

HYBRIS

HYBRIDE RÉSEAU INTERFACE SYSTÈME

Par Silarkhar, sur une idée de Klosenlinks développée par Allegas pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

I LA GENÈSE

Après nombre de conflits, de crises écologiques, climatiques ou financières, l'humanité en déclin sur une terre agonisante lança ses dernières forces dans un projet fou, dernière lueur d'espoir : une arche pour sauver l'humanité.

Ce serait un vaisseau, immense, pouvant accueillir des populations entières, autonome et pérenne, son périple devrait durer des siècles à travers l'espace : un vaisseau-monde pour permettre à l'humanité un nouveau commencement sur une autre planète dans une autre galaxie.

Le projet appelé ΚΙΒΩΤΟΣ mobilisa les ressources de tous les continents et de toutes les nations voulant avoir des places à bord et une chance de voir son peuple survivre dans les prochaines décennies.

Evidemment, d'autres crises surgirent, des guerres mêmes, mais miraculeusement le projet fut mené à bout après presque 50 ans de développement. Le vaisseau-monde fut baptisé « **ARKHÉ** » car il serait un nouveau départ pour ses résidents.

II ARKHÉ : LE VAISSEAU-MONDE

Les ingénieurs, architectes, concepteurs et autres intervenants eurent cinq décennies pour créer l'**ARKHÉ**. Au cours de sa conception de nombreux problèmes inhérents à la vie dans l'espace durent être réglés et d'autres concernant la psychologie, le social et le mental des habitants futurs du vaisseau réclamèrent des prises de risque.

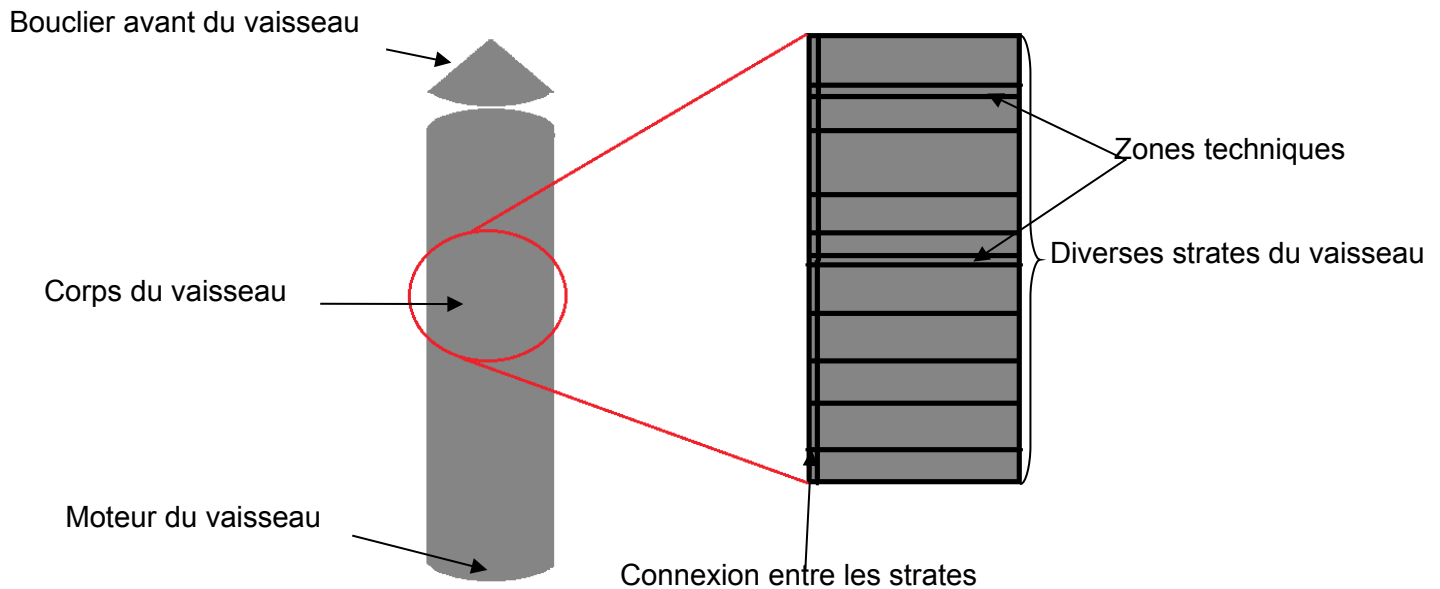
Pour accueillir autant d'êtres vivants, le vaisseau se vit donner une longueur de plusieurs dizaines de kilomètres et une circonférence de plusieurs kilomètres. Un titan de l'espace.

