

« Nous sommes venus en paix. »

Un scénario pour Hyper Héros par Antoine Drouart

Ces documents et illustrations sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Toute diffusion, modification ou reproduction, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable.

Synopsis

Les personnages assistent à l'invasion de la Terre par l'Empire atlante. Alors que des dizaines de vaisseaux géants apparaissent au-dessus des grandes métropoles, l'empereur atlante déclare aux êtres humains « être venu en paix pour apporter la civilisation atlante aux Terriens ». Ses déclarations sont-elles tout à fait honnêtes ? Comment les personnages réagissent-ils ?

Dans ce scénario, le rôle du meneur de jeu sera de mettre en doute les convictions des personnages. Les Atlantes apportent de nombreux bénéfices à l'humanité, mais le prix à payer est la civilisation humaine elle-même, qui sera bouleversée par cette influence extra-terrestre. Qu'ils soient pour ou contre, les personnages pourront trouver des alliés et des

faux amis qui luttent pour des causes diverses plus ou moins avouables. Si les personnages penchent pour les Atlantes, mettez en valeur les aspects négatifs de la colonisation. S'ils sont contre les Atlantes, faites-en miroiter les bénéfices. Confrontez les à des individus qui sont en désaccord avec eux, mais avec de bonnes raisons.

Il peut tout à fait arriver que dans un même groupe de joueurs, les personnages se séparent en deux camps. Cette situation est tout à fait adaptée au « jeu sans meneur » (voir le jeu). Les deux camps peuvent se mettre d'accord pour mettre en place leurs « champs de bataille », qu'ils soient politiques ou plus... physiques.

ATLANTES : LE RETOUR

Les personnages sont en train de vaquer à leurs occupations habituelles à proximité de la Ville. Tout à coup, par un moyen ou un autre (par la télévision, en regardant par la fenêtre, par un coup de téléphone...) ils découvrent que... Le meneur de jeu fera monter la tension en laissant chaque joueur, un par un, décrire comment il occupe sa vie quotidienne jusqu'à cet événement pour le moins surprenant.

Le spectacle est le même partout, au-dessus de toutes les grandes métropoles de la Terre. De gigantesques soucoupes volantes (1km de diamètre, 100 m d'épaisseur) surplombent les centres-villes. Immobiles, lisses, elles ont surgi de nulle part et attendent, silencieuses et impassibles, à environ 2 kilomètres d'altitude.

Les personnages qui tentent d'en approcher sont arrêtés à 500m de la coque par un puissant champ de force invisible (résistance

10), qui émet un rayonnement bleuté quand on le touche. La coque elle-même est

miroitante, complètement lisse et extrêmement solide (résistance 13)

PANIQUE SUR TERRE !

Les effets de ces apparitions ne se font pas attendre. Malgré les appels au calme peu convaincus des autorités, la panique s'empare des habitants qui fuient en masse pour la majorité, ou vont se rassembler, fascinés, au-dessous des soucoupes. Les scènes de panique, de pillage, de chaos sont partout :

un immeuble est en feu mais la paralysie totale du trafic empêche les pompiers d'accéder ;

un poste de police est pris d'assaut par une foule hystérique. Les policiers tout aussi paniqués ouvrent le feu ;

des hélicoptères de la presse s'approchent d'une soucoupe. Ils n'ont vraisemblablement pas conscience du champ de force. Si les personnages ne font rien, les appareils sont arrêtés comme par magie juste avant l'impact et déposés au sommet d'un immeuble sans dégât.

Les personnages peuvent souhaiter intervenir pour limiter les dégâts.

COMMUNICATION GENERALE

Tout à coup (quand la tension retombe ou quand les personnages sont près d'entrer dans une soucoupe), tous les Terriens entendent une même voix qui résonne dans leur tête :

« Bonjour, Terriens. Je suis Basileus XIII, Empereur Pantocrator de l'immortel Empire transdimensionnel atlante. Veuillez pardonner cette intrusion brutale dans votre espace

aérien. Nous sommes venus en paix. Nous sommes venus vous apporter la lumière du Deltar. » Chacun ressent alors une sensation de calme et de plénitude l'envahir. La panique se calme dans les rues.

