

# Hégyre

par oiseauoch sur une idée de mutos développée parSlave pour le 2ème défi trois fois forgé PTGPTB  
Licence CC-BY-SA-NC dessin David Revoy CC-BY

*... Aurora mesure deux fois la taille de la notre et est peuplé par une vie foisonnante et inoffensive de par les conditions de vie particulièrement favorables...*

*... le climat y est des plus cléments sur les différents continents d'aurore. Ainsi, la température n'excède que très rarement les 30°C en été et ne descend pas en dessous de 12°C l'hiver dès lors que nous ne sommes pas dans des latitudes extrême comparable ici au cap horn pour le sud et à l'alaska pour le nord...*

*Extrait de : manuels de géographie, éditions Aurora, 2275*

## Un peu d'histoire

Aurore, découverte le 5 mars 1996 et alors simplement nommée "tendri b" par rapport à l'étoile autour de laquelle elle orbite, c'est en 2043 qu'on découvre que c'est une exoplanète en même temps que bon nombre d'autres. Les quelques recherches préliminaires n'ayant rien montré d'extraordinaire, elle est immédiatement oubliée comme toutes les autres. C'est finalement le 19 novembre 2228 que la découverte éclate. L'honorable professeur Treefold annonce avoir étudié précisément la planète "tendri b", qu'il a décidé d'appeler Aurora. Contre toute attente et grâce aux dernières technologies d'observation spatiale, il a découvert que la planète aurora est non seulement parfaitement habitable pour des êtres humains mais peut même être comparée à un paradis.

Cette nouvelle ne pouvait pas mieux tomber. En effet, sur terre c'est la catastrophe. Complètement détruite par la surexploitation et la surpopulation, celle-ci est devenue invivable à part dans les mégavilles qui, devenus les seuls véritables lieux vivables concentrent toujours plus de monde en leur sein. Certains ont bien sûr criés à l'arnaque, au complot et au détournement du problème toujours est-il que ces voies sont restées

minoritaires.

Commence alors une période comme on n'en a jamais vu. Toutes les mégavilles coopèrent ensemble pour réaliser ce projet. Dans le même temps, on voit fleurir de partout de la littérature, de la musique, des images, la planète Aurora rentre dans les manuels à l'école et tous les enfants sont poussés à faire leurs études dans le domaine spatial.

C'est aussi une période de grandes découvertes scientifiques. L'économie qui jusqu'alors tournait au ralenti économisant les ressources au maximum se permet maintenant plus d'excès ; les perspectives d'un nouveau monde lui promettant un avenir meilleur.





# La dure réalité

C'est vers la fin du 22ème siècle que la chute de nos sociétés modernes est devenue évidente. Rien ne rendrait plus la terre vivable telle qu'elle l'avait été auparavant, tant les conflits et crises politiques se déclenchaient à un rythme effréné. C'est alors que fut déclaré sous l'égide de quelques dirigeants en place, la fin de la Terre et créé le mythe d'Aurore, la planète providentielle.

Aurore est une planète à peine habitable aux confins de la galaxie, mais la meilleure chance de maintien de notre système élitiste. Il fut mis en place, patiemment et habilement, le mythe d'un espoir pour toute l'humanité, un grand projet pour le monde : partir pour Aurore et sauver la civilisation humaine.

Tel que fut conçu le plan, les premiers vaisseaux spatiaux partiraient avec les premiers colons cryogénisés, puis continuant sans relâches leurs efforts les terriens progresseraient et découvrirait des moyens encore plus rapides d'atteindre Aurore, dépassant même les premiers colons. Un pari sur le futur qui s'avéra exact grâce à une minutieuse préparation. Enfermés dans des mégaloilles industrielles, travaillant dans des villes souterraines, les terriens ne peuvent imaginer une seule seconde qu'Aurore est à peine plus que vivable. Grâce à une habile communication et une gestion par la rareté les premiers vaisseaux colons furent majoritairement remplis par les humains les plus fortunés. Ces derniers se lançant alors dans un long sommeil de 82 années, confiant dans leur plan qui provoqua avant eux, qu'avant eux, des millions d'êtres humains coloniseront Aurore pour en faire leur nouveau paradis : un monde prévu à leur image et maintenant le système qui les avait déjà si bien servis.