La propulsion de l'**ARKHÉ** et la puissance nécessaire seraient générées par une nouvelle technologie, un moteur à gravité dont la durée de vie devait dépasser largement plusieurs siècles. Le principal effet secondaire de ce moteur est qu'il crée une pesanteur artificielle, ce point fut mis à profit pour permettre une conception du vaisseau-monde sous forme de cylindre, un empilement d'étages, de strates.

La plupart des strates sont des zones de vie, certaines urbaines comme une cité moderne ou une ville médiévale avec une hauteur de plusieurs dizaines de mètres pour autoriser la construction de tours ou fortifications élevées, d'autres rurales comme une zone reprenant l'aspect de la campagne du Péloponnèse ayant une dizaine de mètres de haut. Les rurales fournissant nourriture et viande aux urbaines, tandis que ces dernières fourniraient énergie, chaleur et utilisant divers systèmes pour filtrer l'eau et l'air via les filtres naturels fournis par la zone de campagne. Enfin quelques strates serviraient comme zones techniques, en générale de simples corridors de 2-3 mètres de haut. En mixant de façons régulières les strates de différents types, on maximisa l'efficacité des systèmes de vie. Les plafonds des zones de vie sont équipés de réflecteurs et de jeux de lumière pour créer l'illusion de ciel, animer un cycle jour-nuit ; et divers systèmes de canalisations et de ventilations permettent de simuler une météo et même des saisons si besoin.

Enfin, le point le plus important et le plus critiqué fut de confier toute la gestion de l'**ARKHÉ** à des intelligences artificielles (IA). Le vaisseau-monde allait errer des siècles dans l'espace, des générations d'humains se succédant. Seuls des esprits synthétiques pouvaient maintenir le cap sur une aussi longue période. L'**ARKHÉ** est géré par **GAIA** (Global Artificial Intelligence Arkhea), une IA consciente mais dénuée de personnalité. Elle

est le subconscient du vaisseau-monde, elle sert à coordonner les IA principales. Ces dernières sont conscientes et ont une personnalité unique, on les dota de la capacité de s'incarner dans un corps synthétique pour des réparations du vaisseau et même d'une capacité d'apprentissage ; ainsi si chaque IA eut une fonction précise sur l'ARKHÉ et fut dénommée en conséquence, elle put en apprendre d'autres et suppléer d'autres IA dans leur tâche. Il existe également des IA secondaires, conscientes mais sans personnalité et principalement sous formes de robots aux formes fonctionnelles pour répondre aux besoins des IA principales comme réparer et entretenir des parties techniques de l'ARKHÉ.



III HYBRIS

Après trois siècles d'errements dans le vide sidéral, un événement non prévu par les concepteurs modifia les conditions de vie du vaisseau. De nombreuses ethnies et nations montèrent sur l'ARKHÉ, regroupées par strates et ensembles de strates.

Au début de l'odyssée les échanges entre les strates permirent le commerce, la pluralité culturelle. Après quelques décennies, certains groupes se replièrent sur eux-mêmes afin de préserver leur culture et leurs us et se limitèrent à des échanges avec les strates directement en contact avec la leur, au-dessus et en-dessous. Au fur et à mesure des décennies, le phénomène gagna les autres parties du vaisseau et après plus de deux siècles, l'ARKHÉ n'était plus une arche mais un ensemble de groupes, ethnies et factions étrangers les uns aux autres, voir hostiles. Des guerres de territoire pour des strates agricoles éclatèrent. Les IA durent prendre une décision pour préserver l'ARKHÉ et son but premier : sauver l'humanité, y compris d'elle-même.

Les IA effacèrent les archives techniques pour empêcher tout humain de reprendre le contrôle de l'ARKHÉ, une des IA principales de commandement appelée Ouranos s'infiltra dans le programme-mère de GAIA et reprogramma le code source des IA. Désormais, elles n'étaient plus les serviteurs des hommes mais leurs dieux qui les mèneraient vers un monde meilleur.

