

UNIVERS ZÉRO

« Zéro ou Un, quelle différence ? »
— Proverbe d'un·e Bibliothécaire anonyme

Roue des Factions

Univers Zéro est régi par 3 Factions. Trois forces primaires qui organisent son espace et son temps, se partagent ses ressources et s'affrontent pour sa domination : Horizon, le SILQ et les Fragmenté-es.

Horizon régit l'univers. Il est l'enfant devenu adulte d'une humanité froide et militaire. L'ordre et l'efficacité sont les maîtres-mots ; le chaos est banni par le feu destructeur des blasters et l'obsolescence écrasée sous le poids inexorable des méchas. Horizon incorpore dans ses rangs des membres d'autres espèces si ceux-ci se montrent d'une discipline implacable. Pour cela, Horizon contrôle le transport. Sa main-mise sur les Gates, dont l'utilisation n'est possible qu'avec les autorisations adéquates sous peine d'errance éternelle, se fait au prix d'une puissance martiale inégalable. Pour obtenir et extraire les ressources nécessaires, Horizon dépend de nouvelles sources, de nouvelles planètes, et surtout Horizon dépend de la main-d'œuvre des Fragmenté-es car Horizon est une société élitiste qui n'accepte pas la médiocrité. Enfin, la puissance d'Horizon repose sur la celle des artefacts des Architectes, notamment celui que le SILQ a modifié.

Le SILQ sublime l'univers. Il est l'incarnation de la réussite intellectuelle et financière. Chaque projet commercial est un succès retentissant, chaque idée une brillante évolution, chaque pensée une mine de Centavo : la monnaie universelle contrôlée par le SILQ. Rien ne peut stopper cette incessante et sublime ascension. Leur création la plus connue et extraordinaire est le SPARQ. L'univers tout entier l'utilise. L'univers tout entier rêve d'en avoir un. Et plus important encore, l'univers tout entier paie pour en avoir un. Le SILQ vend et l'univers achète. Et quand tout a été vendu, alors une nouvelle version est créée : plus rapide, plus belle, sans laquelle vous n'êtes pas vous-mêmes. Cette domination se fait cependant au prix du maintien d'une clientèle. Le SILQ s'assure donc que les Fragmenté-es aient toujours de quoi dépenser et qu'Horizon ne les détruise pas ; et inversement.

Les Fragmenté-es sont l'univers. Ils sont nombreux, partout et divers-es. Sans réelle organisation, sans véritable leader, et sans projet concret. Les Fragmenté-es survivent et combattent pour leurs droits, chaque membre le faisant à sa façon. Cela implique généralement des emplois instables et dangereux, même si parfois des membres arrivent à arrêter de survivre pour se mettre à vivre. La force des Fragmenté-es est son amorphisme et c'est également sa faiblesse : indéfinissables mais également éparpillé-es, leur manque de cohésion leur garantit de ne jamais disparaître sans pour autant s'accroître. Les tensions sont nombreuses car les différences sont parfois dures à surmonter. Ils sont les piliers de l'univers et pourtant il leur échappe. Les Fragmenté-es errent dans l'univers et dépendent aujourd'hui de la sécurité d'Horizon et du confort du SILQ.

Les Espèces

1. L'Humanité

Les humaines et les humains sont issus de la Terre où leur espèce a évolué à partir des singes. Leur société est Horizon qu'ils et elles ont fondé et dont le siège se trouve sur Terre. L'apparence des humaines et humains varie en fonction de leur environnement de naissance : les 0G [0 Gravité] ont un corps plus allongé et fin que les 1G. L'humanité est la seule espèce utilisant des implants cybernétiques : ils ont été créés par celle-ci pour celle-ci. L'humanité est perçue comme salvatrice grâce à la propagande d'Horizon. De plus, Horizon étant toujours la première Faction à établir un contact avec d'autres espèces, la langue universelle est devenue le planétaire.

2. Les Quetzal

Les Quetzal ont pour planète d'origine Ascendris où leur espèce a évolué à partir des oiseaux. Ce sont les créatrices et créateurs du SILQ. Capables de planer voire de voler sur de courtes distances, les Quetzal cherchent toujours à s'élever. De plus, leur aisance sociale et leur pouvoir de persuasion sont prodigieux. Leur société est méritocratique et la place de chaque Quetzal se voit grâce au plumage : plus celui-ci est coloré, plus le sommet de la hiérarchie est proche. Le nom Quetzal est celui que cette espèce donna à Horizon après avoir étudié ses archives terriennes. Les Quetzal sont fortement appréciés dans l'univers.