Les personnages sont ensuite personnellement invités à rencontrer l'Empereur au sommet de la soucoupe.

RENCONTRE AU SOMMET

Au beau milieu de la face supérieure de la soucoupe, les personnages voient apparaître une figure imposante : l'empereur Basileus XIII lui-même, ou du moins sa projection holographique.

Posé, l'empereur s'excuse pour son intrusion brutale, rendue nécessaire par leur mode de téléportation psychique (il exagère un peu : c'était aussi pour faire sa petite impression). Son intention n'est nullement belliqueuse.. Les Atlantes veulent intégrer la Terre à leur empire. Ils feront bénéficier les Terriens de leur nanotechnologie psychique (voir « la technologie atlante »). En échange, ils

souhaitent que les humains participent au culte du Deltar, pour faire don de leur énergie psychique, ce qui est parfaitement sans risque et indolore. Ils ne souhaitent en aucun cas forcer qui que ce soit, mais espèrent que les humains le feront de bon gré. De fait, il est impossible d'utiliser la technologie atlante sans être Accordé au Deltar, ce qui implique de lui céder régulièrement une partie de son énergie mentale. Tous ceux qui voudront en bénéficier doivent nécessairement faire partie du culte.

Durant la discussion, Basileus reste calme et courtois. Il explique que tout sera fait pour

intégrer la Terre dans l'empire atlante sans heurts, en respectant les cultures locales.

En parallèle de ses discussions avec les personnages, l'Empereur négocie avec les pouvoirs politiques partout sur terre, ainsi qu'avec les Surhumains qui se sont manifestés auprès des Atlantes. Rapidement, les gouvernements prennent en majorité position

en faveur des Atlantes. Cette « conversion » est pour moitié due aux bénéfices que leur font miroiter les Atlantes pour la population terrestre, et pour le reste aux bénéfices qu'ils leur font miroiter pour eux-mêmes. Les Atlantes leur assurent que les autorités locales resteront en place comme représentants du pouvoir impérial.

REACTION DES PERSONNAGES

Lors de cette discussion, les personnages peuvent être :

- amicaux ou neutres : Basileus les remercie de leur attention. Il serait heureux que les Surhumains rejoignent le culte du Deltar. Compte tenu de leurs pouvoirs, ils auraient sans nul doute une place importante dans les relations entre le gouvernement impérial central et les gouvernements de la Terre.-
méfiants ou hostiles : Basileus avance tous les bénéfices que peut apporter la civilisation atlante aux peuples de la Terre : fin de la famine, fin des guerres sous une régulation unifiée des gouvernements mondiaux, santé et beauté pour tous via la nanotechnologie... Puis il leur signifie diplomatiquement que c'est aux dirigeants officiels de la Terre de faire leur choix, pas à des individus sans mandat diplomatique. Il les congédie ensuite.

- agressifs : ils ne peuvent attaquer Basileus directement (ils discutent avec sa projection psychique), mais peuvent prendre d'assaut le vaisseau. Ils se heurteront alors aux gardes impériaux. Si les choses dégénèrent, c'est une bonne partie de la flotte atlante qui peut intervenir avec, en dernière extrémité, l'empereur en personne. Les dégâts collatéraux seront inestimables... Cela mettra en porte-à-faux les personnages vis-à-vis des autorités qui ont envisagé des relations bienveillantes avec les Atlantes.

Note pour le meneur de jeu : Avant que la tension ne soit trop élevée, Béhémoth (voir le Chapitre suivant « Intermède ») intervient en attaquant directement le vaisseau et en menaçant de le faire s'écraser sur la Ville. Les personnages devront alors intervenir pour éviter la catastrophe en aidant les Atlantes.