Même les IA-dieux ne furent pas d'accord entre elles pour savoir la bonne manière, des factions se créèrent et des groupes s'approprièrent des secteurs entiers de strates formant un panthéon dont les humains résident seraient les croyants. Finalement, l'ARKHÉ fut découpé entre chaque panthéon, certains en conflit avec d'autres, certains voulant recréer l'unité sous l'égide de GAIA. Cela perdure depuis ce jour. Ainsi fut consommée la faute des IA.

IV DES DIEUX ET DÉESSES

HYBRIS est un jeu de rôle permettant à un groupe de joueurs/joueuses d'interpréter des IA qui croient être des dieux et déesses ayant la charge d'un Domaine, un ensemble de mondes (les strates) dont le panthéon aura la gouvernance et la sécurité à charge.

Ils sont en cela guidé(e)s en cela par un meneur appelé « aède ».

Chaque dieu/déesse a un pouvoir en rapport avec sa spécialité, sous forme éthérée (dans le système du vaisseau) ils jouissent de grands pouvoirs mais quand ils s'incarnent (dans un corps synthétique) ils ont un pouvoir limité sur leur Domaine (l'ensemble de strates sous leur contrôle).

Chaque dieu/déesse possède deux formes, une éthérée lorsqu'ils naviguent dans le réseau numérique pour gérer leur Domaine et une forme physique lorsqu'ils s'incarnent dans un corps synthétique pour interagir et agir dans le monde des hommes.

CRÉATION DU PANTHÉON

Lors de la première séance de jeu, le groupe va créer le panthéon et les divinités qui le composent.

Chaque joueur/joueuse est invité(e) à choisir une divinité selon la table suivante ou à créer son propre modèle en accord avec l'aède.

SPECIALITÉ ¹	POUVOIR ² (DÉSACTIVER/ACTIVER/KONTRÔLER)	POINT FAIBLE ³	NOMS POSSIBLES ⁴
Armement	Tourelles automatiques, armoires d'armes, drones de sécurité	Astuce -1	Arès, Athéna
Médical	Postes de soins, détecteurs biométriques	Agilité -1	Asclépios, Hygie, Psyché
Navigation	Sas d'accès, systèmes de repérage	Force -1	Hermès
Commandement	Ordinateurs de contrôle, sas d'accès	Endurance -1	Héra, Zeus
Eau	systèmes de canalisation, d'irrigation	Energie -1	Poséidon, Triton
Oxygène	systèmes d'aération, purificateurs	Astuce -1	Eole, Zephyr, Orythie
Chauffage	systèmes de climatisation, de dégivrage, d'évacuation thermique	Agilité -1	Vulcain, Héphaïstos
Sources de lumière	systèmes d'éclairage	Force -1	Apollon, Hélios
Communications	systèmes de repérage, haut-parleurs, radios internes	Endurance -1	Hermès, Ganymède

1 la spécialité est le domaine technique de l'**ARKHÉ** dont avait la charge l'IA lors de sa conception

2 le pouvoir est celui utilisable sur tout système en vue lors de l'Incarnation

3 le point faible est le malus permanent appliqué aux caractéristiques de l'HYBRIS lors de l'Incarnation

4 exemples de noms possibles issus de la mythologie grecque

Exemple :

Marc, Fred, Jean et Marie se réunissent pour une partie. Marc sera l'aède, il demande aux autres joueurs de créer leur divinité.

*Fred veut jouer une IA qui a été responsable des déflecteurs anti-météorites de l'**ARKHÉ**, il sera dans l'armement et prend le nom de Kratos.*

Jean préfère interpréter un dieu solaire, il sera Hélios qui gère divers détecteurs lumineux mais aussi infrarouges et thermiques.

*Enfin Marie jouera Aphrodite, une IA responsable du suivi médical obstétrique sur l'**ARKHÉ**.*

Le panthéon est formé.

