'ont jugé utile de clarifier ces rumeurs à cette date. On prétend que dans la réalité dont serait issus M. WINDOWS, le plan 2767, Microsoft aurait pris une dimension hégémonique, devenant la PanRéalitas.

**SADOR Alex Ulysse**, aka Frontierman, Président du mouvement PaDéVaR, né en 1962. Alex SADOR est né pendant le règne du CoJ, dans un Texas conservateur où Michigan était une icône. Il n'était pas grand chose, avant de combattre les envahisseurs de la Reconquista. On ne sait pas quelles sont les circonstances où lui a été transmise une partie des facultés surhumaines propres aux Epurados, les Conquistadors génétiquement modifiés. SADOR évoque une greffe, pratiquée après un combat contre l'ennemi, où l'on se serait servi de tissus issus d'un Epurados. Cela reste nébuleux. En tout cas, la greffe n'a jamais vraiment pris. Hormis les facultés surhumaines dont il a hérité, cela n'a pas été sans conséquences sur sa santé mentale. Certains de ses co-équipiers du Front, ont prétendu que l'insensibilité totale du Frontierman à la douleur en avait fait un déséquilibré. Toujours est-il que son combat contre la Reconquista en a fait une icône du patriotisme et du conservatisme. Pourtant, à la fin des années 90, un scandale financier pousse SADOR à quitter les USA pour Ring City. Une deuxième carrière politique débutera pour l'ancien Frontierman et il prendra rapidement la tête du Parti pour la Défense des Valeurs Républicaines.



The Righteous en 67

**SALAH Omar-Ahmed**, aka Oracius ROCKS, aka The Righteous, né en 1940. Originaire de Chicago, Oracius ROCKS devra son salut à un talent inné pour la boxe. Entraîné dès son plus jeune âge, il montra inexorablement les marches de la gloire, jusqu'à la ceinture de champion du monde poids lourd en 1961. Il sera le premier champion du monde américain de couleur. Cette responsabilité le poussera à embrasser le combat pour les droits civils des noirs. Ses prises de position politique le confronteront notamment au KuKluxKlan et au-delà du champion, en feront un héros pour la communauté afro-américaine. Profitant de son statut emblématique, quelques managers lanceront ROCKS sur les traces des autres Super-Héros de l'époque et "The Righteous" intégrera le CoJ en 1965. En 1967, ses relations sulfureuses avec les Blacks Panthers, le pousse à quitter le Club et le costume. En 1969, il se convertit à l'Islam, mais sa notoriété appartient au passé. C'est à Ring City qu'il referra parler de lui, de par son engagement pour les communautés mélanésiennes de l'île, mais aussi en raison de son opposition politique vindicative au PaDéVaR ou au révérend BUHALHU.

**BRAND Steve**, Aka M. Tomorrow, né en 1970. Steve BRAND est une vitrine incontournable de Ring City. Les plaisantins affirment qu'il est financé par l'office du tourisme. Le personnage de M. Tomorrow est, il est vrai, particulièrement caricatural avec sa cape argentée et cet énorme "T" fluorescent. Il est originaire du plan 1399 où le sur-développement industriel a poussé les hommes à exploiter les ressources du système solaire et des étoiles proches. La-bas, en tant que colon, il a été élevé dans un environnement extraterrestre et soumis à une gravité huit fois supérieure à la nôtre. Grâce à des manipulations génétiques, M. Tomorrow dispose d'une force et d'une

résistance phénoménale. A l'âge de la retraite, BRAND a préféré quitter son plan, grâce à Centerra et est venu s'installer à Ring City, où il est devenu un des super-héros les plus populaires ! En tant que super-héros, l'essentiel de son activité se résume à des galas de charité et des opérations pour ses sponsors PanRéalitas et LODBELL Inc..

## VI. Exploiter ce cadre de campagne.

Je pense que cet environnement permet de tout faire. Le trip, ouverture sur les dimensions, ça permet tous les délires.

Du coup, je trouve que dans un univers aussi peu réaliste que celui des super-héros et autres multivers, ce qui est intéressant, c'est justement de proposer des aventures réalistes, avec un côté très terre-à-terre. On peut jouer sur le quotidien en mettant en évidence des aspects triviaux, rarement exploités dans la littérature Comics. Aborder des aspects sociaux, sentimentaux, économiques, à des km du contenu classique du genre, mais en les traitant sous l'angle « héroïque ». Jouer sur le décalage.

C'est par exemple ce qu'on retrouve dans des bandes-dessinées comme les Watchmen, où on a des épisodes dignes des roman-photos de votre grand-mère, sauf que le personnage central est le *Docteur Manhattan*. Ça change tout.

Vous l'aurez compris, ce projet n'est pas vraiment destiné à jouer à un JDR de super-héros au premier degré. Le cadre de Centerra est plutôt fait pour utiliser les codes du genre et les confronter à d'autres genres, comme les jeux noirs ou les jeux d'enquête. D'ailleurs, s'imaginer jouer à un jeu de super-héros, comme on jouerait à Marvel ou DC, dans une ville où 2/3 de la population pense être un super-héros ; c'est une escroquerie.

Mon inspiration n°1, c'est **Alan Moore** et le traitement qu'il fait du genre dans Watchmen (mélange de comics et de roman noir), ou Top Ten (mélange de comics, de soap et de feuilleton policier). Il reste à trouver votre angle d'approche : un commissariat de Ring City, sous les ordres du Chef Nero ? Le Tenaru' Hopital, ses internes mutants, ses infirmières en justaucorps ? Les reporters du Daily'Isabel, dont on prétend qu'ils seraient télépathes ? Une adaptation de Spin City, dans le cabinet de Mme le Maire Armond-Bridge ?

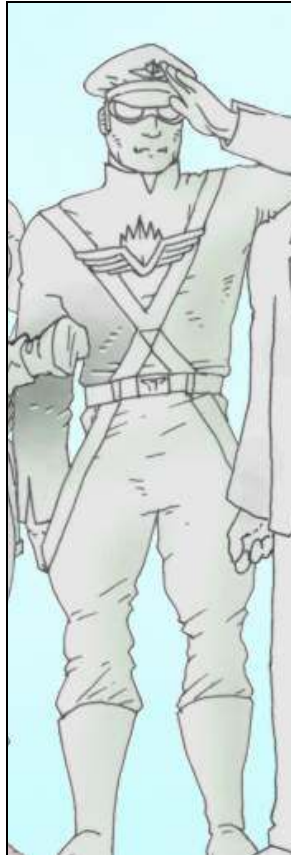
## VII. Description de personnages.

King of Sky	Dragon
Michigan	Sphinge
Chiffre	Doc Atomic
Walker	Grey
Aplaxleps	Thénaata & Madôrha
Mythrion	

Les caractéristiques proposées sont issues du système DC Héroes.



## King of Sky



Nom civil: Aaron BRIDGE, né en 1931.

Aaron est né en Pennsylvanie, dans un milieu favorisé. Son père Benjamin est un grand patron de l'industrie métallurgique, il s'illustrera comme officier de renseignement pendant la guerre et comme pilote en Asie.