INTERMEDE

Dès que la tension retombe ou que la discussion tourne dans le vide, une violente explosion se fait entendre et le vaisseau est ébranlé par un choc puissant. C'est Béhémoth qui, est rentré dans le vaisseau en fracassant d'un bond le champ de force et la coque. Il est en train de tout ravager à l'intérieur,

menaçant de faire s'écraser le navire sur la Ville. Les personnages peuvent intervenir pour aider les Atlantes et tenter de maîtriser Béhémoth. Ceux-ci leur seront très reconnaissants. Ils leur proposeront de les nommer « Prélats honoraires du Deltar ».

COLONISATION

Si les personnages ne tentent rien, les Atlantes vont peu à peu gagner la confiance des

Terriens. Ils offriront aux dirigeants actuels un accès privilégié à leur technologie. Ils

mèneront plusieurs opérations humanitaires dûment médiatisées :

installation d'hôpitaux pour guérir les malades du SIDA et du cancer qui acceptent d'être Accordés au Deltar (c'est indispensable pour bénéficier de l'aide des nanobots) Installation d'usines de production d'eau dans les zones désertiques ;

règlements pacifiques de conflits : les nanobots anéantissent toutes les armes des assaillants. Les Atlantes organisent ensuite des conventions de paix pour trouver un compromis entre les partis. Télépathie aidant, ils arrivent rapidement à des solutions, au moins temporairement.

Au bout d'une semaine, la première Basilique atlante est édiflée au beau milieu du Parc de la Ville. Un vaisseau-basilique atterrit et se transforme en majestueux édifice. Le

Président, ainsi qu'un millier de *happy few*, sont cérémonieusement Accordés au Deltar.

Au cours des mois qui suivent, les installations de Basiliques se succèdent et le nombre d'Accordés croît rapidement. Les Atlantes diffusent largement leur technologie sous des formes diverses : gadgets télépathiques, objets polymorphes, véhicules télépilotés... que seuls les Accordés peuvent utiliser. La sensation d'harmonie et de bien-être lié à l'Accord avec le Deltar engendre de grands mouvements spirituels dans le public, allant parfois jusqu'à un prosélytisme agressif.

Parallèlement, les autorités atlantes prennent le pouvoir dans de nombreux domaines. Même si les résistances existent, au terme d'une ou deux générations, la Terre sera complètement sous domination atlante et les humains tous Accordés au Deltar.

DANGEREUX TERRORISTES

Tout n'est pas rose dans le monde atlante. Des humains refusent cette transformation brutale de leur monde, pour des raisons diverses. Certains voient dans cette mainmise la perte de leurs libertés individuelles. D'autres voient dans les Atlantes l'œuvre du diable lui-même. D'autres encore ont simplement peur. Une minorité choisit la voie de la violence pour repousser les Atlantes. Quoique isolés, les actes de sabotage, de terrorisme contre les Accordés ou les Atlantes eux-mêmes sont

réguliers. Les Atlantes y répondent avec fermeté mais sans excès. Ceux qui sont reconnus coupables après un « tribunal psychique » (une simple lecture de l'esprit permet de savoir si un individu a bien commis un crime et l'état d'esprit dans lequel il l'a fait) sont soumis à une cure psychique qui leur supprime leurs penchants criminels. Chez les individus les plus endurcis, ce traitement revient peu ou prou à une lobotomie.

LES SURHUMAINS

Les Surhumains autres que les personnages ont des attitudes très diverses face à l'apparition des Atlantes. Chacun réagit selon ses propres intérêts. Nous donnons ici quelques exemples d'actions possibles.

- **Bémémoth**, comme nous l'avons vu, réagira brutalement à ce qu'il considère comme une intrusion sur son territoire. Il sera la mouche du coche qui vient ennuyer les Atlantes (il est une menace très tenace mais somme toute

ponctuelle). Les personnages rendront service aux Atlantes s'ils peuvent les en débarrasser, au moins temporairement. Inversement, les personnages peuvent tenter de la manipuler et de s'en servir comme d'une arme.