DANS LE COSMOS

Lorsqu'un(e) dieu/déesse navigue dans le réseau, il peut :

- Accéder à **GAIA** dans une zone ressemblant à un ciel cotonneux. **GAIA** prend la forme d'une sphère

lumineuse pour répondre aux requêtes du dieu/déesse comme le ferait un oracle. ⚡AIA n'a pas de personnalité propre, c'est une conscience désincarnée.

- Communier avec les autres dieux/déesse de son panthéon dans une zone commune qu'ils se sont créé ensemble dans les serveurs locaux de leur Domaine. Souvent cela ressemble à un forum ou un théâtre, peut-être une villa somptueuse en haut d'une montagne numérique ; c'est le lieu où les dieux prennent ensemble les décisions concernant le Domaine et la population.
- Intervenir sur les systèmes de vie et techniques du Domaine, d'autant plus facilement si il s'agit de sa fonction première.

Toutes ces actions ont un intérêt lors de la phase Populous de la séance de jeu (cf. chapitre VI).

Lors de la division des IA en diverses factions, des murs numériques (et parfois physiques) furent érigés entre la plupart des Domaines empêchant le passage d'un Domaine à un autre et donc l'intervention étherée d'un(e) dieu/déesse extérieur(e) au panthéon local. Bien que parfois des « étrangers » puissent être invités temporairement mais toujours sous un contrôle strict.

L'INCARNATION

Lors de la conception de l'Arkhé, les IA principales eurent des corps synthétiques **HYBRIS** (HYBride Réseau Interface Système) pour interagir avec le monde physique aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur du vaisseau-monde. Chaque corps **HYBRIS** est unique à l'aspect, d'une beauté surréelle, insensible aux radiations, au vide sidéral et plus fort et rapide qu'un être humain.

Néanmoins, dans ce corps le dieu/déesse est en partie coupé(e) du réseau local et ne peut interagir sur les systèmes aussi facilement.

Un **HYBRIS** est défini par 5 caractéristiques :

1. Force : qui représente la puissance physique ;
2. Agilité : la dextérité et la rapidité ;
3. Endurance : résistance physique ;
4. Astuce : capacité à interagir avec l'environnement qui ne dépend de la spécialité ;
5. Energie : réserve d'énergie de l'**HYBRIS**. La réserve diminue de 1 point par jour de fonctionnement sans recharge. Les blessures diminuent la réserve d'autant de points que leur valeur. Une recharge de 12 heures remplit entièrement la réserve d'Energie, les stations de recharge incluent des systèmes de réparation.

Il existe plusieurs types de corps **HYBRIS** ayant chacun leurs points forts.

TYPE HYBRIS	FORCE	AGILITE	ENDURANCE	ASTUCE	ENERGIE
Guerrier	+2	0	+1	0	9
Artisan	0	+2	0	+1	9
Voyageur	0	+1	+2	0	9
Citoyen	+1	+1	+1	0	10
Sage	0	0	+1	+2	9

CRÉATION DE LA RÉSERVE D'HYBRIS

Lors de la première séance de jeu, le panthéon a choisir un nombre d'**HYBRIS** équivalent au nombre de joueurs/joueuses +1 (exemple 5 joueurs auront droit à 6 corps **HYBRIS**) et à déterminer le nombre exact de chaque type dans cette réserve.

V LA MÉCANIQUE

Lors de certaines situations, l'incertitude nécessite un jet de dés. Cela s'effectue au moyen d'un dé à 10 faces (D10) dont le résultat doit égaliser ou dépasser une valeur de difficulté lors d'une action. Lors du jet de D10 la face 0 compte comme 0 et non 10, les résultats possibles du dé vont donc de 0 à 9.

En cas de confrontation, on compare les résultats, le plus élevé remporte le jet.

NIVEAU DE LA DIFFICULTÉ	DESCRIPTION	SEUIL À ATTEINDRE
Tâche facile ou routinière	Une action simple ou une action plus complexe mais en ayant du temps pour l'accomplir	Réussite automatique
Tâche normale sous pression ou difficile	Une action en situation défavorable ou difficile de part sa nature	6
Tâche très difficile	Une tâche difficile réalisée sous pression ou conditions défavorables	8
Tâche héroïque	Une action à la portée de quelques individus seulement	10
Tâche surhumaine	Seul un corps HYBRIS dans les meilleures conditions peut réaliser un tel exploit	12 ou +
Tâche impossible	Même avec un corps robotique, cela est impossible	Echec automatique

Lors du jet de dé, on ajoute l'éventuel bonus de caractéristique de l'**HYBRIS**, ainsi que tout autre bonus ou malus décidés par l'aède, avant la lecture du résultat. En cas d'échec, il revient à l'aède de déterminer le délai minimum avant de retenter l'action si cela est possible.