Depuis 60 ans les terriens quittent la terre, et le mensonge d'Aurore n'en est que plus fort. A force les instigateurs de cette supercherie galactique ont pratiquement tous quitté la Terre, y laissant une population fidèle croyant et perpétuant le mythe. Ce mythe toujours épaulé par un nombre incroyable de spots publicitaires et fausses informations.

*"12 juin 2293 :*

*Ça fait maintenant 15 ans que nous avons quitté notre bonne vieille Terre pour le paradis Aurora. Le voyage se passe bien. Aujourd'hui nous avons donné une grande fête sur le vaisseau. En effet, pour la première fois depuis 15 ans, notre vaisseau a commencé à ralentir. Dans plus ou moins 2 mois, nous commencerons à retrouver une vitesse suffisamment faible pour pouvoir effectuer nos premières mesures de la planète. Tous les habitants sont impatients d'avoir des informations fraîches de la terre promise.*

*extrait du journal de bord du Capitaine Beemer*





# L'exode

Avant 2235

La situation sur terre devient de plus en plus difficile. La Terre comme la société se dérègle, les conflits se multiplient alors même que les tornades, ouragans et autres tempêtes frappent de toutes parts. La vie n'est plus possible que dans les Mégavilles, énorme masse de béton à moitié ensevelies qui concentrent 95% de la population. Les terres abandonnées sont déclarées mortes tandis qu'un énorme nuage de population occupe la quasi-totalité de la surface de la Terre.

2235 – 2248

Les premiers vaisseaux prévus pour partir vers Aurore ainsi que la technologie de cryogénéisation est enfin au point. Le voyage devrait durer 82 ans. Des loteries et sélections sont organisées pour trouver les heureux colons dans la population. En vérité, les places ne sont réellement attribuées qu'aux quelques millions de riches contributeurs.

Nombre de vaisseaux envoyés : 147

Population totale quittant la terre : 25 millions

2248 – 2256

Une soudaine et étrange avancée technologique (totalement prévue bien sûr) permet de raccourcir considérablement le temps de trajet. La durée du voyage est maintenant estimée à 52 ans, permettant à ces vaisseaux d'arriver considérablement avant les précédents. Un grand nombre d'études prouvant la dangerosité de la cryogénéisation (fausses naturellement) pousse les gens à faire le voyage en éveil. Ces colons s'engagent souvent en échange d'une place future pour leur famille.