- **Nostradamus** est tout particulièrement intéressé par le Deltar. Il a compris que ce dernier était un passe-partout entre les mondes qui augmenterait de façon incommensurable son pouvoir. En possession

du Deltar, il serait à même d'ouvrir en lieu et place de chaque Basilique des portails vers les dimensions innommables peuplées de monstrueuses entités impies. Cela provoquerait probablement la fin de l'empire atlante et plongerait la Terre dans le chaos. Nostradamus pourrait manipuler les Surhumains qui lutteraient contre les Atlantes en leur faisant croire qu'il est capable de retourner le Deltar contre l'Empire. S'il est seul, il se paiera les capacités de Pulsar comme force de frappe dans sa tentative pour prendre le pouvoir.

- **AndroX** essaie de s'interfacer sur une Basilique pour en siphonner et en reprogrammer les nanobots et distribuer sa conscience en réseau dans tout l'Empire.

- Arôme a bien compris que les nanobots et l'Accord au Deltar renforcent les défenses contre son infection, ce qui risque d'anéantir son biotope et de l'acculer à l'extinction. Il manipulera donc tous ceux qui lui sembleront de nature à refouler les Atlantes (cellules de résistance, meutes d'animaux infectés...) : un allié bien imprévu pour certains personnages.

- **le Géniteur** reste neutre tant qu'on laisse en paix sa retraite dans la taïga. Mais si on achète ses services, il s'alliera à qui veut...

- **Gestalt** connaît toutes les issues possibles de la situation, et s'y perd. Il agit donc comme toujours en changeant de plan plusieurs fois au cours de leur exécution, et soutient ou combat alternativement les Atlantes. Selon les

choix des personnages, il suffit de le rencontrer au bon moment...

- **le Lama écarlate** connaît bien les Atlantes, qui avait des avant-postes à proximité de Noat. Il pourra renseigner les personnages s'ils vont le trouver, car son vœu d'isolement ne lui permet pas de se mêler des événements... jusqu'à ce que son bon cœur l'emporte une fois de plus (en pratique il viendra alerter les personnages s'ils patinent).

- **Maître Chronos** a actuellement deux alter-égos temporels sur l'affaire : l'un d'eux est déjà passé par l'époque où l'île de l'Atlantide était à son apogée et il a contemplé son brutal déclin. Il est donc particulièrement méfiant et pourra éventuellement aiguiller les personnages vers le problème de la divergence μ . Mais un autre lui-même souhaite étudier le Deltar, voire s'en emparer, pour ses propres besoins de voyages trans-dimensionnels. Rencontrer les deux Chronos séparément risque de causer une certaine confusion...

- **Mélog** sait reconnaître un culte religieux et s'efforce de parasiter celui du Deltar. Il se débrouille assez bien pour n'être pas repéré par les Atlantes ou éliminer ceux qui y parviennent. A terme, il compte bien phagocyter peu à peu la totalité de leur empire. Lui aussi peut donc être un allié objectif des résistants... mais un allié aussi pernicieux que les Atlantes !

LA DIVERGENCE μ

Un détail peut faire réfléchir certains personnages. La dernière fois qu'on a parlé d'Atlantes sur Terre, ça avait aussi un côté « âge d'or », mais ça s'est mal terminé, non ? Des personnages qui ont accès à des conseillers ultraterrestres comme l'Elue pourront les consulter pour avoir le fin mot de cette histoire. Si ces conseillers, comme Cernunnos, ont leurs propres objectifs pas toujours avouables, ils peuvent même décider de semer le trouble dans l'esprit de leur protégé avant même d'être sollicités !

Si ce n'est le cas d'aucun personnage, ils peuvent toujours consulter les archives de la Basilique de la Ville, où ils trouveront (s'ils sont psionistes ou Accordés au Deltar... ou piratent les nanobots) des informations sur cette petite colonie avec laquelle l'Empire a perdu le contact il y a bien longtemps. S'ils n'y pensent pas, bloquez leurs passages de Phase négative en Phase neutre. Destin ou le Médian se manifesteront alors pour attirer leur attention sur ce détail. Destin les orientera sans qu'ils s'en rendent compte vers les archives, tandis que le Médian, comme toujours proactif, leur donnera de but en blanc sa version de la vérité.

DeltaMan est un cas particulier puisqu'il est l'héritier de cette colonie atlante.