Aaron est un élève brillant, au tempérament affirmé. Il a une autorité naturelle et un penchant à l'entêtement qui lui vaudront de nombreux soucis avec les institutions scolaires. Cela ne l'empêchera pas d'entrer très tôt dans au Californian Institute of Technology. A 21 ans, à la mort de Benjamin J. BRIDGE, Aaron hérite d'une entreprise énorme mais vieillissante. En dix ans, il la restructurera et orientera l'activité des Industries BRIDGE vers son domaine de prédilection : l'aéronautique. Il va devenir très populaire et très riche, en plus d'être un ingénieur hors pair et d'inventer des appareils novateurs, il se révélera un pilote d'exception et un casse-coup dont la presse fera ses choux gras.

A 26 ans, il bat le record de hauteur de saut en parachute. Il teste personnellement ses prototypes les plus rapides et pulvérise régulièrement les records de vitesse en vol.

En 1961, alors qu'il a 30 ans, il échappe à une tentative d'assassinat commandité par des concurrents sans scrupules. Lors d'un meeting aérien, il désamorce lui-même une bombe placée dans son monoplace. Un peu plus tard,

alors qu'il aura identifié les responsables, il les traquera grâce à son prototype d'hélicoptère « Barn-Owl ». Cette aventure se terminera bien et la popularité de Aaron sera faite. On lui prêterait ces mots « il ne fallait pas venir me chercher sur mon territoire ! ». Le « roi du ciel » fera la une des journaux.

L'année suivante, grisé par cette popularité et fasciné par les exploits de héros comme Michigan, il deviendra lui-même le « King of Sky » et financera de nombreux appareils expérimentaux et équipements à cette intention. Il rejoindra le Club Of Justice en 1963. Il exercera en tant que « justicier » jusqu'en 1970, l'âge, l'embonpoint et la gestion de son empire industriel ne lui laissant plus l'occasion d'enfiler son uniforme rouge et bleu. Il est mort d'un cancer en 1998 et laisse une fille Eliza.

Au fait de sa popularité, Aaron était un grand gaillard d'1m 82, au regard dur et assuré et au sourire de séducteur patenté. Il était relativement autoritaire et entêté. Au sein du CoS, il n'était pas forcément un facteur de cohésion, disputant souvent l'ascendant à Michigan ou au Chiffre. Aaron était intelligent mais aussi très imbu de lui-même et passablement téméraire.

Le King of Sky, s'il n'était pas le plus grand combattant du CoS, pouvait compter sur son sens tactique, ses talents de pilote exceptionnels et un équipement qui a souvent sorti le groupe du pétrin.

#### Caractéristiques (DC Heroes)

Dex : 4	Str : 3	Body : 4
Int: 6	Will: 5	Mind: 5
Infl: 5	Aura: 6	Spirit: 5
Initiative : 15	Hero Points : 35	

#### **Skills :**

Acrobatic : 5, Gadgetry : 8, Military Sciences (Electronic Counter-measures): 6, Vehicles (Air): 11, Weaponry (Hvy Weapon): 8.

#### **Advantages:**

Omni-connection, scholar (aéronautique), Sharp eye, Headquarters (aéroport privé).

#### **Equipeement:**

Sky Jacket: +1 colonne sur l'OV (Body).

Gliding 3 (seulement en descendant, parachute)

Barn Owl II : Helicopter experimental. Body 7, Str 7, Flight 8, Radar Sense 12, Heat Vision 9, Invisibility (au radar) 12, Armement (mitrailleuse lourde sur tourelle) AV 5, EV 6, Silencieux, R#2.

**Wealth:** 17

## Dragon



Nom civil: Billy TO, né en 1938.

Billy To né à Hong Kong, son nom véritable nom est Han-Fu TO. Il vient d'une famille du spectacle, son père et sa mère sont artistes de cirque. Son père a passé une partie de sa vie aux USA et est revenu en Asie, juste avant la naissance de Billy. Billy entrera à 10 ans dans l'école du cirque de Pékin et apprendra les arts martiaux en plus de l'acrobatie. Il sera un élève doué mais très vite, il nourrira le projet de partir aux USA dont lui a parlé son père.

Arrivé en Californie en 1956, Han-Fu prend le nom de Billy et en parallèle de son travail de serveur, travaille comme entraîneur dans un club de Kung Fu (réservé aux asiatiques). Il étudie l'anglais assidûment, pour parvenir à le parler sans accent. Son professeur, un étudiant se lie d'amitié avec lui et lui propose de venir donner des leçons de Kung Fu sur le campus. Les cours de Billy TO vont avoir un succès grandissant, au-delà du milieu universitaire, et il ne tardera pas à être remarqué par un producteur qui lui proposera un job de cascadeur dans un film d'aventure.

Rapidement, les prouesses du jeune chinois attireront l'attention. De cascadeur, il décrochera des seconds rôles acrobatiques dans des séries, puis lorsque sa renommée atteindra Hong Kong deviendra la vedette d'un nouveau genre de film d'arts martiaux. Des films asiatiques qui, c'est une première à l'époque, s'exporteront en occident ! Billy To est devenue une vedette mondiale à 22 ans.

Mais, cette notoriété rapide va lui attirer des ennuies. Avec des maîtres d'arts martiaux asiatiques tout d'abord, qui lui reprochent de trahir les secrets

de son peuple, en enseignant le Kung Fu à des américains. Puis la pègre hongkonguaise (les triades), très puissante dans le milieu cinématographique, qui cherchera à l'intimider et à le manipuler. Billy va se voir obliger de jouer des poings et cela n'échappera pas à la presse. Echappant à une tentative de meurtre, lors d'un tournage à LA (on dit qu'il aurait esquivé une balle), il décide de réagir et de profiter de la situation. Garce à un petit loup et à un costume vert sombre très près du corps, il devient le Dragon, l'ennemi de la pègre ! Dragon agira très efficacement pendant quelques années, notamment au sein du CoJ. A partir de 1969, les apparitions publiques de dragon ne seront plus guère motivées que par la promotion d'un film. Billy TO mourra d'un anévrisme sur un tournage en 1977.

Billy était un petit gars (1m65), tout en muscle et en souplesse, d'une politesse étonnante, il pouvait à l'occasion être très cabot. S'il était rapidement devenu un californien rompu aux us et coutumes d'Hollywood, il n'en restait pas moins chinois dans l'âme. Le Dragon était réellement redoutable au corps à corps, il avait un temps de réaction et une agilité peu commune. Il pouvait tout à fait neutraliser trois brigands en quelques instants et quand il sortait ses légendaires nunchakus, on pouvait s'attendre à ce que cela saigne. Tout un tas de rumeurs sont venues ternir sa légende en fin de carrière, comme son penchant pour la cocaïne et ses relations douteuses dans la pègre. Mais une chose est sûre, comme disait Michigan : « en cas de coup dur, on peut compter sur le Dragon ! ».