Nombre de vaisseaux envoyés : 191

Population totale quittant la terre : 13 millions

Baisse de la population mondiale : 30 millions

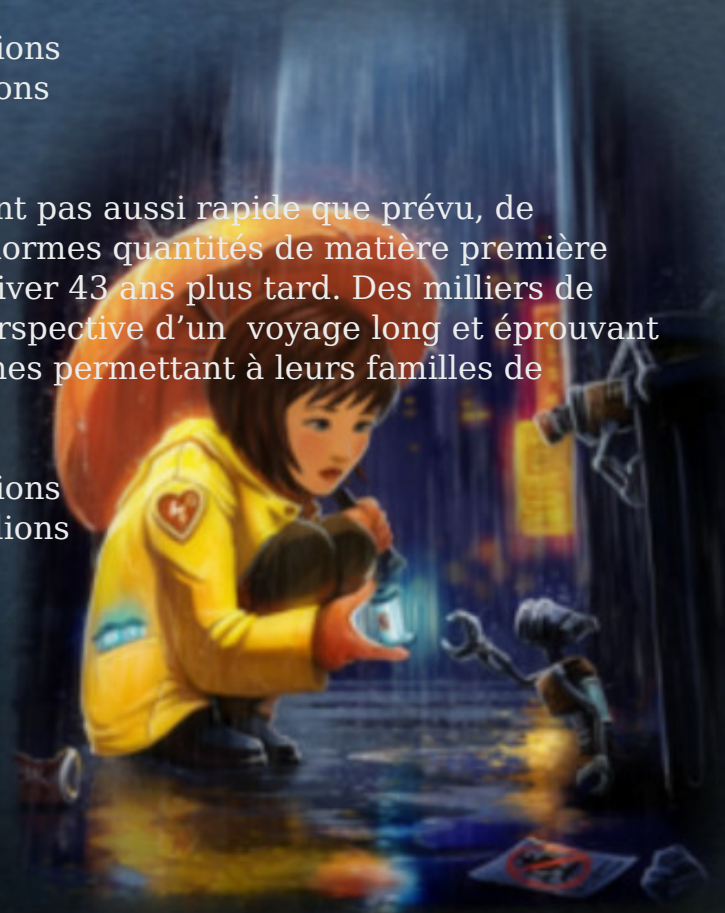
2256 – 2273

La réduction de la durée des voyages n'étant pas aussi rapide que prévu, de nouveaux vaisseaux sont envoyés avec d'énormes quantités de matière première terrestre. Ces vaisseaux cargos doivent arriver 43 ans plus tard. Des milliers de terriens pauvres s'y greffent dans la seule perspective d'un voyage long et éprouvant en tant que technicien, et des sommes permettant à leurs familles de changer de vie sur Terre.

Nombre de vaisseaux envoyés : 617

Population totale quittant la terre : 62 millions

Baisse de la population mondiale : 522 millions





2273 – 2278

Les moteurs fission-fusion mis au point permettent désormais des voyages de 25 ans. Des 100aines de millions de terriens partent pour Aurora à bord d'immenses vaisseaux ville. C'est le début de l'exil, arrivé prévu sur Aurore en 2298.

Nombre de vaisseaux envoyés : 318

Population totale quittant la terre : 600 millions

Baisse de la population mondiale : 1050 millions

2278 – 2282

Les voiles solaires à accélération constante permettent enfin d'imaginer un transport vers Aurora à une échelle de temps humaine, en 15 ans. L'exode se poursuit et les dernières ressources terrestres sont pillées, certaines villes abandonnées, tandis que le déclin de l'humanité se met en marche.

Nombre de vaisseaux envoyés : 488

Population totale quittant la terre : 62 millions

Baisse de la population mondiale : 958 millions

2282 – 2291

Les départs continuent, tandis que les progrès techniques mettent Aurora à 12 ans de la Terre.

Population totale quittant la terre : 1892 millions

Baisse de la population mondiale : 1282 millions

2291

Lfe Ojisamba, une scientifique de Lagos, met au point un type de propulsion mécanique inédit, nommé « Teo » (« lance-pierre », en swahili) permettant de voyager dans l'espace à une vitesse jamais encore atteinte, rendant le voyage jusqu'à Aurora proche de 5 ans.

Sur terre les villes sont un cauchemar d'acier et de béton déserté ou le seul et unique espoir semble être Aurora.

Mais la réalité est tout autre. Au-delà des murs de béton protégeant les Megavilles des cyclones, la vie a repris ses droits. Depuis quand la Terre est elle en fait vivable ? Personne ne le sait. Mais de nombreuses personnes quittent, par éveil ou par hasard, les villes pour se créer une nouvelle vie.

Pour autant des milliards de terriens ont été envoyés dans l'espace vers une planète toxique avec pour seul objectif d'y mourir en créant le paradis de ceux même qui ont détruit la Terre.





# Création de personnage

## Et vous dans tous ça ?

Vous, vous êtes nés dans cette tourmente. Sûrement habitant d'une mégaville, bercé dès votre plus jeune par les récits sur Aurore, vous n' imaginez pas un monde sans cette lointaine planète et la certitude de pouvoir un jour y aller. À moins que vous ne soyez un des rares habitant des terres mortes, vastes territoires désolés ou subsiste pourtant des petites communautés à l'écart des mégavilles. Ou alors, vous êtes encore jeunes, tellement que vous n'avez pas connu la terre et êtes un enfant de l'espace. Cette Terre, vous ne la connaissez que par les

récits de vos parents et rêvez d'arriver un jour sur ce paradis Aurore que vous avez du mal à vous représenter, ayant toujours vécu dans un vaisseau spatial. Ainsi, quel que soit votre origine, une chose est sûre : dans trois mois, vous arriverez en orbite d'Aurore. À bord du vaisseau, l'impatience grandit, d'autant que la phase de descente est maintenant suffisamment avancée pour recueillir les premières données en direct de la planète.

Dans un vaisseau, les interactions violentes sont souvent malvenues, le combat à bord est proscrit et les armes à feu interdites, il est donc bien plus intéressant d'exceller dans les arts de la persuasion plutôt que dans les arts du combat. La création de personnage donne donc une large part au Background et aux interactions sociales.