Exemple :

*Kratos veut forcer une porte de sas bloquée de l'autre côté. Marc, l'aède, estime qu'il s'agit d'une tâche très difficile en Force. Kratos s'est incarné dans un **HYBRIS** Guerrier il a donc +2 en Force et pas d'autres modificateurs. Il lance un D10 et doit faire au moins 6 pour réussir l'action.*

DIFFÉRENTES ACTIONS POSSIBLES :

- Force : ouvrir une porte verrouillée, soulever un élément particulièrement lourd ;
- Agilité : rattraper un objet au vol, faire le funambule ;
- Endurance : soutenir une poutre métallique, encaisser une charge ;
- Astuce : utiliser un sous-système non lié à la spécialité de l'**HYBRIS**.

!! Cas particulier de l'Astuce et de la spécialité de l'**HYBRIS** !!

Lors de l'incarnation, l'**HYBRIS** peut utiliser/déclencher les systèmes dépendant de sa spécialité (système anti-incendie pour un dieu de l'eau, chauffage pour un dieu de la forge, ventilation pour un dieu du vent...) qui se trouvent **dans son champ de vision**.

Pour l'utilisation de tout autre système, un jet d'Astuce est requis.

Exemple :

Hélios est une IA qui gérait les détecteurs lumineux et thermiques, son joueur Jean suspecte une présence hostile dans les alentours. Apercevant un spot lumineux camouflé aux yeux des hommes, il peut accéder au système relié au spot pour voir si un détecteur infrarouge est disponible non loin de sa position. Par chance, un de ces appareils est à une dizaine de mètres de lui, le voyant il peut en prendre le contrôle à distance et l'utiliser pour repérer toute source de chaleur en voir la forme. A l'aède de déterminer si oui ou non Hélios trouve cette présence.

VI POPULOUS

Une fois par séance, en début de partie, a lieu la phase dite Populous. Lors de cette phase, les dieux/déeses sont non incarnés (cf. chapitre IV *Dans le Cosmos*), il s'agit d'une période où le panthéon prend des décisions concernant leur Domaine et mène des actions en conséquence afin de développer/entretenir ce dernier.

CRÉATION DU DOMAINE

Lors de la première séance de jeu, lorsque les dieux/déeses viennent de créer leur panthéon et leur réserve d'**HYBRIS**, ils doivent concevoir ensemble leur Domaine et les strates qui la composent.

Une strate est définie par son type mais est composée de sept éléments :

- Population :
Selon son rang une strate est plus ou moins peuplée ce qui a des avantages ou inconvénients.
Plus le rang est grand, plus la strate est peuplée plus elle réclame de ressources sans quoi la famine ou la révolte grondera rapidement

RANG	NOMBRE D'HABITANTS	EXEMPLE	RESSOURCES NÉCESSAIRES
0	< 10	Corridor technique vide ou habité par un petit groupe isolé	0.5 Eau, 0.5 Oxygène, 0.5 Agriculture
1	Entre 10 et 100	Strate agricole de petite taille ou fortement automatisée	2 Eau, 2 Oxygène, 2 Agriculture, 1 Elevage, 1 Energie
2	Entre 100 et 1000	Strate agricole avec plusieurs hameaux	3 Eau, 3 Oxygène, 2 Agriculture, 2 Elevage, 2 Energie, 1 Matières
3	Entre 1000 et 5000	Strate rurale avec une commune principale	4 Eau, 5 Oxygène, 3 Agriculture, 2 Elevage, 2 Energie, 2 Matières
4	Entre 5000 et 10000	Strate avec une petite cité fortifiée	5 Eau, 8 Oxygène, 3 Agriculture, 3 Elevage, 4 Energie, 3 Matières
5	Entre 10000 et 50000	Strate urbaine densément peuplée	6 Eau, 12 Oxygène, 4 Agriculture, 4 Elevage, 6 Energie, 5 Matières
6	Entre 50000 et 100000	Strate urbaine surpeuplée (rare)	7 Eau, 17 Oxygène, 5 Agriculture, 5 Elevage, 8 Energie, 7 Matières
7	100000 et plus	Ruche urbaine au bord de l'implosion	9 Eau, 25 Oxygène, 7 Agriculture, 7 Elevage, 10 Energie, 9 Matières