Caractéristiques (DC Heroes) :

Dex : 6	Str : 4	Body : 5
Int : 4	Will : 6	Mind : 6
Infl : 5	Aura : 5	Spirit : 6
Initiative : 20	Hero Points : 40	

**Skills :**

Acrobatics 7, Artist (Actor) 6, Martial Artist 7.

**Advantages:**

Area knowledge (Hong Kong), Lightning Reflexes, Popularity, Connection (Hollywood, low).

**Wealth:** 8

## Michigan



Nom civil: Reeland Lincoln TRENTAIN, né en 1925.

A 19 ans, Reeland TRENTAIN, champion universitaire de base-ball, mascotte des Tigers de Détroit, abandonne un destin sportif pourtant prometteur pour servir son pays sous les drapeaux. Son engagement très médiatisé servira d'exemple pour beaucoup.

En 1944, le soldat TRENTAIN, qu'on surnomme déjà Michigan en raison de ses origines, ne tarde pas à faire parler de lui au travers d'actions d'éclat. Lors du débarquement, le fraîchement émoulu Capitaine TRENTAIN devient un héros de guerre. C'est auréolé d'une gloire martiale, forgée au cours de batailles sanglantes, qu'il revient au pays.

Héros local, Reeland rentre au service du Shérif BELIND de Marquette. Il semble avoir trouvé sa voie et a d'excellents états de service, mais après quelques années, le canton devient la cible d'une criminalité très organisée. Rapidement, il apparaît que le combat de l'officier TRENTAIN ne sera pas sans conséquences. Sa famille est menacée et il se rend compte que nombre de ses collègues sont corrompus.

En 57, il a 32 ans. Alors qu'il est pris à parti par ses collègues, il est obligé de mettre sa famille à l'abri à Détroit. Le Shérif, à la solde de la pègre locale, le met à pied. TRENTAIN décide alors d'agir sous couvert. Par des actions ciblées,

il frappe masqué sur tous les fronts de l'organisation criminelle. La rumeur d'un vengeur masqué se repend. Il réussit à envoyer nombre de gros bras du milieu à l'hôpital et surtout, à réunir suffisamment de preuves de la culpabilité du Shérif BELIND pour intéresser la justice. En 58, s'ouvre un procès retentissant où le vengeur tombe le masque et où l'on découvre le héros qui, suite à un discours du gouverneur, on nommera désormais « Michigan ».

TRENTAIN sera devenu une icône et il le cultivera. On parlera désormais de vigilantisme et il fera des émules au travers de tous les USA. Après une tentative de meurtre avortée, lors d'une remise de médaille à Washington, il deviendra définitivement un personnage qui lui échappera en partie, une icône manipulée par une droite dure.

D'autres héros costumés suivront et Michigan s'emploiera à canaliser et à structurer le mouvement. Ce ne sera pas sans l'appui des autorités au plus haut niveau qu'il pourra fonder le Club Of Justice et gagner une sorte de légitimité. La carrière de Michigan l'amènera à traquer le crime aux quatre coins des Etats Unis, parfois à la limite de la légalité. Son aura lui amènera une liberté d'action inégalée.

En 1969, TRENTAIN a 45 ans. Trop vieux pour jouer des poings dans les bas-fonds, il abandonne son costume bicolore mais fort de sa notoriété, il entre naturellement en politique, pour accéder à 51 ans aux fonctions de sénateur du Michigan. Il occupera la scène politique jusqu'à sa mort en 1991.

Pendant les années du CoJ, Michigan était un leader très charismatique, mais sans nuance. Ses jugements étaient tranchés et ses méthodes radicales. Seul le Chiffre parvenait à le tempérer. Ceux qui ont eu à l'affronter diraient qu'il ne faisait pas de cadeaux. C'était ça sa spécificité, c'était un vrai teigneux.

#### Caractéristiques (DC Heroes) :

Dex :4	Str :4	Body :6
Int:5	Will:7	Mind:7
Infl:6	Aura:6	Spirit:5
Initiative : 15	Hero Points : 45	

#### **Skills :**

Acrobatics: 5, Animal Handling (chien): 6, Charisma: 7, Detective: 7, Military Science (except Counter-Measures) 6, Weaponry (Firearms) 5.

#### **Advantages:**

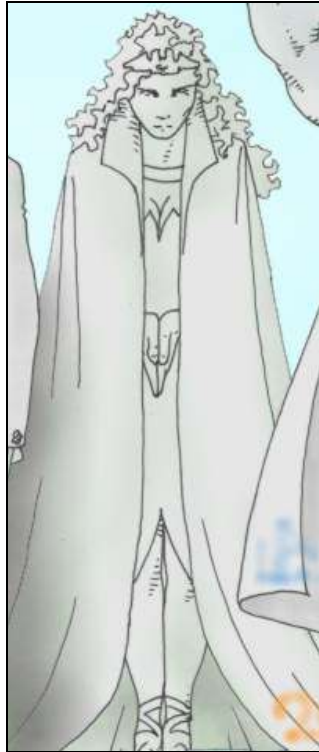
Area Knowledge (Michigan), Iron Nerves, Leadership, Omni-Connection, Popularity

#### **Drawbacks:** Rage (minor)

**Pet:** *Watcher*, un Dogue (Dex: 5, Str: 2, Body: 3, Int: 2, Will: 2, Mind: 2, Infl: 2, Aura: 1, Spirit: 1. initiative: 9, Analytical smell: 7, Extended Hearing: 3)

**Wealth:** 6

## Sphinge



Nom civil: Ina MUNDAE, née en 1940.

Ina MUNDAE a été la première "spirite" ou "médium" que la science a véritablement reconnue et authentifié au travers d'un rigoureux protocole expérimental. Ses prédécesseurs avaient toujours connu le doute, le soupçon, voir le mépris des esprits rationnels. Pour autant, la Sphinge n'en a pas moins été auréolée de légende et de rumeurs.

Ina est une étudiante en histoire et archéologie à la fin des années 50. Jeune fille sensible et assez solitaire, elle rencontre de sérieux troubles de la personnalité alors qu'elle a 19 ans. Alors que la région de Portland est secouée par une vague de crimes sexuels qui plonge la région dans l'angoisse, Ina sombre dans une dépression sévère. Elle paraît anormalement affecté par les événements terribles qui secouent l'actualité, subit des crises d'angoisses et des cauchemars terrifiants.

Les soins psychiatriques semblant conduire la jeune femme vers une apathie inquiétante, ses parents décident de l'éloigner et la confie à son oncle Cyril ORBIDOS, archéologue grecque. Son oncle, le frère de sa mère, est également son parrain. C'est une personne pour qui elle a beaucoup d'affection et qui a guidé son choix d'étude.

En Grèce, Ina suivra son oncle sur ses fouilles. Bientôt, les cauchemars seront de l'histoire ancienne et Ina se retapera bien vite. Jusqu'à Delphes où le destin la rattrapera.