## Les motivations de l'existence


Pour créer un personnage, le joueur doit, après explication du scénario, et en n'ayant pas nécessairement conscience des conditions en fait difficiles de Aurora, fournir 5 raisons pour lesquels il est parti ou aurait pu annuler ce même départ. Ces phrases sont de 3 types:

- *Je suis parti malgré*, en indiquant des raisons qui l'empêchaient de partir, le joueur indique un certain attachement à la **Terre**
- *Je suis parti pour*, en indiquant des raisons pour lesquelles il est parti, qui l'attiraient sur Aurora, le joueur indique un certain attachement pour **Aurore**
- *Je suis parti parce que*, en indiquant des causes à son départ, le joueur indique un attachement pour l'**Espace**.

Une fois que ces 5 phrases sont écrites, le joueur décide de deux défauts et de trois compétences qui en découlent ou qui sont la cause. Pour créer ces défauts, il peut s'aider en se disant :

**Comme je suis parti malgré... J'ai tendance à....**

Pour créer ses compétences il peut s'aider en s'imaginant **Comme je suis parti parce que... Je sais...**

Le but est de se nourrir du passé du personnage pour lui donner des compétences spécifiques à son background, il est à la discrétion du MJ de décider si le lien est assez fort ou non....}.  




# Les caractéristiques

Le joueur dispose de 4 points de caractéristiques à dépenser ensuite. Dépenser un point de caractéristique peut servir soit

- à gagner un point de **corps**
- à gagner un point **d'Aurora ET un point de Terre ET un point d'Espace**

La compétence de corps permet d'accomplir des confrontations physiques ou des épreuves de force, d'agilité ou de discrétion.

Les compétences en Aurora, Espace ou Terre matérialisent comment l'individu s'identifie à elles. Elles sont également importantes relativement l'une à l'autre comme nous le verrons plus tard.

## Terre Aurora et Espace

Le joueur ajoute ensuite un point de Terre, Aurora et Espace pour chacune des motivations en lien avec une de ces caractéristiques. Il obtient ainsi ses scores de chacune des caractéristiques qui indiqueront une tendance plus ou moins forte vers tel ou tel groupe de personnes. Et son niveau d'appartenance à tel ou tel courant de pensée. Un score haut dans une caractéristique indique un attachement fort à cette composante et une grande connaissance des gens liés à celle-ci.

## L'idéologie

Chaque joueur a une idéologie dominante matérialisée par celle dont ses connaissances sont les plus hautes. Il doit ensuite calculer son indicateur de fanatisme par rapport à chacune des deux autres ainsi que son fanatisme global.

Le fanatisme envers chaque idéologie est calculé en faisant la différence entre la valeur de la caractéristique de l'idéologie dominante avec l'autre, tandis que le fanatisme global est la somme des deux valeurs de fanatisme. Elles représentent la manière dont le personnage est d'une part connu par l'une ou l'autre des idéologies, mais aussi a tendance à se montrer plus agressif envers les autres opinions

$$\text{Fanatisme}(T) = \max(T,A,E) - T$$

$$\text{Fanatisme}(A) = \max(T,A,E) - A$$

$$\text{Fanatisme}(E) = \max(T,A,E) - E$$

$$\text{Fanatisme} = \text{Fanatisme}(T) + \text{Fanatisme}(A) + \text{Fanatisme}(E)$$

## Les Points de vie

Même si vous n'avez que très peu de raison de vous battre, vous pouvez quand même vous retrouver dans des états de faiblesse. Chaque personnage a pour cela 3PV (points de vie) et un nombre de PE (points d'endurance) égal à son score de corps.





# Le système de jeu

Le jeu se joue avec n'importe quel type de dé selon un principe de réussite. Quand vous devez résoudre un conflit, vous lancez autant de dés que nécessaire et comptez le nombre de succès, c'est à dire le nombre de dés ayant fait plus de la moitié possible ( 4-5-6 pour un d6, 5-6-7-8 pour un d8...).

## Les conflits

Dans la majorité des cas, les actions des personnages sont suffisamment simple pour ne nécessiter aucun test de leur part. Cependant, les joueurs voudront de temps en temps effectuer une action non triviale nécessitant un lancer de dés, on dit qu'il y a conflit. À ce moment, le ou les joueurs impliqués indiquent l'objectif qu'ils poursuivent dans ce conflit et qui sera réalisé en cas de réussite. De même l'opposant (MJ ou joueur) indique lui aussi quel est son objectif.