Si son joueur n'y pense pas, qu'il change de personnage. Il lui sera alors facile d'interroger son Deltar... qui bien sûr est juge et partie. Où vont les loyautés de DeltaMan, à son origine terrienne ou à son héritage atlante ?

Les personnages pourront apprendre que la fin de l'Atlantide est peut-être due à une divergence du Deltar local. Selon les scientifiques d'alors, cette divergence, dite « Divergence μ », serait liée à la structure même de l'esprit humain, légèrement différent de celui des Atlantes « de souche ». Si les Atlantes reproduisaient leur colonisation, à une échelle encore plus grande, cette divergence pourrait-elle se reproduire ? Elle entraînerait alors un cataclysme à l'échelle de la planète ! DeltaMan en est préservé car il est seul et son Deltar a eu quelques millénaires pour s'adapter à l'environnement terrestre. Mais si certains voulaient s'Accorder à son Deltar (par exemple des gens devenus accros à celui des Atlantes), qui sait ce qui se passerait ?

Forts de ces informations, les personnages sauront-ils convaincre l'Empereur qu'une colonisation de la Terre est vouée à l'échec ? Celui-ci leur rétorquera que le risque de divergence est minime compte-tenu des progrès faits depuis sur la maîtrise du Deltar. Il n'a peut-être pas tort, mais le risque est là...

LES PERSONNAGES

Les personnages ont une liberté absolue de choix face aux Atlantes. Ces derniers veulent certes imposer leur loi sur Terre, mais ils le font en améliorant de façon concrète les conditions de vie sur la planète et sans violence outrancière. L'Accord avec le Deltar, par ses vertus apaisantes, est séduisant. Mais la relative uniformisation des esprits peut faire peur. La Divergence μ est un risque non

négligeable mais difficile à estimer. Combien pèse-t-il face aux progrès qu'offre la technologie atlante ? Plusieurs chemins s'offrent à eux, et le rôle du meneur de jeu sera de sans cesse les faire douter de leur « bon » choix. Les personnages peuvent bien sûr ne pas être d'accord entre eux, en fonction de leurs convictions.

S'ALLIER AUX ATLANTES

La civilisation atlante est très séduisante par certains aspects. Sa technologie avancée, la paix sociale inhérente à l'harmonie du Deltar, ne peuvent que favoriser le bien-être général de la population dans son ensemble. Excepté la caste des prêtres du Deltar, la société atlante est bien plus égalitaire que celle des terriens à l'échelle de la planète, même si elle est également plus uniforme.

Les personnages alliés aux Atlantes pourront aider ces derniers à s'installer sur Terre. Ils pourront notamment lutter contre les autres Surhumains locaux qui luttent contre

l'invasion, ou régler des crises passagères qui émailleront la colonisation :

- une manifestation anti-atlante dégénère en bataille rangée avec les forces de police, avec pillages et tabassages en règle.

- le dictateur d'un petit pays s'oppose fermement à l'implantation des Atlantes. Il persécute leurs sympathisants, décrète la loi martiale et un blocus total, réduisant sa population à la misère et à la famine. Il entre en guerre avec un pays voisin qui a décidé d'accepter les Atlantes. Les personnages sont missionnés par l'empereur pour lui faire entendre raison et régler la situation.

LUTTER CONTRE LES ATLANTES

Les personnages peuvent souhaiter lutter contre la colonisation atlante. Il se heurteront bien sûr à l'avis de la plupart des gouvernements terrestres qui ont choisi de coopérer. Mais ils pourront également s'allier avec d'autres Surhumains contre cet ennemi commun. Ils devront toutefois se méfier des visées plus égoïstes des uns et des autres.

Si la confrontation directe avec l'Empereur est possible, elle reste difficile. L'armée atlante est puissante et organisée. La bataille risque de causer de nombreux dommages collatéraux, surtout si l'empereur puise dans l'énergie vitale des Accordés (il le fera valoir, arguant, pas tout à fait avec raison, que cet effet est automatique).

Les personnages peuvent tenter des actions de sabotage plus subtiles contre les Basiliques ou les soutiens atlantes. Ils peuvent pirater les nanobots, s'infiltrer dans les vaisseaux en utilisant les Deltars comme points de passage, capturer des prêtres pour les interroger...