Un premier pressentiment l'étreindra à la vue de l'antique statue de la sphinge qui orne les ruines du temple d'Apollon. Aussitôt, ses pensées s'assombriront, les angoisses ressurgissant. Son oncle, inquiet lui conseillera de s'éloigner de cette statue et de poursuivre les fouilles plus loin. Ce qu'elle fera. Pourtant quelques minutes plus tard, elle se sentira suffoquer alors qu'elle est à l'écart du groupe. Elle s'évanouira et à nouveau fera des rêves étranges, où la sphinge est présente et lui parle...mais cette fois les propos sont très précis. Ses rêves parlent de ce meurtrier de Portland.

Cyril ORBIDOS l'écouterait et lui révélerait que sa mère était, elle aussi, douée de ce don de prémonition et que cela n'était pas si rare chez les femmes de Delphes. Ina déciderait de rentrer, comprenant qu'elle ne pourrait fuir indéfiniment. Ses rêves lui désignaient le maniaque qui tuait près de chez elle. C'est parce qu'elle ignorait ces indices qu'elle perdait la raison.

Les visions d'Ina, aussi cryptées qu'elles puissent être, permirent à la police de mettre la main sur le psychopathe de Portland, puis sur un second meurtrier dans l'état voisin.

Hélas, malgré la protection que l'état mettait en place autour d'Ina, un déséquilibré obtint son nom et l'anniversaire de ses 21 ans, elle fut l'objet d'une tentative de meurtre, une nuit d'enfer.

Partagée entre le désir de répondre aux sollicitations de la "Sphinge", comme elle se plaisait à le penser, mais aussi de préserver son anonymat et sa sécurité, elle décida de prendre le masque. Elle devint la Sphinge en 1962 et collabora avec la police, non sans un certain succès, mais sans l'aura médiatique des autres héros de l'époque (elle ne le cherche pas). Elle n'en devint pas moins un membre du CoJ en 1964. Elle gardera le costume jusqu'en 1969. Par la suite, elle restera longtemps une consultante officielle du FBI.

Ses formidables intuitions en ont fait un allié précieux du CoJ, surtout dans la lutte contre les pervers et les meurtriers de tout poil. Par ailleurs, un peu de présence féminine était plus que salutaire dans ce milieu !

Caractéristiques (DC Heroes) : (autours de 1965)

Dex : 3	Str : 3	Body : 4
Int: 5	Will: 5	Mind: 4
Infl: 4	Aura: 7	Spirit: 8
Initiative : 13	Héros Points : 30	

**Skills :**

Détective 4, Martial arts 4, Charisma (Interrogation) 4

**Powers :**

Postcognition : 12 . Précognition : 12 (sous forme énigmatique).

**Advantages :**

Connection ( police de Portland)low, Scholar (Archéologie, histoire ancienne)

**Drawbacks :**

Minor psychological instability: (Hallucinations, cauchemars). Identité secrète.

**Wealth :** 6



## Chiffre



Nom civil: Joseph Carl Robnett LICKLIDER, né en 1925 (ce qui ne sera connu qu'après sa mort).

On peut dire du Chiffre qu'il a été et reste encore aujourd'hui le « super-héros » le plus populaire à travers le monde. Pourtant, le profil de ce mystérieux personnage est bien différent des stéréotypes établis par les "purs et durs" comme Michigan.

On ne sut pratiquement rien du Chiffre de son vivant. Ce n'est qu'après sa mort en 1993, que le "secret défense" a été levé. Le public ne connaissait le Chiffre qu'au travers ses actes, les manchettes de journaux, et le mystère insondable de ce masque blanc barré d'un zéro.

Le Chiffre a commencé à agir dans les années 60. Au départ simple corbeau, il envoyait des courriers aux journaux pour donner ses conclusions d'enquête sur des faits divers. Ses investigations pertinentes intéressèrent beaucoup les forces de l'ordre et les médias. Rapidement, le Chiffre devint une énigme qui passionnait tout New York, puis toute la Côte Est et bientôt, tout le monde occidental. Au travers de ses articles, on devinait une capacité de raisonnement remarquable et des méthodes de recherche en criminologie novatrices, à base d'analyse scientifique. Le gouvernement et la police semblaient

un peu mal à l'aise avec ce phénomène, mais c'est Michigan qui débloqua la situation.

En 1963, Michigan annonce qu'il serait plus qu'heureux de compter un tel cerveau au sein du tout nouveau Club of Justice. Proposition qui, pour le plus grand bonheur de la presse, sera acceptée par l'intrigant Chiffre. Ce seront les premières apparitions publiques du « vengeur-matheux », au costume immaculé, arborant un étrange "zéro". Chiffre lui-même dira de ce zéro qu'il est selon lui la plus grande invention de la pensée.

Le Chiffre se démarquera beaucoup de ses collègues du CoJ. Absolument inapte à la violence, il ne dispose d'aucun attribut classique de super-héros d'alors. Il n'a pas de "super crochet du gauche", ni de gadget high-tech ou de véhicule futuriste. Le Chiffre, lui apportera non seulement de redoutables techniques d'enquête et des méthodes de criminologie inédites à l'époque, mais surtout un concept révolutionnaire : une banque de donnée informatique.

L'histoire révélera en effet que derrière le masque, se cachait un personnage hors du commun ; Joseph C.R. LICKLIDER, pur génie de son époque. Physicien, mathématicien et psychologue, il travaillera comme psycho-acousticien pour la NASA, puis comme électronicien et physicien pour le MIT. Il sera l'un des pères de l'informatique moderne, le développeur des premiers langages de programmation et le précurseur d'internet. Si l'on a des ordinateurs domestiques, c'est probablement grâce à ce discret scientifique.

Qu'est-ce qui poussera LICKLIDER à jouer les vengeurs masqués ? Nul ne le sait. On peut imaginer que c'est ce grain de folie qui caractérise les génies, qui l'a poussé à sortir de son laboratoire pour vivre sa part de rêve. Dans les très rares interviews qu'il donnera, en tant que Chiffre, il dira que pour stimuler son imagination sur un plan théorique et conceptuel, il avait besoin de pouvoir appliquer concrètement et utilement ses "modélisations". En tout cas, rétrospectivement, on se doute que l'influence de LICKLIDER au sein des programmes de recherche gouvernementaux, n'est pas étrangère au secret dont il a été entouré et à la liberté dont a pu jouir le CoJ.

Le Chiffre restera le membre du CoJ, qui sera actif le plus longtemps, puisqu'il rejoindra et dirigera le Front de 1986 à 1991, dans sa lutte contre l'envahisseur E-D.

Caractéristiques (DC Heroes) : (vers 1965)

Dex : 3	Str : 2	Body : 4
Int: 8	Will: 7	Mind: 7
Infl: 4	Aura: 5	Spirit: 5
Initiative : 15	Héros Points : 35	

**Skills :**

Detective 9, Scientist 9, Weaponry (firearms) 4, Gadgetry 7

**Advantages:**

Connection (gouvernement) low (M.I.T.) High, Scholar (Mathématiques)

**Equipment:**

ENIAC III, mega computer: Int 5, Body 6, Recall 14, Split 5, Criminal Probability (precognition) 8, Area knowledge (USA), Scholar (milieux criminels), R#: 2

Arme automatique de poing (seulement pendant le Front) :Body : 4, EV : 4, Ammo : 9, R# : 2.