## Interragir avec d'autres personnages

La société existant dans votre vaisseau spatial est une société très inhabituelle. En effet, l'espace, la durée de voyage et le nombre de personnes limités rendent les interactions sociales nécessairement précises. Par ailleurs, quand bien même tous les gens présents dans ces vaisseaux sont partis avec le but d'arriver sur Aurora, 15 ans de vie dans ces vaisseaux ont fini par créer trois factions principales qui bien que n'étant pas officiellement en conflit, n'ont pas des rapports toujours cordiaux les unes avec les autres. Ainsi, la faction majoritaire reste celle qui veut aller sur Aurora mais une autre faction parle aussi de retourner sur Terre tandis que la troisième se plaît bien dans l'espace et envisage avec déplaisir une éventuelle arrivée.

À ce titre, les gens essaient bien souvent de connaître votre position avant d'oser évoquer la leur.

Ainsi, en cas d'interaction sociale avec un personnage, vous devez choisir d'utiliser une des trois caractéristiques parmi Terre, Aurora et Espace, votre interlocuteur faisant de même.

Ensuite, on distingue deux types d'action :

- soit vous agissez en opposition avec l'autre personnage : (intimider, extorquer des informations...)

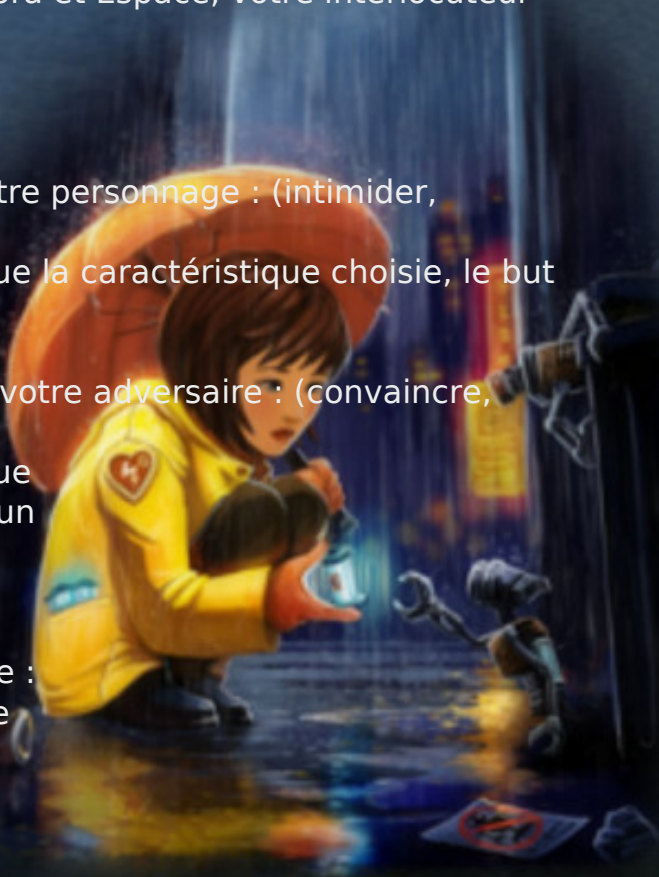
dans ce cas, lancez autant de dés que la caractéristique choisie, le but est de faire plus de succès que l'adversaire.

- soit vous souhaitez agir de concert avec votre adversaire : (convaincre, joindre vos connaissances...)

dans ce cas, lancez autant de dés que votre caractéristique choisie, le but est de faire un nombre de succès le plus proche possible de l'autre personnage.

action sans interaction avec une autre personne :

dans ce cas, c'est le MJ qui pose le nombre de succès nécessaire à la réalisation de l'action.





# Résolution des conflits

Une fois les conflits joués et les dés lancés, il faut se rapporter à l'une des deux tables suivantes pour connaître le résultat de l'action.

Résolution	cas de confrontation ou d'épreuves sans interaction
0	rien ne se passe
1+	réussite partielle
2+	réussite partagée (gagnant réussite standard, perdant réussite) partielle)
3+	réussite standard
5+	réussite critique ( standard + partielle )
7+	réussite double ( 2 standard )

## Réussites

À l'issue du conflit, c'est le personnage ayant remporté le conflit qui prend la narration pour expliquer comment il résout l'action.