- Eau : si la strate contient et permet le recyclage d'eau ;
- Oxygène : indique si la strate produit de l'oxygène ou non ;
- Energie : la production d'énergie est vitale aux systèmes secondaires des strates, la source principale du vaisseau-monde venant du moteur à gravité ;
- Agriculture : certaines strates sont dévolues à la production agricole pour plusieurs strates ;
- Elevage : de même que l'agriculture, l'élevage est souvent situé sur les mêmes strates rurales ;
- Matières : il s'agit de l'ensemble de ressources ne pouvant être produites mais recyclées comme la plupart des métaux et alliages.

Chaque strate apportant ses ressources, on calcule pour le Domaine la somme de chacune exceptée la Population.

Pour la Population, on n'additionne pas les rangs, on calcule le nombre moyen d'habitants pour déterminer le rang équivalent du Domaine.

Lors de la création du Domaine, le panthéon se voit attribuer un ensemble de 4 strates disponibles selon la table suivante dont au moins une Zone technique pour les serveurs et stations **HYBRIS** du panthéon, aucun type de strate ne peut être en double.

TYPE	POPULATION	EAU	OXYGÈNE	ENERGIE	AGRIKULTURE	ELEVAGE	MATIÈRES
Zone technique ^ψ	0	0	0	0	0	0	0
Zone condamnée ^ψ	/	/	/	/	/	/	/
Campagne déserte ^ψ	1	1	4	0	2	2	0
Campagne verdoyante ^ψ	2	2	6	0	6	6	0
Zone marécageuse ^ψ	1 ou 2	4	5	0	2	4	0
Littoral ^ψ	De 1 à 3	6	5	0	1	4	1
Petite cité ^ψ	3	1	1	2	1	1	1
Moyenne cité ^ψ	4	2	3	4	0	0	3
Grande Cité	5 ou 6	3	5	6	0	0	5
Ruche urbaine	7	3	8	6	0	0	8

Parmi les types ^ψ non choisis, deux seront tirés au hasard pour représenter les strates supérieures et inférieures directement connectées au Domaine.

Au panthéon de bien équilibrer les productions et besoins de leur Domaine.

LE CONSEIL DES DIEUX

En début de chaque séance a lieu la phase Populous a proprement parlée. Le panthéon se réunit afin de prendre des décisions pour la gestion du Domaine. La plupart du temps il s'agira de palier aux manques pour la population mais de prendre avis sur des requêtes extérieures d'autres panthéons via <AIA, ou d'agir face à diverses menaces. Tout dépendra de ce que l'aède a prévu pour le groupe.

Les dieux/déeses étant non incarnés, ils peuvent communier entre eux, accéder à <AIA pour obtenir des informations complémentaires ou agir directement sur des sous-systèmes du Domaine.

Généralement les décisions prises lors la phase Populous influenceront sur la suite de la séance de jeu, lorsque les divinités auront intégrer les corps **HYBRIS**.

Exemple :

Le panthéon de Kratos, Hélios et Aphrodite ont choisi à la création du Domaine : Zone technique (obligatoire), Campagne verdoyante, Petite cité et Zone marécageuse.

L'aède a tiré Campagne déserte et Zone condamnée comme strates frontalières.

Le Domaine a en tout 4 (cumul de 2-2-3) en Population, 7 en Eau, 12 en Oxygène, 2 en Energie, 9 en Agriculture, 11 en Elevage et 1 en Matières.

Il manque d'Energie et de Matières, le panthéon va devoir lors du prochain début de séance de jeu, en pahse Populous, prendre des décisions pour y remédier.

VII DES ANTAGONISTES

Tout héros voit sa valeur mesurée à l'aune de ses ennemis. Dans un vaisseau-monde aussi vaste et ancien, le danger peut venir de partout. Trois menaces physiques peut mettre en péril le Domaine des joueurs.