3. Les Bastet

Les Bastet viennent de la planète Félys où leur espèce a évolué à partir de félidés. Possédant des griffes rétractiles et une agilité hors norme, les Bastet sont de redoutables combattantes et combattants au corps-à-corps ; cependant, leur désir de se battre est étroitement lié à leur humeur chaotique. Les Bastet aiment particulièrement le confort, et savent comment l'obtenir auprès d'autres personnes. Leur société est centrée sur les émotions, et leur langage est métaphorique : la vérité c'est ce qui est ressenti. À travers l'univers, l'espèce Bastet est universellement adorée et détestée à cause de leur humeur changeante. Leur nom universel a été choisi par une ambassadrice venue découvrir

4. Les Géo

Les Géo ont pour origine Lithara où la planète-même est devenue consciente. Les Géo sont littéralement une force de la nature : insensibles à la douleur et sans fonction physiologique, possédant une résistance démesurée et une force extraordinaire, seule la perte de la moitié de leur corps les arrête. Leur intégrité physique est maintenue par des champs magnétiques, qui peuvent être manipulés pour flotter et se déplacer si leur forme ne possède pas d'autres moyens de déplacement. Chaque Géo naît d'un questionnement de Lithara, une mission philosophique qui sera leur objectif de vie et détermine également leur forme physique. Leur communication est lente et pondérée, et se fait par l'entrechoquement des pierres de leur corps. Les Géo provoquent souvent la surprise et peuvent générer de la peur. Leur nom a été choisi par Horizon.

5. Les Glob

Les Globs naissent sur la planète Bub. Composée quasi exclusivement de matière cérébrale, cette espèce est extrêmement fragile et a développé une protection : chaque membre porte un casque, symbole de maturité, qui sera personnalisé. Faisant partie d'un réseau neuronal immatériel, Oniros, les Globs sont capables de partager leur pensées pendant leur phase de Rêve. Malgré une apparente faiblesse physique, l'espèce des Globs possède un atout majeur : la télékinésie. Cela leur permet d'interagir avec le monde à distance, si le contact visuel est établi, avec une force inimaginable pour des êtres pareils ; le seul bémol est le manque de précision qui pose des difficultés dans le maniement d'outils notamment. En plus de cela, chaque Glob peut se défendre en cas de contact physique en électrocutant son adversaire. Les Globs ne communiquent pas de manière orale mais avec des images mentales ; cela ne les empêche cependant pas d'entendre les sons. Cette espèce est parfois crainte du fait de son mode de communication. Les Globs sont appelés ainsi car un enfant d'Horizon les a nommées.

6. Les Échos

Les Échos sont un mystère. Apparue un jour sur Terre, cette espèce suscite depuis des interrogations incessantes. Chaque Écho en existence se trouve déjà dans l'univers. Si une ou un Écho devait mourir, alors sa renaissance aurait lieu quelques jours plus tard sur Terre. Les Échos ne vieillissent pas, apparaissant à un âge fixe, sans mémoire ni passé. Leur incapacité à mourir les rend particulièrement insensibles à la mort, et inversement la perte de leurs souvenirs rend ces derniers plus précieux que la vie pour les Échos. L'apparence des Échos est quasi identique à celle des humains et humaines, seul un détail physique change : celui-ci est unique à chaque Écho et varie à chaque réapparition. Cette particularité leur confère des capacités uniques, similaires à ce qu'un module pourrait faire, mais l'Écho doit le découvrir. Des théories envisagent l'idée que ces spécificités soient liées à leur passé et qu'elles en soient un écho, d'où leur nom. Elles et ils sont incompris et leur rejet par autrui est fréquent.

7. Les Dwell

Coming soon!

Les artefacts aliens

1. Le SPARQ

Le SPARQ, ou Système Personnel d'Augmentation de la Réalité Quetzal, est un outil aidant à l'accomplissement des tâches quotidiennes et permettant à ses utilisatrices et utilisateurs de réaliser des prouesses à peine imaginables. Les fonctions de base sont accessibles par tout le monde mais les fonctions avancées requièrent l'intégration de modules, vendus par le SILQ. Les SPARQ fonctionnent sur batterie, qui sont également vendues par le SILQ. D'abord créé par le SILQ pour les Quetzal et ensuite modifié pour chaque espèce de l'univers, leur diffusion fut fulgurante et elles sont aujourd'hui devenues indispensables. Cependant, certaines personnes ne peuvent même plus s'en passer et deviennent incapables de faire des choses basiques, comme se préparer à manger ou trouver son chemin.