En cas de réussite standard, le joueur réussit l'enjeu qu'il avait défini au début du conflit.

ex : je veux le convaincre de ma bonne foi

le joueur explique que son personnage rappelle à l'interlocuteur que toutes les prédictions qu'il avait pu faire étaient vraies, et celui-ci le croit.

Dans le cas d'une réussite partielle, le joueur ne parvient qu'à effectuer une action moins importante

ex : il sait que je dis au moins en partie la vérité

le joueur explique comment son personnage expose sa vision de choses mais ayant passé quelques détails sous silence, son interlocuteur s'en rend compte et sais qu'il ne dit pas toute la vérité.

si la réussite est particulièrement brillante, alors le personnage obtient des réussites supplémentaires. Celle-ci peuvent être liées :

ex : mon interlocuteur convaincu m'explique ce qu'il sait de l'affaire mais pas forcément :

ex : le personnage que nous traquons depuis des jours et qui restait invisible jusqu'alors a été détecté dans la salle des machines.

Résolution	cas de coopération
0	Réussite double
1-	réussite standard
2-	réussite partielle
3-	échec partiel
4-	échec standard





# Les compétences et défauts

Certaines compétences sont naturellement indispensables pour effectuer certaines actions. Le vaisseau dans lequel vous êtes est technologiquement avancé et vous ne pouvez pas savoir comment il fonctionne sans une formation adéquate. De plus, lorsque vous utilisez une compétence, vous gagnez un succès automatique sur l'action relative à cette compétence. À l'inverse, si une action de votre part devait être liée à un de vos défauts, vous devez retirer un succès systématiquement pour chacun de vos jets de dés.

## Les combats

Comme précisé précédemment, un vaisseau spatial n'est pas à proprement parler le meilleur lieu pour se battre. D'une part un combat avec des armes à feu risquerait de provoquer des conséquences catastrophiques si la balle atteint un mur du vaisseau, d'autre part, le nombre relativement faible de personnes dans le vaisseau et la taille limitée de celui-ci crée une proximité entre les gens qui fait que n'importe quelle bagarre sera connue de tous le monde rapidement. Cependant, vous trouverez peut-être des situations où vous en serez réduit à vous battre, voici donc quelques règles.

Les combats se jouent en confrontation comme les conflits en utilisant le score actuel de points d'endurance. Cependant, cette fois-ci, au lieu de réussites, vous enlevez autant de points d'endurance à votre adversaire que la différence de succès par rapport à lui. Quand un personnage tombe à 0 points d'endurance, il est hors combat et perd 1 point de vie.

Si personne ne fait rien, il restera endormi pendant 1d4h et se réveillera ensuite avec tous ses points d'endurance à nouveau.

Si vous ressortez victorieux d'un combat, un repos court (repas, sieste...) vous fera regagner tous vos points d'endurance.

Cependant, un point de vie perdu nécessite un passage chez un médecin pour être regagné et vous enlèvera systématiquement un succès à chaque lancé de dés.

Comme vous l'aurez remarqué, se battre est dangereux.





# Évolution des personnages

Au fur et à mesure du jeu, vos personnages peuvent évoluer et gagner en expérience. Lorsque le MJ considère que le joueur a passé un seuil, il peut lui proposer d'ajouter soit une **motivation ET une compétence** qui en découle, soit un **point de corps**. Cette motivation éventuelle peut être une motivation récemment acquise grâce aux dernières expériences du personnage mais aussi un élément de background du personnage qui se rajoute aux informations connues sur celui-ci. Ça peut aussi être un sentiment qui sommeillait en lui depuis longtemps mais qui vient seulement de s'éveiller. On remarque bien sûr que même pour prendre une compétence martiale, il faut prendre une nouvelle motivation.

## Choix du vaisseau et départ

L'exode ne s'étant pas fait en un jour, vous avez un grand nombre de vaisseaux spatiaux disponibles, selon que vous préférez faire un plus ou moins grand monde. De même, nous vous proposons de jouer à la période où les vaisseaux commencent à avoir les premières informations sur Aurora et de jouer la crise qui ne peut pas manquer de s'ensuivre. Il faut garder à l'esprit que les informations arriveront forcément à un nombre restreint de personnes à la base et qu'elles seront de plus en plus précises au cours du temps. Il peut y avoir dans le vaisseau des gens qui sont au courant de la supercherie et qu'ils feront tout pour que l'information ne se sache que le plus tard possible... Bref, il existe de multiples scénarios dont la fin n'est pas forcément l'aurorissage. De même, nous sommes partis du principe que les vaisseaux ne communiquent pas entre eux mais ça pourrait tout à fait être possible aussi.