Ils peuvent aussi discréditer les Atlantes en faisant jouer leurs relations, en unifiant les opposants politiques pour retourner les populations contre ces étrangers trop polis pour être honnêtes. La divergence μ est un défaut important de la cuirasse atlante, et les personnages peuvent faire jouer cette peur pour eux.

LA TECHNOLOGIE ATLANTE

La technologie atlante se fonde sur deux piliers : la mise en commun de l'énergie psychique à travers le Deltar et le contrôle psychique de nanobots.

LE DELTAR

Le Deltar est un objet transdimensionnel qui a la propriété de collecter, d'amplifier et de redistribuer l'énergie psychique. Il a été découvert il y a bien longtemps par les Atlantes, puis maîtrisé au cours des âges. Le Deltar est immatériel, mais il peut se manifester au travers de cristaux conservés dans des reliquaires en orichalque (un alliage spécial développé par les Atlantes) qui a une tendance non-euclidienne à changer de forme selon l'angle de vue mais qui ressemble globalement à un octaèdre régulier.. L'octaèdre est ainsi le symbole par excellence des Atlantes que l'on retrouve sur leurs vaisseaux, Basiliques, armes, drapeaux, costumes... et qui est largement repris par leurs thuriféraires et détourné par leurs opposants ! Par extension, ces cristaux sont appelés Deltars, mais ils ne sont que des avatars du Deltar originel qui existe au-delà de notre espace. Ces Deltars agissent comme des batteries amplificatrices d'énergie psychique, toutes en connexions les unes avec les autres. Quand il est chargé, un Deltar devient rutilant de mille couleurs. En se concentrant sur un Deltar, on le charge en énergie et on se retrouve Accordé au Deltar. La seule conséquence pour le donneur est une légère fatigue (passage d'un point d'Action en Phase négative qui se récupère après une bonne sieste). Il est alors possible de réutiliser cette énergie de différentes façons selon son niveau de maîtrise : téléportation, télékinésie, télépathie... Les Deltars sont de différentes puissances selon les cas. Les Basiliques atlantes sont équipées d'un Deltar récepteur,

devant lequel les gens vont prier pour donner leur énergie. De la même manière, les grands vaisseaux ont chacun leur propre Deltar qui permet aux pilotes de déplacer l'engin, alimente son champ de force... L'empereur possède un sceptre qui contient un Deltar qui lui donne un accès privilégié aux esprits de tous les Accordés.

Chaque cristal étant une projection extra-dimensionnelle du Deltar, il est possible, mais complexe, de les utiliser comme portes dimensionnelles pour une téléportation instantanée.

Une fois Accordé au Deltar, la personne voit son esprit relié au collectif atlante. De ce fait, elle perd peu à peu son individualité et devient plus réceptive aux désirs de l'Empereur. Tous les Accordés ont tendance à agir de concert pour la grandeur de l'Atlantide. L'Accord installe entre ses membres une forme d'empathie qui diminue de façon significative les pensées agressives et les émotions violentes. Notons que cette emprise reste relative. Une personne ayant une réelle inimitié envers l'Empire, ou des raisons concrètes de lui en vouloir, conservera cet état d'esprit, quoiqu'un peu émoussé. Toutefois, l'effet est suffisamment important pour rendre une écrasante majorité de la population coopérative et soumise de son plein gré.

Un Surhumain qui s'Accorde au Deltar bénéficie une forme limitée de Télépathie. On considère qu'il possède au niveau 0 (c'est-à-dire qu'il doit dépenser des points d'Héroïsme

pour obtenir un Impact) la capacité d'émettre des informations à un autre Accordé sans lui parler. Les malus de distance jouent normalement. Il ne peut par contre pas lire dans les pensées. Il peut par la suite développer un Trait Général « Accord du Deltar » ou équivalent. Il permet l'utilisation de l'énergie du Deltar pour tout pouvoir psychique comme la télépathie (en réception ou transmission), la télékinésie, la thermokinésie... Il est ensuite possible de développer des spécialisations.