2. Les Gates

Les Gates sont des portails permettant de se transporter instantanément d'une Gate à une autre, voyage qui que plusieurs centaines de vies ne suffiraient pas pour couvrir autrement. Ces reliques des Architectes se trouvent dans différents systèmes solaires mais jamais plus d'une par soleil. Elles sont aujourd'hui contrôlées par Horizon qui garde agressivement le secret de leur fonctionnement. Elles sont composées de matériaux inconnus et leur surface se confond avec l'espace. Le voyage entre des planètes d'un même système solaire s'effectue par vaisseau, sans Gate. Il est également possible de tenter de relier des systèmes solaires sans passer par les Gates mais cela serait l'entreprise de plusieurs dizaines de générations.

Le Système de Jeu

Personnage

Un personnage se définit **selon trois axes** :

1. **Physique** : apparence, capacités naturelles, particularités biologiques
2. **Psychologique** : motivations, peurs, tempérament
3. **Relationnel** : alliances, affiliations, réputation, croyances

Le personnage possède également un SPARQ, sauf cas extraordinaire, dont les capacités sont à définir et doivent être cohérentes avec la description du personnage.

Spécificités

Elles sont optionnelles et servent de moteur narratif au personnage. Elles peuvent avoir des effets mécaniques mais ceux-ci doivent être équilibrés : un avantage doit toujours accompagner un désavantage de puissance équivalente.

Dé

Chaque action se résout par un jet de **D100**. Pour déterminer la difficulté, la ou le MJ prend deux paramètres en compte : le personnage et l'environnement. Le résultat du jet est comparé à la difficulté : si le résultat est supérieur ou égal, c'est une réussite ; s'il est inférieur, c'est un échec. De plus, de 1 à 5 c'est un échec critique et automatique, et de 96 à 100 c'est une réussite critique et automatique.

La difficulté ne doit jamais dépasser 100. Si le ou la MJ estime que c'est réellement impossible, les joueurs et joueuses doivent en être informées au préalable.

Exemples

Esther est une experte du décryptage linguistique grâce à ses années passées à étudier les textes mythologiques de plusieurs espèces car elle cherche à connaître l'origine des Échos ; cela est inscrit dans son background. Elle est actuellement chez Lei Zhi, un Kat richissime et collectionneur d'antiquités qui a numérisé une antique tablette Quetzal parlant des premiers artefacts. Elle prétend devoir utiliser les toilettes pour s'infiltrer dans le bureau de Lei Zhi et fouiller son terminal numérique. Elle réussit à ouvrir la session mais réalise qu'elle ne pourra pas obtenir de copie de la tablette et devra donc la déchiffrer rapidement, avant que son absence devienne trop suspecte. Le texte est long et complexe, la MJ décide donc que la base sera 70 de difficulté, le temps est compté, ce qui ajoute 40 à la difficulté, mais Esther est une spécialiste dans ce domaine, ce qui retire 30 à la difficulté ; la difficulté finale est donc de 80 et représente une traduction correcte du texte dans le temps imparti. Elyes lance le dé et obtient 73. Esther n'a pas réussi à correctement déchiffrer le texte à cause du manque de temps, néanmoins elle obtient tout de même des informations et des bribes de traduction.

Progression

Les personnages n'évoluent pas par des valeurs chiffrées. L'évolution se fait par le **récit** et les **choix**.

Il est également proposé aux joueuses et MJ d'employer les **Marques**, qui représentent des traces d'expériences marquantes :

- Victoires, défaites, trahisons, alliances, ou traumatismes
- Découvertes du Zéro ou altérations mentales dues au SPARQ

Elles modifient la narration : certaines facilitent ou compliquent les actions, d'autres influencent directement la perception du monde par le personnage. Ce sont des Spécificités qui ne peuvent être acquises qu'en cours de jeu.

Immersion

Il y a une règle fondamentale :

Ce qui est dit autour de la table est dit dans le jeu.

Les silences, hésitations ou lapsus sont interprétés comme des éléments diégétiques.

En cas de conflit dans le choix des actions souhaitées par les joueuses, la MJ résoudra tout ce qui a été dit.

Pour sortir de la fiction, les joueuses sont invité-es à utiliser une phrase-clé telle "*Hors flux*" ou "*Discussion Zéro*".