## Du fanatisme et des points de vue

La société telle que représentée dans ce jeu de rôle est totalement fragmentée dans sa vision de l'avenir. À l'intérieur du vaisseau, il s'est véritablement créé trois communautés dont certains membres sont extrémistes dans leurs idées. S'il est vrai qu'un grand nombre de personnes sont ouvertes d'esprit, il n'en demeure pas moins que les relations sont facilement tendues, d'autant que les gens se connaissent bien et qu'il existe un réseau d'influence et d'intimidation fort dans chacune des communautés. Un score élevé indique donc une profonde connaissance de telle ou telle communauté mais seul la différence de valeur indique un véritable penchant pour celle-ci. En effet, toute la population du vaisseau, quelle que soit sa communauté, est consciente de la fragilité de leur vaisseau et des risques encourus en cas de guerre interne. C'est d'ailleurs la seule raison pour laquelle celle-ci n'a pas encore lieu.





# Exemple de personnages

Bertrand Dupontel

ancien cuisinier dans un petit restaurant sur Terre, il a saisi l'opportunité d'un job de cuisinier pour l'équipage pour fuir sa famille tyrannique depuis qu'elle a appris qu'il faisait de la cuisine vegan.

je suis parti parce que ma famille me considérait très mal ==> Espace

je suis parti parce que j'ai trouvé un boulot de cuisinier ==> Espace

je suis parti pour rencontrer d'autres gens ==> Aurora

je suis parti malgré une relation amoureuse qui commençait à devenir sérieuse ==> Terre

je suis partis malgré mon appartement que je venais d'acheter ==> Terre

Bertrand choisi de mettre 2 en corps et 2 en Terre, Aurora, Espace, il a une bonne condition physique et u relationnel correct

Terre : 4

Aurora : 3

Espace : 4

Défauts :

faible confiance en lui

Timide

compétences :

cuisine ==> de par son métier

connaissance des plantes ==> il cuisinait toutes sortes de fruits et légumes

monocycle ==> son dernier amoureux en lice était circasien

Fanatisme :

Terre :  $4 - 4 = 0$

Aurora :  $4 - 3 = 1$

Espace :  $4 - 4 = 0$

Fanatisme global :  $1 + 0 + 0 = 1$

Bertrand est donc faiblement interressé par toutes ces guéguerres de savoir s'il vaut mieux rentrer sur Terre, aller sur Aurora ou rester à jamais dans l'espace, il sait que dans ce vaisseau il a trouvé une place et ça lui va très bien.





Tiphaine De Kerplouhanec

Profondément inadaptée à la vie terrestre autant par la promiscuité des gens dans les mégavilles que par l'absence de nature, elle sait déjà qu'elle n'appréciera pas forcément le voyage mais tout plutôt que de rester là.

je suis partie pour découvrir une planète non ravagée ==> Aurora

je suis partie arrêter de vivre au 112ème étage d'une tour ==> Aurora

je suis partie pour trouver de nouvelles plantes et espèces chimiques ==>

Aurora

je suis partie parce que le billet n'était pas trop cher ==> Espace

je suis partie pour fonder la première association entomologiste d'Aurora ==>

Aurora

Tiphaine choisit de mettre 1 en corps et 3 en Terre, Aurora, Espace, il a une bonne physique normale et un bon relationnel

Terre : 3

Aurora : 7

Espace : 4

Défauts :

agoraphobe

vertige

compétences :

chimie ==> recherches personnelles

météo ==> recherches personnelles

propulsion fusion-fission ==> Quand elle a appris que ce serait le moteur de son vaisseau, il a fallu qu'elle sache comment il fonctionne

Fanatisme :

Terre :  $7 - 3 = 4$

Aurora :  $7 - 7 = 0$

Espace :  $7 - 4 = 3$

Fanatisme global :  $4 + 3 + 0 = 7$

Tiphaine veut donc coûte que coûte arriver sur Aurora c'est d'ailleurs une manie chez elle pousse finalement beaucoup de gens à ne plus lui parler. Ce n'est pas si grave, elle en profite pour potasser nos connaissances actuelles sur la planète