**Wealth : 7**

## Doc Atomic



Nom civil : Oswald BRODENBERGEN, né en 1927.

Oswald est originaire d'une famille d'immigré autrichien, un milieu très modeste. Jeune, il cherchera à s'émanciper et parviendra à quitter Philadelphie grâce à une bourse d'étude. A 17 ans, considéré comme un surdoué, il rentre à Harvard où il étudie les sciences. Peu sociable, il se consacre essentiellement à ses études et passe l'essentiel de son temps au laboratoire. Les seules relations qu'on lui prête, à l'époque, sont celles qu'il entretient avec quelques étudiants également marginaux, se réunissant pour débattre de sujets politiques et que l'on soupçonne de sympathie socialiste.

En 1954, BRODENBERGEN travaille pour l'armée, au développement et à la recherche en armement stratégique nucléaire. Il est rapidement reconnu comme très compétent et se voit attribuer d'énormes crédits et facilités. Il se fiance la même année avec Magda KONVALIK, une collègue physicienne. Ce seront probablement ses plus belles années.

En 1957, la CIA démantèle un important réseau d'espionnage soviétique au sein de la recherche militaire. Après interrogatoire, le nom de Magda KONVALIK surgit. L'épouse de BRODENBERGEN est arrêtée, mais Oswald dont

les opinions pro-communistes sont connues, parviens à s'enfuir et passe le rideau de fer. Magda meurt au cours de sa captivité.

En URSS, Oswald rejoint le programme nucléaire soviétique. Au cœur de la guerre froide, il rêve de voir les USA payer pour ce qu'ils lui ont fait. Hélas, les crédits qui lui sont alloués au départ, ne tardent pas à se tarir. La communauté scientifique russe doute de l'intérêt des recherches de BRODENBERGEN. Malgré le peu de moyen, Oswald poursuit ses travaux, sacrifiant la sécurité de son laboratoire. Un accident survient en 1960. Gravement irradié, Oswald perd ses jambes puis ses bras. Contre toute attente, il survit.

En 1965, plus personne ne se souvient d'Oswald BRODENBERGEN en URSS, ni aux USA. Alors que les USA entrent dans la guerre du Vietnam, une bombe atomique révolutionnaire explose à 10 km des côtes américaines. La charge est infime mais l'effet n'en reste pas moins impressionnant. Le Doc Atomic et ses ogives nucléaires « miniatures » est bien décidé à rançonner et à punir les Etats-Unis. Il dispose d'une organisation criminelle d'importance et de moyens techniques considérables, dérobés à l'URSS avec la complicité d'officiers russes obligés de fuir le régime de Khrouchtchev. La panique qu'il provoquera sera sans précédent. L'armée paraît démunie face à l'arsenal miniaturisé de celui qu'on appelle déjà Doc Atomic.

Finalement, ce sera le Club of Justice qui neutralisera BRODENBERGEN et sa bande, lors d'un des plus fameux épisode de l'histoire des super-héros de l'époque. Doc Atomic réussira toutefois à s'enfuir et rejoindra Cuba où il sera longtemps un invité de marque.

On aurait difficilement imaginé que ce scientifique fou se rachèterait une respectabilité. Pourtant en 74, Oswald BRODENBERGEN se paiera le luxe de revenir aux USA, en tant que héros de la science, grâce au fruit de ces dix dernières années de recherche : le portail dimensionnel. Il mourra, en partie réhabilité, en 1999.

Caractéristiques (DC Heroes) :

Dex : 1	Str : 1	Body : 2
Int: 8	Will: 6	Mind: 6
Infl: 4	Aura: 4	Spirit: 4
Initiative : 13		Héros points : 25

**Skills :**

Gadgetry : 10, Scientist : 10, Weaponry (arm's gun): 4

**Advantage:**

Genius, Headquarter (une frégate militaire russe, en 65).

**Drawbacks :**

Exile, Physical restriction catastrophic (pas de membre).

**Equipement :**

Fauteuil à commande buccale, prothèse rétractable (pince str 5), Arm's gun (#2, AV : 4, EV : 4)

**Wealth :** 8

## Walker



Nom civil : Hugh HERR, né en 1949.

Hugh HERR se serait peut être contenté d'être un brillant scientifique si, encore adolescent, son goût de l'aventure ne l'avait pas amené à frôler la mort. Alors étudiant prometteur, Hugh et un ami se lancent à l'assaut du Mont Washington dans le New Hampshire. C'est l'hivers et une tempête de neige redoutable transforme le Week-end d'escalade en piège de glace. Sauvé au terme de quatre jours dans un trou de neige, Hugh devra subir une amputation des deux jambes au niveau du genou.

Mais comme c'est dans l'adversité que les héros se révèlent, cette épreuve donnera de nouvelles perspectives au jeune Hugh. Alternant entraînement physique quotidien et études poussées en bio-mécanique, il se promet de changer la donne. Selon lui, dorénavant il ne lui fallait plus se considérer comme physiquement mais comme technologiquement limité. Et au-delà de cela, sa rencontre avec Reeland L. TRENTAIN en 1976, le convaincra que le destin lui avait peut-être donné un coup de pouce sur le Mont Washington.

Intégré au sein du M.I.T., les recherches du jeune professeur HERR vont propulser la technologie des prothèses et de la bio-mécanique dans le futur. Plus que des membres articulés et intelligents, HERR propose bientôt des prototypes d'exosquelettes révolutionnaires. Sa démonstration publique, en 1978, du premier exosquelette permettant à un amputé de marcher normalement lui vaudra le surnom de « Walker », celui qui marche...

Hélas, cette technologie est extrêmement coûteuse. Craignant de voir son invention profiter aux militaires plutôt qu'aux handicapés, HERR quittera le M.I.T. et échappera à une tentative d'enlèvement. Aidé par son ami Joseph LICKLIDER, plus connu sous le nom de Chiffre, il démantèlera l'organisation paramilitaire derrière cette tentative et entamera une courte carrière de Super-Héros. Il marquera la génération des nouveaux justiciers des années 80. Mais bientôt, la crise liée à l'invasion de la Reconquista poussera Walker, comme d'autres, à prendre le maquis et à rejoindre le Front.

Aujourd'hui, Hugh HERR est enseignant chercheur à Boston et ne manque jamais une occasion de donner un séminaire à la XD-University de Ring City.

Caractéristiques (DC Heroes) : (en 1984)

Dex : 4	Str : 7*	Body : 6
Int: 6	Will: 7	Mind: 6
Infl: 4	Aura: 6	Spirit:4
Initiative : 14		Héros points : 30

\* Str= 3 sans exosquelette.

**Skills :**

Gadgetry : 7, Médecine : 4, Scientist : 7

**Advantages :**

Scholar (bio-mécanique), Connection (low) MIT, iron nerves.

**Drawbacks :**

Physical restriction catastrophic (jambes amputées sous le genou). Identité publique.