Toutefois, tout Accordé est également directement soumis au Deltar de l'Empereur.

LA NANOTECHNOLOGIE PSYCHIQUE

Il est assez difficile, voire dangereux, d'utiliser de façon brute l'énergie du Deltar. Un individu non-entraîné risque d'y laisser sa santé mentale, son esprit annihilé par le déferlement de puissance. C'est pour cette raison que les Atlantes ont développé une technologie d'objets sensibles aux rayonnements psychiques. Toute personne Accordée au Deltar peut commander ces objets par la seule force de sa pensée (certains objets sont restreints à certains utilisateurs). Ce sont les objets eux-mêmes qui captent l'énergie directement du Deltar. Tous les objets de la vie courante atlante fonctionnent ainsi. Les plus perfectionnés d'entre eux sont des robots microscopiques qui sont contrôlés par la pensée. Les nanobots interviennent dans de nombreuses applications : ils vont guérir un malade sous la supervision du médecin, nettoyer les sols et murs, purifier l'eau. La coque des vaisseaux atlante est entièrement constituée de nanobots. Un ingénieur peut facilement les contrôler pour les remodeler ou réparer une partie endommagée. Les gardes impériaux possèdent des armures de combat en

Ainsi, le niveau en Accord du Deltar est un malus direct pour résister aux pouvoirs qu'utiliserait l'Empereur sur l'Accordé.

Notons que DeltaMan est accordé à un Deltar chargé par l'ensemble de la colonie terrestre au moment de son anéantissement, donc extrêmement puissant, et plus forcément allié de l'Empire qui l'a laissé se débrouiller seul il y a des millénaires... Deltaman ne peut s'Accorder aux deux Deltars. S'il choisissait de s'accorder au nouveau Deltar, il perdrait une grosse partie de ses pouvoirs.

nanobots qui leur donne une force et une résistance hors du commun (niveau 4, permanent). Ils utilisent des fusils psychiques qui projettent des vagues d'énergie mentales. Celles-ci peuvent, au choix, être simplement paralysantes ou mortelles (les cellules nerveuses sont surchargées d'énergie et explosent). Leur puissance de feu effective peut-être colossale (niveau 4, permanent).

Les nanobots peuvent également être programmés pour attaquer un individu. En suspension dans l'air, ils se laissent inhaler et attaque les organes de l'intérieur, causant des hémorragies foudroyantes. Inversement ils peuvent aussi être utilisés pour soigner toutes formes de maladies, par exemple en attaquant spécifiquement des cellules cancéreuses. Tous les Atlantes sont habités par des nanobots qui entretiennent leur organisme et les nettoient en permanence, les protégeant ainsi des maladies et des infections. De fait, l'espérance de vie d'un individu protégé par les nanobots est d'environ 150 ans, voire plusieurs siècles pour les plus riches qui peuvent s'offrir des nanobots de luxe et des cures de jouvence régulières.

BASILEUS XIII

Basileus XIII est le 725ème empereur de l'immortel empire transdimensionnel atlante. Cet empire est en constante expansion, à la recherche de nouvelles planètes hospitalières à coloniser. Pour autant, les Atlantes ne sont pas des sauvages, loin de là. Au contraire, leurs invasions sont toujours les plus pacifiques possibles. Ils abordent des mondes qui leur sont technologiquement inférieurs, et leur proposent l'accès à la civilisation en échange de la soumission des habitants. En échange, ils demandent un droit à exploiter les ressources de la planète, et surtout la possibilité d'étendre le culte du Deltar. En effet, les Atlantes maîtrisant les forces de l'esprit à travers le Deltar (ainsi que la nanotechnologie dont est constitué tout leur matériel), leur principale source d'énergie est la dévotion des citoyens. Cette force psychique est la principale source d'énergie, captée par les Basiliques impériales et redistribuée par les Deltars à travers l'Empire. Par l'intermédiaire du Sceptre de Foi, l'Empereur peut bénéficier également d'une partie de cette puissance. De ce fait, il peut :