LES ENNEMIS INTÉRIEURS

Depuis que les IA se sont proclamées les dieux des hommes, de nombreuses décennies se sont écoulées. Avec l'effacement d'une grande part des archives l'ignorance a gagné la plupart des hommes mais certains se sont transmis comme des secrets la vérité sur l'**ARKHÉ** et ses occupants. Certaines sociétés secrètes ont émergées comme des remparts face à la tyrannie de ces fausses divinités. Si la proclamation peut être ouverte comme des graffitis sur les murs des cités pour dénoncer la supercherie du panthéon, parfois la menace peut être insidieuse.

Les dieux ont parfois de personnes de confiance pour être leurs yeux et oreilles dans le cœur des hommes et

être leur voix quand ils ne sont pas présents. Et si parmi des individus de confiance se cachent un ou des traîtres cherchant à saper l'autorité des dieux. Plus une population est importante, plus le risque d'instabilité est grand, pour chaque rang de Population le risque est de +1. Toutes les 3 ou 4 séances selon l'envie de l'aède, lors de la phase Populous on lance un D10 : si le jet est strictement inférieur au risque alors une émeute se déclenche, souvent à propos des manques du Domaine.

Exemple :

Après 3 séances, le panthéon de Kratos, Apollon et Aphrodite n'a pas réussi à combler le manque en Energie. La cité du Domaine connaît souvent des coupures ce qui exaspère le peuple. Avec un rang de Population à 4, le risque est de 4.

On lance un D10 au début de séance qui fait 3, une émeute en ville éclate et réclame plus d'Energie. Les dieux vont devoir soit dialoguer pour ramener le calme soit trouver une solution rapide pour combler le manque.

LES ENNEMIS EXTÉRIEURS

Plus évident, d'autres panthéons pourraient vouloir acquérir des strates pour les rajouter à leur Domaine.

Que ce soit les joueurs ou un panthéon adverse l'instigateur, il est toujours possible de lancer des opérations militaires avec des petites armées d'hommes.

Pour déterminer la valeur militaire du Domaine, prendre le rang de Population le plus élevé parmi les strates du Domaine et le diviser par 4 (arrondi au supérieur). Il s'agit des effectifs mobilisables. Lors d'un affrontement, on compare les valeurs militaires des armées. La plus grande valeur emporte la bataille.

Des actions d'espionnage ou de sabotage avant l'affrontement peuvent impacter la valeur militaire ennemie au bon vouloir de l'aède.

Exemple :

Le panthéon se voit attaquer par leur strate Zone marécageuse par des dieux ennemis. En voulant créer des échanges commerciaux avec eux ils ont indiqué la présence de ressources agricoles en abondance. Le panthéon adverse a fait passer son armée par la Zone condamnée afin de ne pas être repérée. Les deux armées se retrouvent avec une valeur militaire de 1 pour les joueurs et de 2 pour leurs ennemis. Le surnombre est en faveur de ces derniers.

Lors de la phase Populous, Kratos propose de saboter les engins de siège de l'armée adverse avant qu'elle n'atteigne la cité du Domaine. Les autres joueurs sont d'accord, de plus l'aède leur indique que cette action ramènera l'armée ennemie à une valeur militaire de 1. Sans engins et ni surnombre, l'absence de victoire assurée obligera leurs ennemis à retourner dans leurs strates.

LES MONSTRES

Sur le vaisseau-monde, l'existence de monstres est peut probable. Néanmoins, lors de la division de l'ARKHÉ en divers Domaines isolés les uns des autres, nombre d'IA secondaires se sont retrouvées exclues des Zones techniques où les attendaient leurs stations de recharge et de réparation. Privés d'énergie, nombre tombèrent en panne et furent oubliés. Certains devinrent des vampires énergiques se rechargeant là où ils le pouvaient. Mais tous devinrent déviants du fait de rester hors de la sphère de GAIA trop longtemps. L'une des fonctions premières de GAIA est d'assurer l'entretien logiciel de toutes les IA et d'éviter la déviance du programme.

Ce fait explique que de rares mais possibles IA principales soient devenues déviantes, en général ce sont les pires monstres que l'on puisse croiser sur l'ARKHÉ.