**Equipement :**

Exosquelette (body : 8, Str : 7, Running : 6, leaping: 3, autonomy: 6h)

**Wealth:** 7

Grey



Nom civil : Zoran MIKHAÏL, né en 1956.

Zoran est ukrainien. Issu d'un milieu favorisé, il aura l'occasion de voyager et de suivre des études universitaires. Biologiste confirmé, il sera intégré comme chercheur détaché par l'Ukraine au sein du programme "Parallèle" de Genève. En 1982, il s'occupe d'analyser les échantillons organiques prélevés lors des ouvertures de faille. Dans son travail, tout est à inventé et les normes de sécurité et de quarantaine sont très strictes. Pourtant, un accident va survenir où Zoran sera contaminé par un spore E-D.

Si le diagnostique ne paraît pas vital au premier abord, la contamination, de cutanée au départ, va s'étendre et pénétrer l'organisme complet. Bientôt, sa peau prend une couleur grise, il perd toute pilosité. Ses fonctions vitales semblent se ralentir sans que cela n'altère son comportement ou son activité. Zoran assure allez bien. Et c'est le cas, du moins physiquement, la bactérie se régénère perpétuellement, restructurant les tissus humains. Il gagne des facultés de résistance et de cicatrisation exceptionnelles. Mais sur le plan psychologique, sa famille et ses amis ne le reconnaissent plus, c'est comme s'il était devenu quelqu'un d'autre, un peu déshumanisé.



Rapatrié en Ukraine, il sera soumis à d'interminables tests. Réalisant qu'il ne serait plus jamais libre dans son pays, il se servira de ses capacités exceptionnelles pour échapper à l'armée qui voit en lui le soldat de demain. Grâce à l'aide de membre de l'AMEP, il se placera sous la protection de l'ONU, invoquant le droit international. Il s'installera à New York où il oeuvrera en tant qu'ambassadeur de l'AMEP. En parallèle, avec son ami Walker, il aura une carrière de super-héros médiatique, qui ne prendra vraiment sens que dans le combat contre les Conquérants, au sein du Front. Aujourd'hui Grey est toujours vivant, il n'a pas pris une ride. En revanche, il semble s'être retiré du monde. La bactérie E-D ayant progressivement altéré son comportement, jusqu'à en faire une sorte d'autiste.

Caractéristiques (DC Heroes) :en 1984

Dex : 4	Str : 5	Body : 9
Int: 5	Will: 5	Mind:4
Infl: 2 :	Aura: 4	Spirit: 6
Initiative : 12		Héros points : 30

**Skills :**

Medecine (first aid, forensics, medical treats) 5, Scientist 5

**Advantages:**

Connection AMEP (high), Iron nerves,

**Drawbacks:**

Strange appearance, Uncertainty.

**Powers:**

Sealed systems 10, Regeneration 6

**Wealth:** 6

## Aplaxleps



Aucun nom civil connu. Année de naissance inconnue.

Aplaxleps est membre de la Chancellerie de Centerra. C'est la force de frappe de la Fédération Multiverselle. On ne connaît que quatre membres de la Chancellerie, ceux qui ont contribué à libérer notre plan de la Reconquista. Les êtres appartenant à la Chancellerie sont issus des mondes de la « Centaine ». Ils sont parmi les pionniers de l'édification de Centerra. Ce sont des mythes sans âges.

Aplaxleps est un hybride mi-homme, mi-reptile, mi-oiseau. Il parle une ancienne langue indienne et est un shaman redouté. A Centerra, il est parfois nommé l'homme-dragon. On ne sait pas grand chose de son rôle au sein de la Chancellerie, mais certain pense qu'il en est le chef.

### Caractéristiques (DC Heroes) :

Dex : 8	Str : 9	Body : 11
Int: 6	Will: 7	Mind: 8
Infl: 7	Aura: 11	Spirit: 13
Initiative :21		Héros points : 50

### **Skills :**

Occultism: 7, Charisma: 10

### **Advantages:**

Connection (high: Centerra, Fédération Multiverselle), leadership, immortal

### **Drawbacks:**

Strange appearance

**Powers:**

Extra limb (queue de 2 mètres) 6, Flight 7

**Wealth** : 12

## Thénaata & Madôrha



Aucuns noms civils connus. Année de naissance inconnue.

Thénaata et Madôrha sont également membres de la Chancellerie. La rareté de leurs apparitions et leurs origines quasi-mythiques tissent un voile de mystère et d'inconnu. Natives des plans de la Centaine, elles sont sœurs siamoises et liées par les côtes. Elles ne se sont jamais séparées et parlent le plus souvent d'une étrange voix synchrone.

Pourtant, elles sont fort dissemblables. Elles paraissent même être l'exacte opposée l'une de l'autre :

Thénaata est sombre, sa robe est noire et ses yeux ont la couleur du sang. Son visage est comme figé par la mort dans une expression de colère froide. On l'appelle la Confidente des Morts, car elle est à même de leur parler et de les réanimer sous l'apparence caricaturale de la vie. Par ailleurs, elle porte un poignard qui évoque son pouvoir de mort et son impitoyable tendance au meurtre.

Madôrha assume l'insupportable responsabilité de tempérer sa terrifiante sœur. Elle est lumineuse, on la nomme la Pure. Son apparence est aux antipodes de Thénaata. Elle porte une robe immaculée. Son visage et son regard sont baignés de lumière. Elle communique avec les cœurs, et apaise les souffrances

Caractéristiques (DC Heroes) : les deux soeurs

Dex : 3

Str : 4

Body : 4

Int: 6

Will: 10

Mind: 12

Infl: 7

Aura: 9

Spirit: 12

Initiative : 16

Héros Points : 40

**Skills :**

Thénaata : Weaponry (dague) 6, Occultist 6

Madôrha: Artist 8, Occultist 6

**Advantage:**

Connection (high: Centerra, Fédération Multiverselle), Immortal

**Drawbacks:**

Strange Appearance, Physical restriction catastrophic (siamois).

+Thénaata: Rage (serious)

+Madôrha: Innocent

**Powers:**

Thénaata: Animate dead: 10, Cell Rot: 10, Post Cognition (à travers la communication avec les morts) 15.

Madôrha : Broadcast empath : 9, Empathy: 9, Damage transference: 8

**Equipment:**

Thénaata: Dague (Body: 18, EV: 6)

**Wealth:** 5

## Mythrion



Aucun nom civil connu. Année de naissance inconnue.

Mythrion est le quatrième membre de la Chancellerie de Centerra. C'est, sur notre plan, le plus connu. Il est le porte-parole de la Chancellerie et de fait de Centerra. C'est souvent lui qui prend contact dans les nouvelles dimensions n'appartenant pas à la Fédération Multiverselle.

Originaire des Plans de la Centaine, comme ses trois confrères, ses origines sont nébuleuses. Il déclare être issu « d'une statue d'or, qu'on aurait animée par l'action du soleil amplifiée ». En tout cas, Mythrion est un être assurément solaire et incroyablement charismatique. Grand et fort, il ressemble à un enfant, tant son cœur est innocent. On en oublie souvent que c'est un guerrier et qu'engagé au combat, il est impitoyable.