percevoir à travers les yeux de plusieurs Accordés simultanément (et ils sont partout, voire dans plusieurs dimensions),

accéder à leurs pensées de surface (plus profond c'est beaucoup plus difficile),

puiser dans leur vie pour augmenter ses capacités physiques ou mentales. La plupart du temps, cette ponction est distribuée sur un grand nombre de citoyens, et n'a d'autres effets qu'une fatigue passagère. Toutefois, si Basileus est amené à puiser de façon brutale dans ses réserves (par exemple lors d'un combat difficile contre des Surhumains), les effets sur les heureux donateurs peuvent être plus importants : saignements de nez, asthénie brutale, etc. voire la mort s'il utilise de façon massive son pouvoir, mais c'est pour

le bien de l'Empire ! Techniquement, cela signifie que Basileus peut récupérer des points de sa phase négative en causant des dommages parmi les Accordés.

De même, il peut focaliser sa volonté au travers du sceptre sous forme de rafales capables de vaporiser une montagne à pleine puissance (avec les pertes qui vont bien en citoyens atlantes pour alimenter la chose...).

Tout atlante exécute sa volonté sans qu'il ait besoin de l'exprimer, comme une extension de lui (ou comme un esprit communautaire d'insectes), ce qui est assez impressionnant à voir. Naturellement, aucun Atlante n'est en mesure d'imaginer s'en prendre à lui.

Ces capacités s'exercent d'autant plus facilement que l'Accordé possède des gènes atlantes, soit une bonne partie de l'humanité ! Mais c'est beaucoup plus difficile qu'avec les pur-sang.

De plus, il est l'héritier d'une lignée ininterrompue et peut accéder aux souvenirs de ses glorieux aïeux de façon à acquérir toute compétence nécessaire ou connaître tout fait historique. Cela lui permet aussi de paralléliser sa réflexion sur plusieurs esprits, donc de traiter des problèmes complexes instantanément ou de gérer plusieurs tâches simultanées (se battre et désamorcer une bombe à antimatière).

Son armure est naturellement à l'épreuve d'une réentrée atmosphérique (elle est en orichalque, après tout !), l'aide à focaliser sa mémoire génétique (elle a été portée par ses ancêtres) et contient une unité anti-gravité ainsi qu'un accès permanent à tous les portails de téléportation atlantes.

Même si les Atlantes se présentent toujours comme « venant en paix », il est certain qu'ils ont toujours tendance à forcer la main aux peuplades primitives qu'ils rencontrent, ne

serait-ce que parce qu'ils sont persuadés de leur être supérieurs. Parfois, l'empire rencontre des civilisations particulièrement récalcitrantes, et une guerre s'ensuit. Ce fut le cas lors de leur rencontre avec l'Hégémonie lémurienne, qu'ils furent amenés à détruire, mais sans anéantir la flotte de guerre de Thongoya XXII qui, depuis, harcèle l'Empire régulièrement.

Basileus lui-même est un empereur qui a à cœur la grandeur de son état, et qui poursuit

avec zèle cette politique expansionniste. Toutefois, il a également conscience des limites d'une approche trop brutale, et cherche toutes les possibilités de négociations avant d'en arriver à des moyens extrêmes. La corruption du pouvoir en place reste un des moyens les plus simples. Le temps joue pour lui et il sait faire miroiter les richesses et le pouvoir de l'empire aux dirigeants des planètes en cours de colonisation.

TRAITS

POSITIFS

- Cœur du collectif atlante 3
- Volonté souveraine 2
- Mémoire génétique 2
- Accroître ses capacités 2
- Rafales 1
- Armure impériale 3
- Nanobots 2
- Immortel empereur transdimensionnel atlante 3

(total 44)

NEUTRES

Aime expérimenter la gastronomie galactique, déteste l'Hégémonie lémurienne, fin joueur de *tchoq* (jeu atlante typique)

NEGATIFS

- Dépendant du sceptre d'orichalque 3
- Vampirise son peuple 2

(total -13)

RESERVES

Action 10 Statut 30 Héroïsme 10

(total +20)

TOTAL

51