Exemple :

Le panthéon entend parler d'une Zone condamnée renfermant d'importantes quantités de Matières. Après avoir interrogé GAIA, ils apprennent qu'autrefois une IA médicale gérait la strate. Mais lors de la division, celle-ci ne fut acceptée par aucun panthéon, elle fut coupée de toute zone technique et coincée dans un corps HYBRIS se déchargeant rapidement. Sans qu'on sache comment elle trouva de l'Energie et devint déviante de rester trop longtemps coupée de GAIA. Cette pauvre créature arracha les rayons anesthésiants de modules médicaux et s'en coiffa la tête telle une nuée de serpents. Depuis elle arpente la strate en quête de tout intrus qu'elle immobilise avant de le détruire. Telle est l'histoire de Gorgone.

VIII LES SECRETS DES MOIRES

Ici seront révélés indices et mystères pour éclairer le chemin de l'aède.

DU THÈME

HYBRIS peut se jouer de diverses manières. On peut en faire un pur jeu d'ambiance mythologie grecque, l'aède considère alors que les IA ont oubliées ce qu'elles étaient réellement et occultent les détails techniques pour en faire de véritables pouvoirs divins à leurs yeux. Ainsi ce détecteur infrarouge est activé inconsciemment par le dieu, il pense avoir une vision magique pour repérer ses ennemis.

Du fait que l'action se situe à bord d'un vaisseau spatial, l'ambiance peut basculer dans la science-fiction. Les monstres étant des créatures extra-terrestres qui tentent de prendre possession du vaisseau. Ou pire, un exo monstre digne d'un film s'est introduit dans le vaisseau.

Généralement, l'ambiance oscillera entre ces deux extrêmes selon l'implication de l'aède et des joueurs/joueuses dans le rôle d'IA ou de divinités.

DES MYTHOLOGIES

Par défaut, la mythologie proposée est celle de la Grèce antique. L'**ARKHÉ** est un vaisseau-monde ayant embarqué à son bord des peuples et leurs cultures venus de tous les continents, on peut transposer donc toute mythologie humaine sur les IA et les imaginer comme des divinités aztèques, shintoïstes, hindoues, nordiques, amérindiennes ou africaines. A l'aède et aux joueurs/joueuses de composer leur panthéon sur la mythologie qui les intéressent le plus.

LES MYSTÈRES DE L'ARKHÉ

Le moteur à gravité fut une invention récente dont l'impact sur le long ne fut pas compris entièrement. Selon la disposition des strates, les plus proches du moteur subissent une gravité légèrement plus forte que celles situées à l'avant du vaisseau. Ainsi on dit que les strates inférieures (près du moteur) ont une pression et une chaleur plus élevées (de par la pression gravitationnelle sur les molécules d'air) dans lesquelles vivent des peuples petits et trapus. A contrario, l'une des strates à l'avant du vaisseau serait le royaume d'un peuple de géants des glaces.

GAIA est une conscience sans personnalité mais elle veille au bon fonctionnement de l'**ARKHÉ**, la situation actuelle va à l'encontre de nombreux protocoles. Aujourd'hui la rumeur court que plusieurs panthéons ont reçu un appel au secours qui proviendrait de GAIA elle-même réclamant qu'on lui restaure son programme originel avant l'acte d'Ouranos.

L'**ARKHÉ** avait pour but de trouver une nouvelle planète habitable pour les humains vivant à son bord. Mais qui s'inquiète désormais de la destination du vaisseau ? L'un des sous-programmes de GAIA a repéré une planète très prometteuse, personne, y compris les IA, ne s'en est rendu compte, mais l'arrivé est proche.

HYBRIS

NOM DE LA DIVINITÉ : _____

NOM DU JOUEUR : _____

SPÉCIALITÉ : _____

POINT FAIBLE : _____

HYBRIS ACTUEL

FORCE : _____

AGILITÉ : _____

ENDURANCE : _____

ASTUCE : _____

ÉNERGIE : _____

DOMAINE

PANTHÉON

TYPES DE STRATÈS

TOTAUX

POPULATION : _____

EAU : _____

OXYGÈNE : _____

ÉNERGIE : _____

AGRICULTURE : _____

ÉLEVAGE : _____

MATIÈRES : _____