### Caractéristiques (DC Heroes) :

Dex : 7	Str : 10	Body : 10
Int: 5	Will: 9	Mind: 9
Infl: 10	Aura: 10	Spirit: 8
Initiative : 22		Héros Points : 40

### **Skills :**

Weaponry (lance) 10

### **Advantages:**

Connection (high: Centerra, Fédération Multiverselle), Immortal, Attractive

**Drawbacks :**

Loss Vulnerability, tous les attributs et pouvoirs sont réduit de 2, la nuit et lorsqu'il y a privation de lumière solaire (sous-terrain par exemple).

**Powers :**

Flame Immunity 15, Solar Sustenance 15, Heat Vision 12 (depuis les mains et non les yeux)

**Wealth :** 10

## VIII. The GATE.



Tout visiteur d'Isabel se doit de passer au moins une fois devant les imposants bâtiments du Gate, pendant sa visite. Pour le vigile qui passe de longues heures à surveiller l'entrée de l'édifice, c'est l'occasion d'un incessant défilé de touristes béats, de badauds aux yeux écarquillés, se déboîtant le cou pour essayer d'embrasser à la fois le gigantesque monument qui abrite le Portail et le dôme luminescent sur lequel il est adossé. Sous la lumière irréaliste qui irradie de la surface de la coupole extra-dimensionnelle de Centerra, la vision du Gate fait systématiquement penser à un mauvais trucage. Un visiteur dira : « on dirait un collage du Colisée de Rome, en plus moderne...ça paraît incongrue... ». Et pour cause, cette administration a été bâtie par la Fédération Multiverselle. C'est une architecture typiquement E-D.

Autant le Gate peut plonger l'amateur d'architecture dans le désarroi, autant le centerran ordinaire, l'habitant de Ring City, nourrira quantité de suppositions quant à ce qui se cache derrière. Le Gate (également appelé le Seuil ou le Portail) est avant tout l'accès vers Centerra. C'est au cœur de cette petite forteresse que se niche la porte qui mène à l'Axe des Mondes. Mais le Gate c'est aussi une administration de près de 100 agents qui contrôle



tout ce qui passe par cette porte, dans un sens ou dans l'autre. Et cela nourrit tous les phantasmes.

A Ring City, tout le monde connaît quelqu'un qui "a dans sa famille/est pote avec/est l'ami d'un mec" qui serait un agent du Gate. Pourtant, personne ne semble réellement savoir ce que font vraiment ces agents...

*"Moi, je sais bien qu'ils ont fait une enquête, rapport à un d'mes voisins qui s'rait un E-D... Y z'ont posé des questions aux gens du quartier... Pis Y z'ont fait des tas d'mesures avec des appareils. J'crois qu'c'est parce que le voisin, le Captain Ionosphère, il émettait comme des ondes. "*

John "White Glove" Mazrine

*"Si j'connais l'Gate ? Bon sang pour sûr, c'est une usine à gaz ! J'ai monté un dossier de migration pour le plan 1736. Dans cette dimension, ça ressemble à chez nous, sauf qu'y a pas d'polen, ni de spores. J'ai vu ça sur multivers.com. Comme j'suis allergique... Bref, on m'a posé une tonne de questions et voilà... Ça fait cinq ans que j'attends... Snirffl "*

Osmond "The Noze" Burtley"

### Organisation.

Le Gate est sous la responsabilité de Caesar CHARON, un fonctionnaire E-D nommé par la Fédération Multiverselle (voir la description de Ring City). CHARON répond à la fois devant le Transit et devant l'AMEP, sa charge est très lourde. Pourtant, il est directeur du Gate depuis que le portail s'est ouvert sur Santa Isabel et n'a jamais été remis en question.

CHARON dispose d'environ 70 agents pouvant agir sur Isabel, mais qui peuvent aussi intervenir au-delà s'ils ont l'aval de l'AMEP ou du Transit. Ces agents se répartissent en six départements. Chaque département a ses missions propres et est supervisé par un "chef de bureau". Au sein d'un même département, on peut trouver plusieurs équipes de 4 à 6 agents, menés par un "chef opérationnel".

### Les 6 départements :

**Le "Fichier".** Ce département a la lourde tâche de suivre tous les ressortissants E-D présents sur notre plan et de veiller à leur bonne intégration. Le Gate (et le Transit) ne souhaite pas perdre la trace des migrants extra-dimensionnels. Tenir des fichiers à jour, garder le contact, mener des enquêtes discrètes, c'est le quotidien du fichier. Même si 90 % des migrants E-D n'ont pas l'autorisation de quitter Isabel, la tâche n'en est pas moins ardue. Par ailleurs, le Fichier est fréquemment amené à collaborer avec des organismes extérieurs (administrations, police, etc...), dès lors que des individus E-D sont concernés. Le

Fichier est composé de trois équipes, dont une équipe strictement administrative (l'Archive).

**Le "Passe-Monde".** C'est le département qui a la charge de délivrer les visas (appelés Passe-Monde), indispensables pour franchir le Portail et se rendre sur Centerra. Ils doivent donc instruire et étudier les dossiers de candidats au grand voyage, avant de le soumettre à Transit. C'est également un gros travail d'enquête et de croisement d'information. On a l'habitude de plaisanter sur le retard accumulé par le département. Il faut dire qu'il n'y a qu'une équipe au Passe-Monde.

**La "Quarantaine".** Les locaux du Gate abritent une énorme zone de stockage. Ces entrepôts blindés et équipés de nombreuses sécurités accueillent voyageurs et marchandises pendant une durée variable. C'est ce qu'on appelle la quarantaine. Pour le simple voyageur, cela dure le temps de quelques examens biologiques et médicaux. En revanche, le délais peut être plus long pour le fret et les marchandises d'importation, tant il est vrai que la législation imposée par l'AMEP est stricte (La Fédération Multiverselle a déjà fait contrôler les marchandises par le Transit en Centerra). La Quarantaine est composée de deux équipes à ce jour.



Caesar CHARON revient de Centerra, Howard le chien multidimensionnel de la Quarantaine l'attend, comme à son habitude.

**L'"Echange"**. Ce département est composé d'une équipe d'analystes financiers et d'économistes dont le rôle est de rendre compte à l'AMEP de l'activité des grands groupes d'échange E-D. Il a aussi vocation d'évaluer le poids de nos valeurs monétaires par rapport aux systèmes d'échanges E-D. Les soupçons de corruptions des agents de ce service sont probablement complètement non fondés.

**L'"Administrative"**. Le département géré par CHARON lui-même, c'est l'organe central du Gate. Ce service fait fonction d'interface entre le Gate, l'AMEP, Transit et la Fédération Multiverselle. Gestion, évaluation et relations publiques sont le lot de cette petite équipe.

**Les "Portiers"**. Ce sont les deux équipes qui ont en charge la sécurité du site et du Portail en lui-même. Lourdemment équipé, doté de technologie E-D, les 13 membres de ce département sont généralement cagoulés et le secret est gardé autour de leur identité. Hormis la sécurité du site, les missions des Portiers peuvent s'étendre à la sécurité du personnel et à la surveillance des activités du personnel...

Quelques personnages du Gate :

**Rosanna- "Eyes"- LOMARD.**



Caractéristiques (DC Heroes) :

Dex : 5

Str : 3

Body : 4

Int: 6

Will: 4

Mind:4

Infl:4

Aura:3

Spirit:3

Initiative : 15

Héros Points : 14

**Skills :**

Detective (Clue analysis, Counterfeit recognition, Identification system, Law) 5, Gadgetry 6, Scientist 5

**Advantages:**

Connection (high) Gate, Scholar (droit E-D)

**Drawbacks:**

Psychological Instability (serious) Crise de paranoïa.

**Equipment :**

Vision Helmet: Body 7, # 2, Microscopic vision 8, Radar sense 8, Telescopic vision 8, X Ray vision (excepté le plomb) 8, Ultravision 8.

**Wealth: 4**

Rosanna LOMARD est une ressortissante anglaise. Elle a acquis la nationalité centerrane après ses études à la XD University. Elle s'est mariée sur Isabel et a eu une fille ( Leslee, qui a huit ans aujourd'hui) dont elle n'a pas la garde. Rosanna était une chercheuse prometteuse, se destinant à l'ingénierie optique. Hélas, ses problèmes de couples et la pression universitaire l'ont plongé dans la dépression, puis la psychose. Le diagnostic paranoïaque a mis un terme à sa carrière, mais une longue thérapie l'a stabilisé. Au début de sa maladie elle a conçu son casque de vision, comme une arme pour débusquer "ceux qui complotent contre elle". Ce prodige technologique a fait d'elle une héroïne de la science et elle a intégré le Gate en dépit de son profil psychologique. CHARON a estimé que ce petit "travers" trouverait même à s'employer au département de la Quarantaine.

**Ulfaen- "Bard"- ARKUILLA****Caractéristiques (DC Heroes) :**

Dex : 4

Str : 3

Body : 5

Int: 4

Will: 5

Mind: 5

Infl: 7

Aura: 7

Spirit: 5

Initiative : 15

Héros Points : 10

**Skills :**

Artist (Music, writer) 5, Thief (escape, locks, pickpocket, stealth) 6, Charisma 7

**Advantages:**

Gift of gab, Attractive, Connection (high) Gate, Scholar (droit E-D).

**Drawbacks:**

Irrational attraction (serious): poésie...

**Power:**

Broadcast Empath (Will) 7, (limitation : implique l'utilisation d'une harpe.)

**Equipment:**

Harpe (Body: 5, #: 3)

**Wealth: 4**

Ulfaen est originaire d'un autre plan. Dans sa dimension, une culture imprégnée de folklore celtique et de féodalisme moyenâgeux a perduré jusqu'à aujourd'hui. Là-bas, il était barde, conteur, poète et musicien à la cour des seigneurs. Plus qu'une profession, être barde c'est appartenir à une caste aux talents mystérieux et à l'aura légendaire, comme les sorciers ou les chevaliers.

S'il a dû quitter son romantique plan 2223, c'est qu'il y était menacé de mort. Comme Ulfaen s'était entiché d'une Reine, un certain seigneur jaloux (Kardenaâr le Maître des Molosses) s'était juré de faire du barde l'ordinaire de son célèbre chenil.

Les étranges talents d'Ulfaen et son "capital sympathie", lui ont permis d'intégrer le Gate où il exerce au Fichier.

**Gale- "Face"- HELENSSON**Caractéristiques (DC Heroes) :

Dex :4

Int:5

Infl:4

Initiative : 15

Str :3

Will:6

Aura:3

Body :4

Mind:3

Spirit:4

Héros Points : 19

**Skills :**

Detective (Clue analysis, Identification system, Law) 4, Military Science 4, Scientist 5, Martial Arts 4, Charisma (intimidate) 4

**Advantages:**

Connection (low) AMEP (High) Gate, Scholar (Droit E-D), Leadership

**Drawbacks:**

Strange Appearance

**Power:**

Invisibility 10 (limitation: Toujours actif)

**Wealth :** 5

Gale est le chef opérationnel d'une des équipes du Fichier. Elle n'est pas commode et a plutôt fichu caractère. Le fait qu'on ne puisse pas lire son humeur sur son visage flanque pas mal de gens mal à l'aise. Cette autorité naturelle lui vient probablement de son passé, au Programme "Echos". Elle était détachée par l'armée américaine à l'AMEP auprès du centre de recherche. Elle faisait partie d'une équipe d'exploration en 1985. A l'époque la menace de la Reconquista n'avait pas encore clôt le programme "Echos" et l'on se risquait aux premières expéditions humaines. Gale faisait partie de l'équipe Alpha, trois chercheurs qui se hasardèrent les premiers au-delà des portails, à l'époque où ceux-ci n'étaient pas encore forcément bien stabilisés. Mais après quelques missions réussies, l'équipe Alpha va mener une expédition de trop. Sur un plan en apparence tout à fait viable (en tout cas pour le robot sonde), ils vont être irradiés par une étrange lumière qui les rendra définitivement invisible. A la retraite, Gale sera la seule à supporter le contrecoup psychologique de cette métamorphose. Les deux autres sombreront dans la folie et l'un d'eux en viendra même à mettre fin à ses jours.

A 42 ans, Gale a refait sa vie à Ring City. Même si l'accident a laissé des traces.

**Mr. PLANO**

Caractéristiques (DC Heroes) :

Dex : 2

Str : 3

Body : 3

Int: 3

Will: 7

Mind: 6

Infl: 2

Aura: 2

Spirit: 3

Initiative : 7

Héros Points : 5

**Skills :**

Charisma (Interrogation) 4, Detective (Identification Systems, Law, Police Procedure) 6

**Advantages :**

Iron nerves, Connection : (high) Gate, (low) AMEP, (low) Transit, Scholar (droit E-D)

**Drawbacks:**

Psychological Instability (rigidité psychologique, manichéisme forcené), Irrational attraction catastrophie (règlements et lois)

**Power :**

Two-Dimensional (toujours actif) 10

**Wealth : 5**

M. PLANO est le sbire préféré de CHARON, celui qu'il lâche sur les agents qu'il suspecte de manquer à leurs devoirs. M. PLANO réalise alors une longue et pénible enquête administrative qui s'apparente plus à un audit interne. On peut aussi dire qu'en tant que membre de l'"Administrative", M. PLANO devrait collaborer étroitement avec le boss (CHARON), mais que celui-ci préfère généralement l'envoyer au loin, sur quelques missions retorses.

A sa décharge, M. PLANO n'est pas responsable de sa personnalité abominable. Il est originaire d'un plan dont les lois physiques sont radicalement différentes (et incompréhensibles à ce jour), un monde qui ignore notamment la 3<sup>ème</sup> dimension... Outre le manque total de perspective, les ressortissants du plan 1499 cultivent une pensée binaire et des jugements tranchés ; un cocktail détonant dans tout service administratif !